

**PENGARUH MEDIA PANGAN 3D SUBTEMA KEBERAGAMAN
MAHLUK HIDUP DI LINGKUNGANKU TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV SD INPRES LAYANG BERTINGKAT MAKASSAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

Tb.Asriadi Aris Putra

105401119716

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2023



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Tb.Asriadi Aris Putra**, NIM 105401119716 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 357 Tahun 1445 H/2023 M Pada tanggal 30 Agustus 2023 M. sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Pada hari Kamis tanggal 31 Agustus 2023.

14 Shafar 1445 H

Makassar,

31 Agustus 2023 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum: **Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.** (.....)
4. Penguji :
 1. **Dr. Muh. Erwinto Imran, S.Pd., M.Pd.** (.....)
 2. **Amri Amal, S.Pd., M.Pd.** (.....)
 3. **Irmawanty, S.Si., M.Si.** (.....)
 4. **Nasrah, S.Si., M.Pd.** (.....)

Disahkan oleh ;

Dekan FKIP Unismuh Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D

NBM: 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Media Pangan 3D (Papan Lingkungan Tiga Dimensi) Subtema Keberagaman Mahluk Hidup Di Lingkunganku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **TB.Asriadi Aris Putra**
NIM : **105401119716**
Jurusan : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

4 Shafar 1445 H

Makassar,

31 Agustus 2023 M

Ditandatangani oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Muh. Erwinto Imran, S.Pd., M.Pd

Amri Amal, S.Pd., M.Pd

Diketahui :

Dekan FKIP

Unismuh Makassar

Ketua Program Studi PGSD



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM. 860 934



Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd
NBM. 4148 913



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **TB.ASRIADI ARIS PUTRA**

Nim : 105401119716

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Pengaruh Media PANGAN 3D (Papan Lingkungan Tiga Dimensi)

Subtema Keberagaman Mahluk Hidup Di Lingkunganku Terhadap

Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 31 Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan

Tb.Asriadi Aris Putra



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **TB.ASRIADI ARIS PUTRA**

Nim : 105401119716

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Dengan ini menyatakan *perjanjian* sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini. Saya yang menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2, dan 3, maka sayabersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 31 Agustus 2023

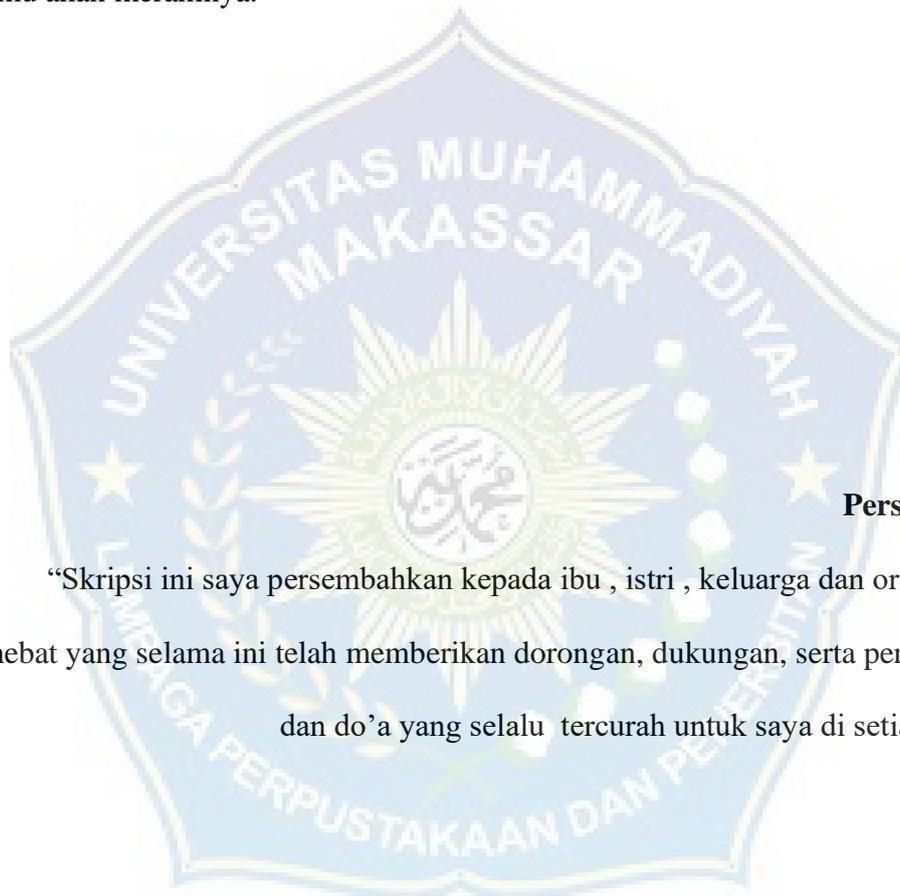
Yang Membuat Perjanjian,

Tb.asriadi aris putra

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Tidak ada kata terlambat untuk mencapai kesuksesan. Lakukan sampai akhir dan kamu akan meraihnya.”



Persembahan

“Skripsi ini saya persembahkan kepada ibu , istri , keluarga dan orang-orang hebat yang selama ini telah memberikan dorongan, dukungan, serta pengorbanan dan do’a yang selalu tercurah untuk saya di setiap waktu”

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil 'alamin puji dan syukur ke hadirat Allah Swt atas segala limpahan rahmat dan segala nikmat yang selalu tercurahkan kepada penulis, salam dan salawat kepada junjungan Nabi Muhammad saw, keluarga, sahabat dan seluruh ummat muslim yang tetap istiqamah pada ajarannya. Pada kesempatan ini penulis mendapat nikmat yang luar biasa karena dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat guna mengikuti ujian skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dalam penyusunan proposal ini, tidak sedikit mengalami hambatan, akan tetapi atas berkat pertolongan sang Khalik Allah Swt penulis dapat mengatasinya dengan baik. Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan proposal ini.

Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya baik berupa tenaga maupun materi dalam penyelesaian proposal ini mulai dari awal sampai selesai. Ucapan terima kasih yang tidak terhingga dan teristimewa untuk sang Istri tercinta, Rizki Amalia Majid yang penulis cintai dan mencintai penulis dengan sepenuh hati kepada Ibu tercinta Hj. Nurbaya atas pengorbanannya yang tidak akan pernah bisa penulis balas walaupun sampai titik peluh yang terakhir. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan terkhusus kepada Dr.Muh Erwinto Imran S.Pd., M.Pd, selaku Pembimbing I dan

Bapak Amri Amal, S.Pd.,M.Pd, Pembimbing II, yang ditengah kesibukannya masih dapat meluangkan waktunya membantu dan membimbing penulis.

Demikian juga penulis sampaikan terimakasih tidak terhingga kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib S.Pd.,M.Pd.,Ph.D, Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Aliem Bahri S.Pd.,M.Pd. dan Ernawati, S.Pd.,M.Pd. Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak dan Ibu Dosen pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan bekal dan ilmu pengetahuan selama mengikuti pendidikan. Pihak-pihak lain yang telah banyak membantu penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tiada imbalan yang dapat diberikan, hanya kepada Allah Swt penulis menyerahkan segalanya dan semoga bantuan yang diberikan selama ini bernilai ibadah di sisi-Nya Aamiin.

Makassar, 30 Agustus 2023



Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
LEMBAR PENGESAHAN.....	II
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	III
SURAT PERNYATAAN.....	IV
SURAT PERJANJIAN.....	V
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	VI
ABSTRAK.....	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	VII
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Definisi Media Pembelajaran.....	7
2. Tujuan Media Pembelajaran.....	8
3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	9
4. Pengertian Pembelajaran Tematik di SD.....	10
5. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	11
6. Kelebihan Pembelajaran Tematik.....	12
7. Kekurangan Pembelajaran Tematik.....	13
8. Pengertian Media PANGAN (Papan Lingkungan) 3D.....	13
9. Desain Media PANGAN 3D.....	15

10. Kelebihan dan Kekurangan Media PANGAN 3D	16
B. Kerangka Pikir.....	18
C. Hipotesis penelitian.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
A. Jenis Penelitian.....	19
B. Variabel dan Desain Penelitian	20
1. Variabel Penelitian	20
2. Desain Penelitian.....	20
C. Populasi dan Sampel.....	21
1. Populasi.....	21
2. Sampel.....	22
D. Definisi Operasional Variabel	22
E. Prosedur Penelitian	23
F. Instrumen Penelitian	24
G. Teknik Pengumpulan Data	26
H. Teknik Analisis Data.....	27
1. Analisis Data Statistik Deskriptif	27
2. Analisis Data Statistik Inferensial	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
A. Hasil Penelitian	30
1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	30
2. Hasil Analisis Statistik Inferensial.....	39
B. Pembahasan	40
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	45
A. Simpulan.....	45
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Media.....	15
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	18



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian	20
Tabel 3.2 Tabel Populasi	22
Tabel 3.3 Format Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Belajar	25
Tabel 3.4 Kategori Respon Siswa	28
Tabel 3.5 Tingkat Penguasaan Materi	28
Tabel 4.1 Hasil Observasi Proses Pembelajaran	32
Tabel 4.2 Statistik Skor Hasil Belajar <i>Pre – test</i> Siswa	33
Tabel 4.3 Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar <i>Pre-test</i>	34
Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Pre-test</i>	35
Tabel 4.5 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa.....	36
Tabel 4.6 Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar <i>Post-test</i>	37
Tabel 4.7 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Post-test</i>	38
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	39
Tabel 4.9 Hasil Paired Sample T-Test.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus dan Kisi-Kisi Penulisan Soal	50
Lampiran 2. RPP Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Pretest)	53
Lampiran 3. Bahan Ajar (Pretest)	62
Lampiran 4. RPP Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (posttest).....	85
Lampiran 5. Bahan Ajar (Posttest).....	92
Lampiran 6. Daftar Hadir Siswa	116
Lampiran 7. Lembar Observasi Siswa (Pretest).....	117
Lampiran 8. Lembar Observasi Siswa (Posttest)	118
Lampiran 9. Nilai Test Siswa (Pretest)	119
Lampiran 10. Nilai Test Siswa (Posttest).....	120
Lampiran 11. Hasil Analisis Statistik Deskriptif	121
Lampiran 12. Tabel Frekuensi Pretest	122
Lampiran 13. Tabel Frekuensi Posttest.....	123
Lampiran 14. Hasil Uji Normalitas	124
Lampiran 15. Hasil Uji Hipotesis	125
Lampiran 16. Tabel T.....	126
Lampiran 17. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	127
Lampiran 18. Persuratan	130

ABSTRAK

Tb.Asriadi Aris Putra, 2022.*Pengaruh Penggunaan Media PANGAN 3D (Papan Lingkungan Tiga Dimensi) subtema Keberagaman Makhluk Hidup Di Lingkunganku Kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar.*Skripsi.Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui bagaimana pengaruh Media *PANGAN 3D (Papan Lingkungan 3D)* subtema Keberagaman Makhluk Hidup Di Lingkunganku Kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar.

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-Eksperimental* dalam bentuk penelitian *One Group Pretest-Posttest*. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat.Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh, dengan menjadikan populasi sebagai sampel yaitu 11 siswa. instrument penelitian yang digunakan yaitu tes, sedangkan teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif dan Hasil Uji N-Gain.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji *N-Gain*. Dari hasil uji *N-Gain* terdapat 4 siswa dengan kriteria (sedang) dengan keterangan $0,3 < n\text{-Gain} < 0,7$ dan terdapat 7 siswa dengab kriteria (tinggi) dengan ketentuan $0,7 < n\text{-Gain}$.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *PANGAN 3D* berpengaruh untuk pembelajaran subtema Keberagaman Makhluk Hidup Di Lingkunganku kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar.

Kata Kunci :Media *PANGAN 3D*, Papan Lingkungan 3D, Hasil belajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya, pendidikan merupakan sarana pemerintah dalam menciptakan generasi yang berkualitas. Pendidikan mengalami perkembangan dari zaman ke zaman yang disesuaikan dengan sumber belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, perkembangan teknologi, perubahan budaya dan semakin luasnya interaksi manusia, mengakibatkan perkembangan pengetahuan yang sangat pesat dan memunculkan pembaruan dalam bidang pendidikan. Menurut Mustapa (2014: 129). Pembaruan di bidang pendidikan merupakan upaya mutlak untuk meningkatkan kualitas pendidikan karena pendidikan merupakan hal yang sangat urgen dan tidak bisa lepas dari kehidupan. Salahsatu pembaharuan dalam bidang pendidikan tersebut yakni pada Kurikulum.

Menurut UU no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 ayat 19 menyatakan bahwasanya kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran dan digunakan untuk pedoman dalam kegiatan pembelajaran. Menurut hidayat (20:2013) kurikulum mempunyai berbagai macam arti yakni sebagai rencana pembelajaran, rencana belajar siswa dan pengalaman belajar yang diperoleh murid di sekolah. Jadi dapat disimpulkan bahwasanya kurikulum merupakan titik tumpu yang menjadi dasar dari pendidikan.

Kurikulum di Indonesia mengalami pembaruan dari masa ke masa yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Pada tahun 2013 kurikulum mengalami pembaharuan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

menjadi Kurikulum 2013 dalam pembaharuan kurikulum ini sangat dibutuhkan inovasi baru agar dapat membantu ketercapaian tujuan dari pendidikan, salah satunya adalah inovasi media. Inovasi media pembelajaran, seperti ketepatan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu inovasi baru sangat dibutuhkan dalam menciptakan suatu media yang sesuai dengan karakteristik siswa guna mempermudah siswa memperoleh informasi dan mencapai tujuan dari pendidikan.

Menurut Piaget, dalam Ali dan Evi (2019:10) mengatakan “Periode operasi yang nyata (umur 7-8 tahun sampai 12-14 tahun) ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis. anak telah memiliki kecakapan berfikir logis akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret”. Oleh karena itu, diperlukannya media benda konkret sebagai media pembelajaran guna mempermudah siswa dalam menerima informasi. Media pembelajaran yaitu, berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar (Gagne dalam Ali dan Evi, 20019:122).

Tujuannya adalah dapat memberi rangsangan kepada pembelajar untuk mempelajari hal-hal baru dan mengaktifkan respons belajar karena dapat memberikan balikan hasil belajar dengan segera (Malapu dalam Ali dan Evi, 2019:131). Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak. Selain itu membantu siswa dalam pembelajaran yang lebih visual, interaktif, menarik, mudah dan

cepat dimengerti. Media pembelajaran juga menjadi alat untuk mengkomunikasikan suatu permasalahan serta penggunaan media dapat membantu siswa mengatasi beberapa hambatan untuk memahami suatu masalah yang diberikan guru.

Namun demikian, dalam analisis kebutuhan di lapangan penggunaan media pembelajaran masih sangat minim digunakan dalam pembelajaran. Informasi yang didapatkan peneliti saat berbincang-bincang dengan guru kelas IV khususnya di SD Inpres Layang 1 pada hari Jum'at, 24 Januari 2020 bahwa pembelajaran di kelas tidak terlalu sering menggunakan media, fasilitas di kelas juga masih belum menunjang untuk pembelajaran kemudian adanya kendala waktu dalam membuat media pembelajaran. Pembelajaran sering menggunakan media sekitar yang seadanya padahal dalam pembelajaran tematik mata pembelajaran harus dikaitkan satu sama lain sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan media. Pembelajaran juga masih berpusat pada guru sehingga respon siswa biasa-biasa saja dan siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan masih banyaknya siswa yang berbicara sendiri dan cenderung pasif.

Berdasarkan analisis kebutuhan di sekolah dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik masih minim. Minimnya media pembelajaran di sekolah dasar khususnya SD Inpresres. Layang 1 dikarenakan keterbatasan waktu dan keuangan guru. Hasil perbincangan dengan guru kelas juga mengatakan bahwa pembelajaran tematik disampaikan dengan alat-alat penunjang yang ada di sekitar saja. Sedangkan untuk pembelajaran tematik tema 3, subtema 2,

pembelajaran 1 dilakukan dengan gambar guna mengetahui pentingnya upaya pelestarian hewan langka, manfaat hewan bagi manusia dan membuat pertanyaan untuk narasumber. Selain itu fasilitas dan keadaan kelas juga masih belum menunjang dalam pembelajaran. Hanya ada tempelan-tempelan gambar siswa, tetapi tidak bisa menjadi pemberi informasi seperti media pembelajaran. Sehingga siswa kesulitan dalam menyerap dan memahami konsep pembelajaran tematik. Salah satunya tema 3, subtema 2, pembelajaran 1 yang mengintegrasikan 3 mata pembelajaran yakni IPA, dan Bahasa Indonesia yang membutuhkan pemahaman yang kompleks.

Dari permasalahan yang sudah dipaparkan, penggunaan media pembelajaran sangat penting sebagai sarana penyampaian materi yang dapat membantu siswa untuk memahami dan menumbuhkan rasa senang pada siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang cocok bagi siswa pada pembelajaran tematik khususnya Tema 3, subtema 2 pembelajaran 1 yaitu media PANGAN 3D. Adanya sebuah media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran juga sebagai fasilitator dan mediator bagi guru dalam proses pembelajaran. Selain itu juga melalui media pembelajaran mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan tidak menimbulkan kebosanan siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan bahwa proses pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar sangat dibutuhkan media pembelajaran. Sehingga peneliti merumuskan judul penelitian “Pengaruh Media PANGAN 3D (Papan Lingkungan Tiga Dimensi) Subtema Keberagaman

mahluk hidup di lingkunganku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengaruh media PANGAN 3D pada Subtema Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD?
2. Bagaimana bentuk media PANGAN 3D pada Subtema Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mengetahui pengaruh dari media PANGAN 3D pada Subtema Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD
2. Mengetahui bentuk dari media PANGAN 3D pada Subtema Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD

D. Manfaat Penelitian

Dengan melihat latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi pendidik

Media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran.

2. Bagi siswa

Media pembelajaran yang dihasilkan dapat memudahkan siswa untuk menangkap informasi dengan lebih nyata, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan proses belajar yang menyenangkan.

3. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Definisi Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah, artinya “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran sebagai alat atau media yang tujuannya merangsang siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (H.Malik dalam Rudy dkk, 2017:47). Berdasarkan pengertian tersebut media pembelajaran menjadi pengantar atau perantara bagi siswa dalam menerima informasi pembelajaran dan dapat juga memungkinkan siswa menerima pengetahuan baru dari media tersebut. Menurut Fleming dalam Azhar, (2019:3) Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian tersebut kedudukan media sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran siswa lebih mudah mendapatkan informasi dan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak. (Ibrahim dalam Ali dan Evi, 2019:129) menyimpulkan “menjelaskan fungsi media pembelajaran ditinjau dari dua hal, yaitu: proses pembelajaran sebagai proses komunikasi dan kegiatan interaksi antara peserta didik dan lingkungannya. Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai proses komunikasi, maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (peserta didik). Ditinjau dari proses didik dan

lingkungannya, maka fungsi dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran”.

Jadi, media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang bertujuan untuk pendidikan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan memberikan informasi dari media tersebut serta melalui media mampu memberikan efektifitas dan interaktif dalam pembelajaran.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan memiliki beberapa manfaat dalam penggunaannya. Selain dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, media juga memberikan pemahaman yang konkret bagi siswa sekolah dasar. Berikut beberapa tujuan media pembelajaran menurut (Sudjana dan Rival dalam Jalmur, 2016:7) yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (2) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal maupun kata-kata; dan (4) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.

Berdasarkan pengertian diatas tujuan dari pembelajaran adalah menciptakan emosi baik pada siswa untuk mengikuti pembelajaran. Emosi baik ini akan

mempermudah siswa dalam menangkap informasi yang diberikan dan pembelajaran akan lebih bermakna dikarenakan siswa ikut serta langsung di dalamnya.

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat pengantar ataupun penyampai informasi. Informasi merupakan hal penting untuk memberikan stimulus kepada siswa. sehingga, siswa dapat memberikan respon lebih baik. Dengan demikian pemilihan media harus dilakukan dengan tepat. Menurut Jalinus, Niswandi & Ambiyar (2016:18) (4) gaya belajar siswa (auditif, visual dan kinestetik); (5) lingkungan; dan (6) ketersediaan fasilitas pendukung. Sementara itu, kriteria khusus yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media dikemukakan oleh Erickson dalam Jalinus, Niswandi (2016:18), yaitu: (1) apakah materinya penting dan berguna bagi siswa?; (2) apakah dapat menarik minat siswa untuk belajar?; (3) apakah ada kaitannya secara langsung dengan tujuan pembelajaran?; (4) bagaimana format penyajiannya diatur?; (5) bagaimana dengan materinya, mutakhir dan autentik?; (6) apakah konsep dan kecermatannya terjamin secara jelas; (7) apakah isi dan persentasenya memenuhi standar; (8) apakah penyajian objektif?; (9) apakah bahannya memenuhi standar kualitas teknis?; dan (10) apakah bahan tersebut sudah melalui pemantapan uji coba atau validasi?

Menurut Munadi (2008:185-188) pemilihan media pembelajaran didasarkan pada karakteristik siswa, oleh sebab itu guru sebaiknya mendesain program pembelajaran menggunakan media yang sesuai untuk mengoptimalkan aspek

perkembangan anak. Adapun pemilihan media menurut karaktersiswa yaitu: (1) Kongkret yakni sesuai dengan kehidupan nyata peserta didik; (2) menyenangkan, disertai dengan kegiatan bermain dan bereskploitasi; (3) komunikati, melibatkan interaksi antar siswa sehingga dapat terciptanya komunikasi dalam pembelajaran. 4)Integratif yaitu melibatkan beberapa aspek seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan segala ruang lingkup dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, sehingga pencapaian tujuan dalam pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

4. Pengertian Pembelajaran Tematik di SD

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi (Permendikbud no. 57 tahun 2014).

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri

berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Penelitian yang digunakan oleh peneliti mengambil materi dari buku tematik yakni Tema 3 (peduli lingkungan), subtema 2 (keberagaman makhluk hidup di sekolahku), untuk pembelajaran 1 kelas IV semester 1 Sekolah Dasar (Kemendikbud, 2013). Tema peduli lingkungan merupakan tema yang mengajak siswanya mempunyai sikap peduli terhadap lingkungan sekitar, pada tema ini terdiri dari pengintegrasian beberapa mata pelajaran yakni IPA, IPS dan Bahasa Indonesia. Pada tema ini guru harus mampu mengarahkan siswa pada kegiatan yang positif.

5. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik, menurut Akhmad Sudrajat dalam Ibadullah dan Ani, (2016:6) karakteristik pembelajaran tematik (1) berpusat pada siswa dan guru sebagai fasilitator; (2) memberikan pengalaman langsung pada sesuatu yang nyata (konkret) untuk memahami hal yang abstrak; (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas; (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran tematik menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas pembelajaran tematik di lakukan dengan mengikut sertakan siswa dalam pembelajaran dengan kata lain siswa aktif dan guru hanya membantu sebagai fasilitator. Dalam pembelajaran tematik pokok bahasan harus

berkaitan dengan kehidupan siswa serta pembelajaran bersifat fleksibel sesuai dengan yang dibutuhkan oleh siswa.

6. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki berbagai kelebihan di dalam pengamplifikasiannya pada sistem pembelajaran, adapun kelebihan yang di ungkapkan oleh (Indrawati, 2009:24). (1) Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu; (2) siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antara mata pelajaran dalam tema yang sama, pemahaman terhadap materi yang mendalam dan berkesan, kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran dan pengalaman siswa; (3) siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas; (4) siswa lebih bersemangat belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam suatu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain; (5) guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan dapat dipersiapkan sekaligus.

Berdasarkan uraian di atas pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang terintegrasi pada suatu tema yaitu pembelajaran yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi satu dan dikemas dalam suatu tema dengan pengintegrasian tersebut dapat menghemat waktu dan kehadiran tema membuat siswa lebih paham dan pembelajaran terasa lebih bermakna dan terpusat.

7. Kekurangan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki keterbatasan, terutama dalam pelaksanaannya, yaitu pada perencanaan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut guru melakukan evaluasi proses (Prastowo, 2019: 66). Maka dapat diidentifikasi bahwa keterbatasan pembelajaran tematik yaitu : (1) Menuntut peran guru yang memiliki pengetahuan dan wawasan luas, kreatifitas tinggi, keterampilan, kepercayaan diri dan etos akademik yang tinggi; (2) pengembangan kreatifitas ademik, menuntut kemampuan belajar siswa yang baik dalam aspek intelegensi; (3) pembelajaran tematik memerlukan sarana dan sumber informasi yang cukup dan beragam; (4) memerlukan jenis kurikulum yng terbuka untuk pengembangannya; (5) pembelajaran tematik memerlukan sistem penilaian dan pengukuran yang terpadu.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan pembelajaran tematik memerlukan kreativitas yang tinggi dalam pembuatannya. Hal ini, di karenakan dibutuhkan keahlian pengajar dalam mengintegrasikan beberapa mata pembelajaran pada topik pembahasan yang tepat sehingga tidak terlihat pemutusan bahasan dari pembelajaran satu dengan pembelajaran lainnya.

8. Pengertian Media PANGAN (Papan Lingkungan) 3D

Media PANGAN 3D merupakan media visual yang berbentuk tiga dimensi yang mencakup keadaan lingkungan didalamnya media ini sama halnya dengan media maket. Menurut Prastowo (2015: 227) maket adalah bentuk tiruan (gedung, kapal, pesawat terbang, dan sebagainya) dalam bentuk tiga dimensi dan skala kecil. Menurut Sudjana dan Rivai (2010:156) mengungkapkan maket

adalah tiruan tiga dimensi dari beberapa benda nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu rumit untuk di bawa ke dalam kelas dan dipelajari siswa dalam wujud aslinya. Menurut pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media PANGAN 3D (papan lingkungan tiga dimensi) mempunyai arti sama dengan maket yaitu bentuk tiruan tiga dimensi yang di buat berdasarkan bentuk nyatanya. Media ini juga termasuk media dengan daya liput terbatas dikarenakan media ini hanya memberi informasi dengan batasan tema lingkungan. Media yang dibuat oleh peneliti merupakan media dimana terdapat lingkungan alam yang didalamnya terdapat beberapa jenis hewan langka dan kegiatan manusia yang mengancamnya.

Media Pangan 3D ini juga di desain berdasarkan materi yang terdapat pada buku tematik yang digunakan guru sebagai media pembelajaran, yang dirancang dalam sebuah media papan lingkungan tiga dimensi oleh peneliti. Media Pangan 3D terdiri dari pengintegrasian tiga mata pelajaran yaitu IPA, Bahasa Indonesia, dan IPS yang sesuai dengan buku Kurikulum 2013 kelas IV. Media ini dapat mengubah cara belajar siswa yang biasanya mempelajari materi berdasarkan buku siswa saja beralih pada sebuah media menarik. Kelebihan media ini adalah anak dapat mengoperasikan secara langsung media tersebut, dan anak juga dapat mengetahui secara langsung bagaimana keadaan asli melalui media ini.

9. Desain Media PANGAN 3D

Media PANGAN 3D merupakan media papan lingkungan tiga dimensi yang di buat menyerupai lingkungan aslinya, secara fisik dibuat dalam bentuk menyerupai Tas balok yang dapat dibuka dan ditutup. Media PANGAN terbuat dari bahan dasar berupa papan kayu, maket atau triplek yang berukuran panjang 70 cm, lebar 60 cm, dan tinggi 20 cm. Media tersebut di dibagi menjadi dua bagian yakni bagian bawah atau alas dan atas atau penutupnya. Pada bagian bawah maupun atas terdapat tiruan lingkungan yang terdiri dari daratan berwarna coklat yang menggambarkan tanah yang dibuat untuk hutan tandus. Bagian berwarna hijau luas menyerupai dataran subur menggambarkan keadaan lingkungan hutan. Bagian berwarna biru menggambarkan sungai dan bagaian hijau berukuran kecil menggambarkan daratan subur sebagai taman. Segala bentuk aktifitas manusia dan kondisi lingkungan maupun hewan yang ada di dalam media PANGAN 3D ini dibuat seperti aslinya. Adapun warna dari hutan atau tumbuhan diberi warna hijau, air berwarna biru sedangkan aktifitas manusia di sesuaikan dengan kegiatannya. Desain media (terlampir).

Gambar 2.1 Desain Media



10. Kelebihan dan Kekurangan Media PANGAN 3D

1. Kelebihan Media Pangan 3D sebagai berikut: (a) Memberikan pengalaman secara langsung; (b) dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya; (c) penyajian secara nyata (konkrit); (d) siswa berperan aktif media secara langsung
2. Kelemahan Media Pangan 3D adalah Pemakaiannya melibatkan hanya beberapa orang dan arah jangkauan yang terbatas sehingga perlu adanya strategi yakni penggunaan media secara berkelompok dan penataan bangku secara melingkar ke segala arah yang memungkinkan setiap siswa dapat menjangkau media tersebut.

11. Kajian Penelitian yang Relevan

Media PANGAN 3D merupakan media pembelajaran kelas IV semester I Tema 3: Peduli terhadap makhluk hidup, Subtema 2 (keberagaman Makhluk Hidup) dilingkungkannya penelitian ini seperti halnya penelitian yang pernah dilakukan oleh Nuraisyah yaitu “Pengembangan Media Makiem (Maket Ekosistem) Tema ekosistem untuk Kelas VI SD” untuk tema 8: ekosistem subtema 2: Hubungan Makhluk hidup dalam ekosistem, pembelajaran 2, yang mengintegrasikan 2 mata pembelajaran dari 3 mata pembelajaran yakni Pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia dari 3 mata pelajaran yakni IPA, SBDP dan Bahasa Indonesia adapun tujuan dari Media ini untuk menghasilkan pengembangan media Maket Ekosistem pada tema ekosistem di kelas V SD.

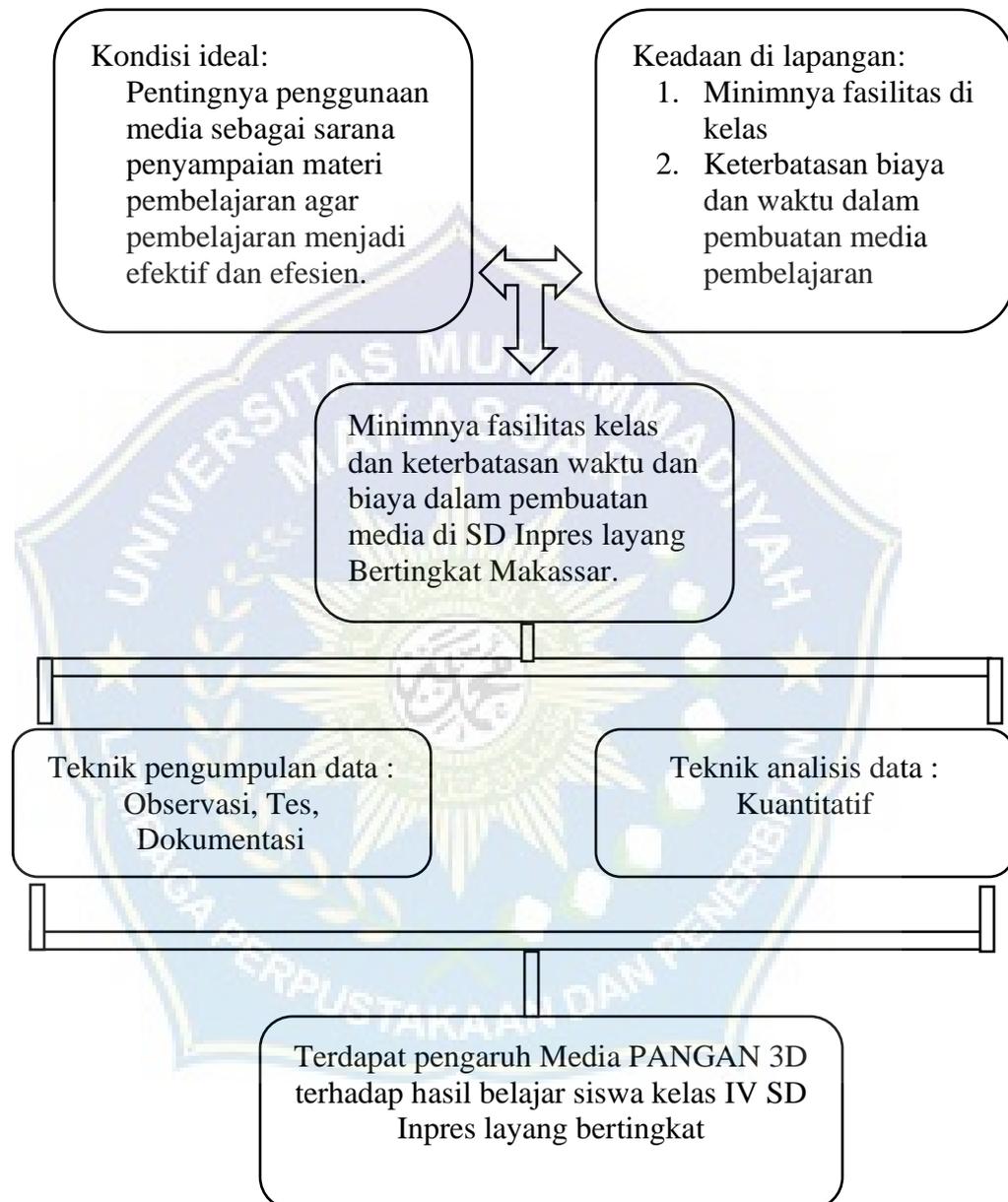
Penelitian kedua oleh Buana Eka Meylasari yaitu “Pemanfaatan Media Maket untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di

Sekolah Dasar” pokok bahasan ekosistem, jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya adalah penelitian tindakan kelas. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa kelas IV setelah pemanfaatan media maket. Adapun penelitian tersebut menggunakan dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar siswa dimana dua siklus tersebut terdiri dari dua kali pertemuan.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitian yang berjudul “Penerapan Media PANGAN 3D (Papan Lingkungan Tiga Dimensi) Tema ekosistem terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SD”. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki perbedaan dengan dua penelitian sebelumnya, karena media Pangan 3D ini menggunakan pembelajaran tematik yakni pada Tema 3: Peduli terhadap makhluk hidup, Subtema 2: Keberagaman Makhluk Hidup di lingkunganku, Pembelajaran 1, yang mengintegrasikan tiga mata pembelajaran yakni IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia. Media ini mempunyai desain yang berbeda dengan media sebelumnya, yakni media ini merupakan media tiga dimensi yang mengintegrasikan seluruh materi dari mata pembelajaran tidak hanya sebagian sehingga pembelajaran akan semakin bermakna dan pembelajaran tematik akan terintegrasi sempurna.

B. Kerangka Pikir

Gambar 2.2 Kerangka Berpikir



C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan Teori dan Kerangka Pikir di atas, maka hipotesis pada penelitian ini adalah “Terdapat Pengaruh Media PANGAN 3D terhadap hasil belajar siswa kelas IV sd Inpres layang bertingkat makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ialah proses pemecahan sesuatu permasalahan dengan melaksanakan sesuatu pendekatan dengan tata cara ilmiah buat menuntaskan kasus yang terdapat secara sistematis. Hasil dari penelitian yang dicoba nantinya merupakan teori baru yang berkaitan dengan permasalahan yang lagi dikaji ataupun kesimpulan dari dugaan-dugaan yang sudah dibuat tadinya. Jenis penelitian yang digunakan peneliti ialah eksperimen, menurut Sugiyono (2013:72) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen (*eksperimental research*) merupakan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai suatu perlakuan/tindakan/treatment tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *eksperimen* dengan desain pada penelitian ini adalah *One Group Pretest-Post Test Design*. Kelebihan desain ini yaitu memasukkan pretest untuk menentukan pengetahuan awal, Emzir (2015:96). Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang diawali dengan *pretest* (tes awal) kemudian diberikan perlakuan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media PANGAN 3D (Papan Lingkungan Tiga Dimensi). Setelah diberikan perlakuan, kelas eksperimen diberikan *posttest* (tes akhir). Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk mengetahui pengaruh media PANGAN 3D (Papan

Lingkungan Tiga Dimensi) Subtema Keberagaman Mahluk Hidup di Lingkunganku terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SD Inpres. Layang 1

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Sugiono (2013:38) adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini ada dua variabel yang peneliti gunakan yaitu

- a. Variabel Bebas sebagai variabel bebasnya adalah penggunaan media PANGAN 3D
- b. Variabel Terikat sebagai variabel terikatnya adalah hasil belajar

2. Desain Penelitian

Desain penelitian menggunakan *One Group Design* menurut Sugiono (2013:74) desain ini hanya menggunakan satu kelompok saja yaitu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Sebelum diberikan perlakuan (treatment) terlebih dahulu diberikan pretets, kemudian diberikan perlakuan (treatment) dengan menggunakan media PANGAN 3D dalam pembelajaran.

Berikut desain penelitian:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Pre Test	Treatment	Post Test
O1	X	O2

Keterangan:

O1: Nilai Pretest sebelum perlakuan

X: Perlakuan media PANGAN 3D dalam pembelajaran

O2: Nilai Post Test setelah perlakuan

Hal pertama yang harus dilakukan adalah menetapkan kelompok yang akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen. Dalam desain penelitian ini, kelompok yang digunakan hanya satu kelompok saja, sehingga tidak memerlukan kelompok control. Sebelum diberikan perlakuan, kelompok eksperimen diberikan pretest terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan treatment atau perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media PANGAN 3D dalam pembelajaran. Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen adalah sebanyak satu kali. Setelah diberikan perlakuan kelompok eksperimen diberikan posttest, sehingga diperoleh selisih antara pretest dan posttest.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi.

Populasi ialah segala jumlah dari subjek yang hendak diteliti oleh seseorang peneliti. Misalnya 1000 orang dikatakan selaku populasi sebab terpaut dalam sesuatu penelitian. Setelah itu pada komentar lain berkata kalau secara harfiah penafsiran populasi merupakan segala variabel yang terpaut dengan topik pada penelitian. Menurut Sugiyono (2013:80) "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Populasi murid kelas IV SD Inpres. Layang Bertingkat sebanyak 11 murid yang terdiri dari 4 laki-laki dan 7 perempuan.

Tabel 3.2 Tabel Populasi

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Banyaknya siswa
		L	P	
1.	VI	4	7	11 orang

Sumber: Arsip data siswa SD Inpres.Layang 1

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang mempunyai ciri mirip dengan populasi itu sendiri. Sampel disebut pula contoh. Nilai hitungan yang diperoleh dari sampel inilah yang disebut dengan statistik. Menurut Sugiyono (2013: 81) “sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Adapun sampel yang akan diteliti sejumlah 11 orang yang akan diambil dari kelas IV.

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah total sampling, menurut Sugiono (2013: 124) Total sampling atau sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel dengan cara mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden atau sampel.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Media Pangan 3D adalah Sebuah media pembelajaran berupa media papan lingkungan untuk tema Lingkungan di sekitarku yang mengintegrasikan 3 mata pelajaran yakni ipa, ips, dan bahasa indonesia hal ini dilakukan untuk mengatasi penyampaian mata pembelajaran yang masih terlihat terpisah. Selain itu, media ini di buat dengan sistem 3D sehingga terlihat lebih nyata dan menarik serta dalam penggunaan melibatkan daya kreatif siswa sehingga semua siswa akan aktif dalam proses pembelajaran..

2. Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar. Hasil belajar yang diharapkan setelah siswa menerima pembelajaran dengan menggunakan media pembelajar PANGAN 3D lebih meningkat, di tinjau dari hasil analisis nilai yang dilakukan peneliti setelah menerapkan pretest tanpa media dan posttest setelah menggunakan media PANGAN 3D.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah penelitian yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu:

1. Tahap persiapan
 - a. Mengobservasi sekolah yang akan diteliti
 - b. Studi literature mengenai materi yang akan diajarkan dalam pembelajaran
 - c. Menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar serta pokok pembahasan dan sub pokok yang akan digunakan dalam penelitian.
 - d. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator materi pembelajaran yang telah ditentukan.
 - e. Mempersiapkan bahan ajar berdasarkan pada pokok dan sub pokok bahasan.
 - f. Mempersiapkan media pembelajaran.
2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penelitian ini, peneliti terjun langsung ke lapangan. Dalam hal ini sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian

Tahap pelaksanaan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Mengambil sampel penelitian berupa kelas yang sudah ada
 - b. Memberikan pretest
 - c. Melaksanakan pembelajaran menggunakan media PANGAN 3D kepada kelompok eksperimen sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan
 - d. Memberikan posttest
3. Tahap Pelaporan
- a. Menganalisis dan mengelolah data hasil penelitian
 - b. Pelaporan hasil penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Memperoleh kebenaran yang objektif dalam pengumpulan data, maka diperlukan adanya instrumen yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan terpecahkan dengan baik. Instrumen penelitian ini adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (Sanjaya, 2010 : 84). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi, proses penelitian mengamati situasi dan kondisi.

Pengukur partisipasi peserta didik dalam pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik. Lembar observasi bersifat terstruktur, yaitu sudah dirancang secara sistematis variabel yang diamati sehingga peneliti tinggal memberi skor yang telah dilakukan oleh subyek penelitian. Instrumen observasi merupakan pedoman bagi observer untuk mengamati semua hal yang harus diamati. Aspek yang diamati dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar peserta

didik saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajar PANGAN 3D.

Format pedoman lembar observasi penilaian aktivitas belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 2.1

Tabel 3.3 Format Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Belajar

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mempersiapkan pembelajaran					
2	Siswa mempersiapkan apersepsi yang diberikan oleh guru					
3	Siswa menanggapi apersepsi yang diberikan oleh guru					
4	Siswa konsentrasi saat pembelajaran berlangsung					
5	Tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru					
6	Keaktifan siswa dalam bertanya, berfikir, berpendapat, dan berinisiatif					
7	Siswa merasa senang dalam pembelajaran menggunakan media PANGAN 3D					
8	Siswa dapat dengan benar menjelaskan bagian-bagian tubuh hewan serta lingkungannya					
9	Siswa melakukan evaluasi					
10	Menyimpulkan pembelajaran					
Jumlah						
Skor Maksimal						
Persentase						

Keterangan:

No.	Keterangan	Skor
1	Sangat tinggi	5
2	Tinggi	4
3	Sedang	3
4	Rendah	2
5	Sangat rendah	1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

2. **Tes**, instrumen tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar sebelum menggunakan media PANGAN 3D (*Pretest*) dan setelah menggunakan media PANGAN 3D (*Posttest*).
3. **Dokumentasi**, instrument dokumentasi digunakan untuk memperkuat bukti kegiatan dalam penelitian.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan sebagai berikut :

1. Tes tulis

Teknik ini digunakan untuk memperoleh hasil belajar siswa. Teknik ini dilakukan dua kali yaitu *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar awal siswa sebelum diajarkan menggunakan media PANGAN 3D, sedangkan *Posttest* digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar akhir siswa setelah diajarkan menggunakan media PANGAN 3D terhadap hasil belajar siswa.

Di dalam tes ini peneliti menggunakan Tes Objektif Pilihan Ganda (Multiple Choice Test) dengan jumlah 15 butir soal.

2. Dokumentasi

Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, laporan, artefak, dan foto.. Hasil penelitian akan kredibel apabila didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik. Dokumen-dokumen yang dipilih itu sesuai dengan tujuan dan fokus penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *Pretest* dan nilai *Posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *Pretest* dengan nilai *Posttest*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji *n-Gain*. Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen dengan *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Layang 1 Makassar sebelum (*Pretest*) dan sesudah (*Posttest*) perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *PANGAN 3D*

a. Observasi Proses Pembelajaran

Hasil dari proses pembelajaran siswa dilihat dari lembar observasi saat pelaksanaan proses pembelajaran. Adapun aspek proses pembelajaran siswa diambil dari kategori di bawah ini.

Tabel 3.4 Kategori Respon Siswa

Persentase Siswa Aktif	Kategori
$0\% \leq A < 20\%$	Tidak Aktif
$20\% \leq A < 40\%$	Kurang Aktif
$40\% \leq A < 60\%$	Cukup Aktif
$60\% \leq A < 80\%$	Aktif
$80\% \leq A \leq 100\%$	Sangat Aktif

b. Pengaruh Media Pembelajaran

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Tabel 3.5 Tingkat Penguasaan Materi

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0-54	Rendah
55-64	Sedang
65-84	Tinggi
85-100	Sangat Tinggi

2. Uji N-Gain

- a. Dalam penggunaan uji n-Gain dengan menggunakan sistem SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi 25.0 Penggunaan model pembelajaran akan sulit di ukur dari proses pembelajaran karena ada banyak hal yang perlu diminati. Cara yang paling mungkin dilakukan adalah mengatur perbandingan sejauh mana target tercapai dari awal sebelum perlakuan (tes kemampuan awal) hingga target meningkatnya hasil belajar siswa setelah di beri perlakuan (*posttest*). Target yang ingin dicapai tentunya 100% materi dikuasai siswa, dan minimal telah mencapai KKM. Uuntuk menguji pengaruh model Experiential Learning digunakan perhitungan manual yaitu dengan rumus efektivitas N-Gain Uji gain ternormalisasi (N-Gian) dilakukan untuk mengetahui hasil hasil belajar siswa setelah diberi perakuan. Menghitung skor Gain yang dinormalisasikan berdasarkan rumus menurut Archambault dalam (Malik, 2017) yaitu :

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest} \times 100$$

Hasil perhitungan gain ternormalisasi selanjutnya di interpretasikan berdasarkan tabel interpretasi n-gain menurut Hake dalam (Malik, 2017).

Tabel 3.3 Kriteriaan Pengelompokan N-Gain

Presentase N-Gain	Klasifikasi
100 – 71 %	Tinggi
70 – 31 %	Sedang
30 – 1 %	Rendah

(Sumber : (Malik,2017))

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

a) Hasil Observasi Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran penerapan media, pertama-tama peneliti mempersiapkan bahan ajar sebelum mengajar termasuk di dalamnya media, RPP, materi ajar, dan LKPD. Selanjutnya Peneliti Mempersiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan selanjutnya membuat siswa dalam bentuk kelompok dengan teman sebangkunya. Kemudian Siswa diminta memperhatikan media PANGAN 3D yang berada di depan kelas. Setelah itu peneliti meminta setiap kelompok sebagai perwakilan untuk maju satu persatu kedepan, mengambil salah satu miniatur hewan. Setelah diamati, peneliti memberikan pertanyaan sederhana kepada siswa untuk menarik minat dan semangat belajar siswa, setelah itu siswa meletakkan kembali miniatur beberapa hewan di tempat habitatnya yang sesuai. Peneliti mengajak siswa untuk menyebutkan masing-masing bagian tubuh miniatur hewan. Selanjutnya peneliti menunjuk perwakilan tiap-tiap siswa secara bergantian untuk menagmbil salah satu miniatur hewan uuntuk diambil dan melakukan pengamatan bersama dengan sesama kelompoknya. Setelah itu peneliti membagikan soal pertanyaan untuk setiap kelompok. Berdasarkan soal tersebut siswa diminta untuk

berkerjasama menyelesaikan soalnya. Soal latihan yang diterima dijawab berkaitan dengan miniatur hewan yang dipilih sebelumnya pada setiap kelompok. Setelah siswa mengamati dan menjawab soal latihan, siswa diminta untuk menjelaskan hasil kegiatan yang telah mereka lakukan dengan membacakan kepada setiap kelompok yang lain dan ini dilakukan secara bergiliran tiap kelompok. Siswa yang lain diminta memperhatikan penjelasan yang dibacakan tiap kelompok.

Setelah siswa menyelesaikan tugas yang diberikan, peneliti mempersilahkan siswa bila ada hal yang belum di pahami terkait materi yang dipelajari tadi, setelah itu peneliti sebagai guru sekaligus moderator membrikan penjelasan dan rangkuman terhadap materi yang telah dipelajari. Berbarengi atas rangkuman materi maka berakhir pulalah materi dari kompetensi dasar 3.1 dan 4.1.

Pembelajaran dilanjutkan dengan meminta dua siswa untuk maju ke depan kelas, peneliti menjelaskan materi selanjutnya dan meminta dua siswa tersebut untuk memaikan peran. Satu sebagai narasumber yaitu petugas kebun binatang dan satunya sebagai wartawan sang pewawancara. Dengan teks yang disediakan kedua siswa tersebut mulai memainkan perannya masing-masing. Siswa yang lain diminta untuk memperhatikan kedua temannya yang sedang berperan sebagai petugas kebun binatang dan wartawan.

Setelah bermain peran siswa diberi lembar tugas untuk diselesaikan secara berkelompok, disamping itu, kegiatan proses pembelajaran dengan media *PANGAN 3D* , terlihat dari persiapan siswa dalam pembelajaran, memperhatikan

appersepsi yang diberikan guru, menanggapi apersepsi, konsentrasi siswa, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, dan keaktifan siswa.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Proses Pembelajaran

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Skor Perolehan	25	39
Skor Maksimal	50	50
Persentase	50%	78%
Kualifikasi	Cukup Aktif	Aktif

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa proses pembelajaran saat *pretest* dikategorikan cukup aktif dengan skor 69,17, persentase 69%. Sedangkan proses pembelajaran saat *posttest* dikategorikan aktif dengan skor 89,17, persentase 89%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media *PANGAN 3D* aktif dibandingkan sebelum penggunaan media.

b) Hasil *Pretest* Sebelum Menggunakan Media

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres layang Bertingkat mulai tanggal 13 Juni – 22 juni 2022, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar.

Adapun deskripsi secara kuantitatif skor hasil belajar *Pre Test* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Statistik Skor Hasil Belajar *Pre – test* Siswa

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah siswa	11
Nilai ideal	100
Nilai maksimum	80
Nilai minimum	60
Nilai rata-rata	68,82
Modus	60
Median	66

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa skor rata-rata (mean) hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar setelah dilakukan *Pre Test* adalah 68,82 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100. Skor maksimum 80 dari skor ideal 100, skor minimum 60 dari skor ideal 100,.Skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar dalam kategori sedang.

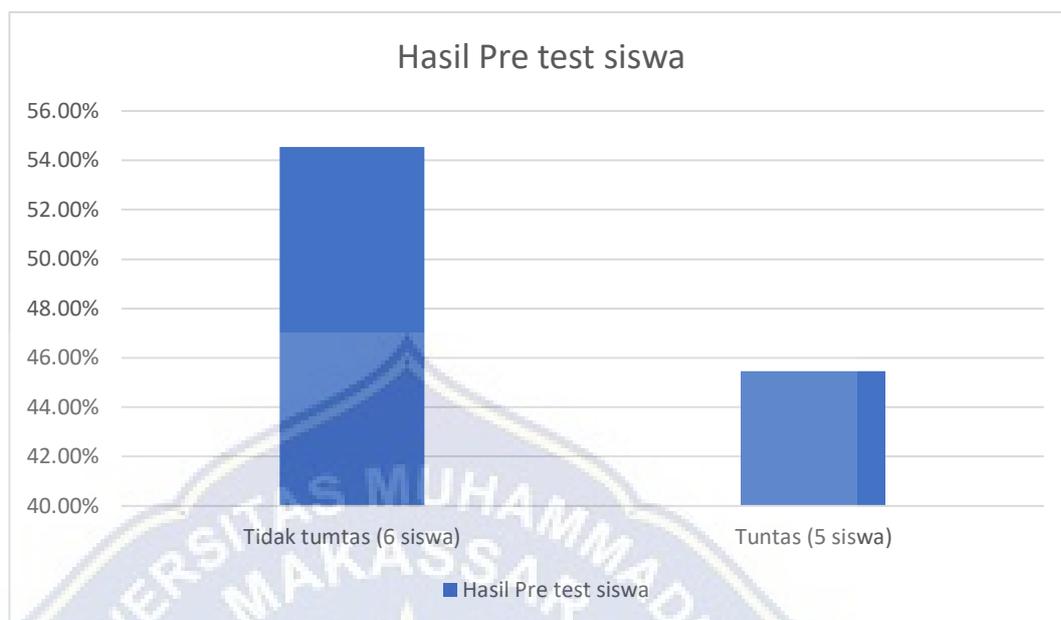
Hal ini disebabkan karena masih kurangnya perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Apabila skor hasil belajar siswa dikelompokkan kedalam 5 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi nilai seperti yang disajikan pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar *Pre-test*

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	0 – 45	Sangat rendah	-	-
2	46 – 54	Rendah	-	-
3	55 – 69	Sedang	6	54,45%
4	70 – 84	Tinggi	5	45,54%
5	85 – 100	Sangat tinggi	-	-
Jumlah			11	100

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh bahwa dari 11 orang jumlah siswa kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar. Terdapat 6 siswa (54,54 %) yang berada pada kategori sedang, dan 5 siswa (45,45 %) yang berada pada kategori tinggi. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya minat dan perhatian belajar siswa serta proses pembelajaran didominasi oleh siswa yang pintar saja.

Berdasarkan data hasil penelitian yang tercantum pada lampiran maka persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar pada hasil belajar *Pre-test* dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Deskripsi Table Ketuntasan Hasil Belajar *Pre-test*

Berdasarkan tabel 4.4 di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar setelah dilakukan *Pre-test* hasil belajar terdapat 6 siswa (54,54%) yang belum tuntas hasil belajarnya dan 5 siswa (45,45%) yang telah tuntas belajarnya. Ini berarti ketuntasan belajar siswa tidak memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 68,81 tidak mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

c) Hasil *Posttest* Menggunakan Media

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya

diperoleh setelah diberikan *Post-test*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini. Adapun deskripsi secara kuantitatif skor hasil belajar *Post-test* setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah siswa	11
Nilai ideal	100
Nilai maksimum	95
Nilai minimum	85
Nilai rata-rata	91,55
Modus	90
Median	90

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa skor rata-rata (mean) hasil belajar kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar setelah dilakukan *Posttest* adalah 91,55 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100. Skor maksimum 95 dari skor ideal 100, skor minimum 85 dari skor ideal 100. Skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar berada dalam kategori tinggi. Hal ini disebabkan karena meningkatnya perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan dengan menggunakan media

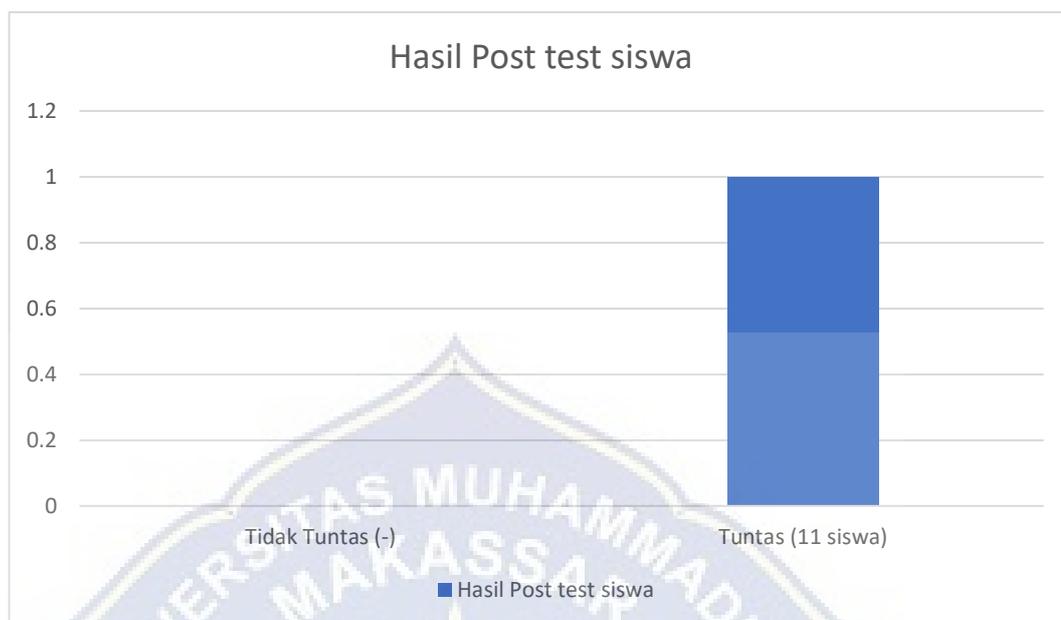
PANGAN 3D. Apabila skor hasil belajar siswa dikelompokkan kedalam 5 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi nilai seperti yang disajikan pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar *Post-test*

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	0 – 45	Sangat rendah	-	-
2	46 – 54	Rendah	-	-
3	55 – 69	Sedang	-	-
4	70 – 85	Tinggi	1	1%
5	86 – 100	Sangat tinggi	10	99 %
Jumlah			11	100

Berdasarkan tabel 4.6 diperoleh bahwa dari 11 orang jumlah kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar. Terdapat 1 siswa (1%) yang berada pada kategori tinggi, dan 10 siswa (99 %) yang berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini disebabkan meningkatnya minat dan perhatian belajar siswa setelah menggunakan media PANGAN 3D (Papan Lingkungan 3 Dimensi).

Berdasarkan data hasil penelitian yang tercantum pada lampiran maka persentase ketuntasan hasil belajar IPA kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar pada hasil belajar *Post-test* dapat di lihat pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Deskripsi Grafik Balok Ketuntasan Hasil Belajar *Post-test*

Berdasarkan tabel 4.7 di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar setelah dilakukan *Post-test* makahasil belajar Bahasa Indonesia 11 siswa (100%) telah tuntas belajarnya. Ini berarti ketuntasan belajar memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 91,55 telah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

Sehingga, dapat dilihat perbedaan rata-rata nilai saat *pretest* lebih rendah yaitu 68,82 dibandingkan dengan dan nilai *Posttest* yaitu 91,55. Maka, dapat disimpulkan setelah penerapan media *PANGAN 3D* untuk kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar rata-rata hasil belajar siswa meningkat.

2. Uji N-Gain

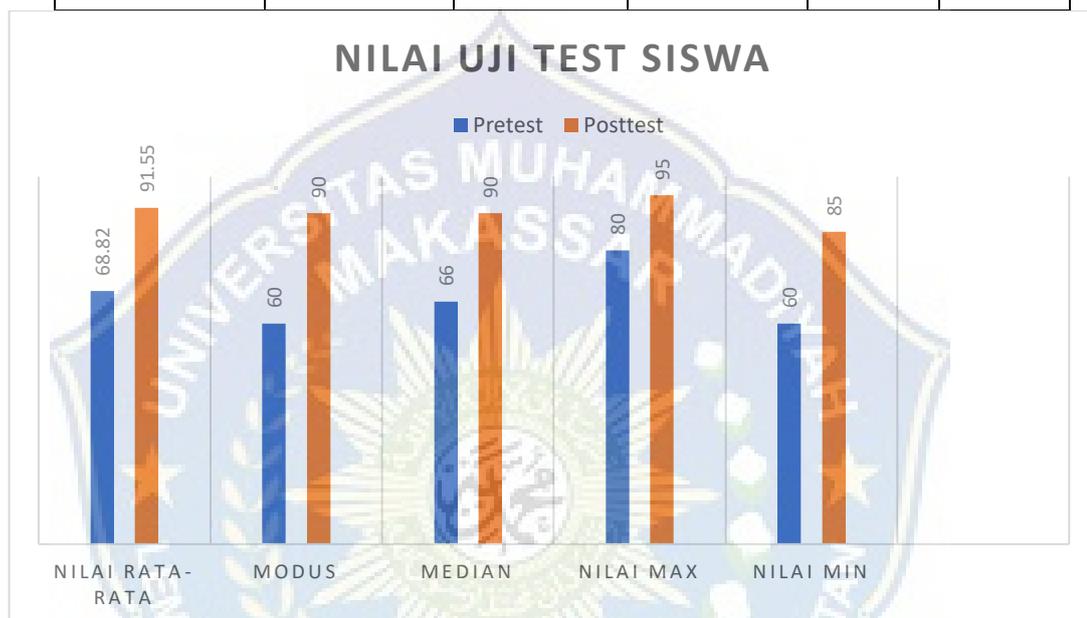
Untuk menguji pengaruh model *Experiential Learning* digunakan perhitungan dengan menggunakan rumus efektifitas N-Gain Uji gain normalisasi (N-Gain) dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah di beri perlakuan. Kriteria pengelompokan Uji N-Gain dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Statistik Frekueetesndi dan Persentase hasil Uji N-Gain

NO	Presentase	Klasifikasi	Frekuensi	Presentase
1	100 - 71%	Tinggi	7	63,63%
2	70 - 31%	Sedang	4	36,36%
3	30 - 1%	Rendah	0	0%
Jumlah			11	100%

Berdasarkan tabel 4.3 diatas hasil perhitungan N-Gain kemudian interperensikan ke dalam kriteria pengelompokan N-Gain menurut (Hake, 1999) dalam (Malik, 2017) yang di dapatkan dari nilai *Pretest* dan *Posttest* menunjukkan bahwa, terdapat tiga klasifikasi N-Gain yaitu kategori tinggi sebanyak 74%, kategori sedang sebanyak 26% dan kategori rendah sebanyak 0%.

	Nilai rata-rata	Modus	Median	Nilai Max	Nilai Min
Pretest	68,82	60	66	80	60
Posttest	91,55	90	90	95	85



B. Pembahasan

Penelitian eksperimen ini dilakukan pada kelas kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar dengan jumlah sampel 11 siswa yang terdiri dari 11 siswa menggunakan sampel jenuh yaitu populasi dijadikan sampel. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre eksperimen design* dengan bentuk *Onegroup pretest-posttest*. Hal tersebut dijelaskan dalam Suryabrata (2019:101) “Dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subjek”. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas yang diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal. Setelah diberikan *pretest* peneliti memberikan *treatment* berupa penggunaan media *PANGAN 3D* untuk anak

Kelas IV. Pada akhir pembelajaran, diberikan *posttest*, pengaruh *treatment* adalah meningkatnya nilai *posttest* dibandingkan nilai *pretest*.

Deskripsi data yang diuraikan pada hasil penelitian ini telah menunjukkan tentang pengaruh media *PANGAN 3D* untuk kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar. Berdasarkan analisis statistik deskriptif dengan menggunakan program SPSS versi 25, diperoleh nilai *pretest* yang terendah yaitu 60 dan tertinggi yaitu 80, sedangkan pada *posttest* diperoleh nilai terendah 85 dan tertinggi 95. Nilai rata-rata (*mean*) *pretest* yang diperoleh yaitu 68,82 sedangkan *posttest* yaitu 91,55. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diterapkannya media *PANGAN 3D* untuk kelas IV, rata-rata nilai siswa meningkat dibandingkan sebelum menggunakan media *PANGAN 3D*.

Proses pembelajaran dengan penerapan media *PANGAN 3D* dimulai dari guru mempersiapkan bahan ajar termasuk didalamnya adalah RPP, Media pembelajaran, Lembar observasi dan tes, memberi apersepsi tentang subtema pembelajaran Keberagaman Makhluk Hidup Di Lingkunganku. Permulaan dengan menyanyikan lagu nasional. Setelah itu barulah peneliti masuk pada tahap penggunaan media *PANGAN 3D*. Pada tahap penggunaan media pertama-tama peneliti menyiapkan media yang disimpan depan kelas. Kegiatan selanjutnya membuat siswa dalam bentuk kelompok dengan teman sebangkunya. Kemudian Siswa diminta memperhatikan media *PANGAN 3D* yang berada di depan kelas. Setelah itu peneliti meminta setiap kelompok sebagai perwakilan untuk maju satu persatu kedepan, mengambil salah satu miniatur hewan. Setelah diamati, peneliti memberikan pertanyaan sederhana kepada siswa untuk menarik minat dan

semangat belajar siswa, setelah itu siswa meletakkan kembali miniatur beberapa hewan di tempat habitatnya yang sesuai. Peneliti mengajak siswa untuk menyebutkan masing-masing bagian tubuh miniatur hewan. Selanjutnya peneliti menunjuk perwakilan tiap-tiap siswa secara bergantian untuk mengambil salah satu miniatur hewan untuk diambil dan melakukan pengamatan bersama dengan sesama kelompoknya. Setelah itu peneliti membagikan soal pertanyaan untuk setiap kelompok. Berdasarkan soal tersebut siswa diminta untuk berkerjasama menyelesaikan soalnya. Soal latihan yang diterima dijawab berkaitan dengan miniatur hewan yang dipilih sebelumnya pada setiap kelompok. Setelah siswa mengamati dan menjawab soal latihan, siswa diminta untuk menjelaskan hasil kegiatan yang telah mereka lakukan dengan membacakan kepada setiap kelompok yang lain dan ini dilakukan secara bergiliran tiap kelompok. Siswa yang lain diminta memperhatikan penjelasan yang dibacakan tiap kelompok.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media *PANGAN 3D* ini membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, bukan hanya pembelajaran yang menyenangkan tetapi media yang digunakan berupa tiga dimensi yang tahan lama, juga dilengkapi dengan gambar yang membantu siswa untuk lebih mudah mengenal dan memahami bagian-bagian tubuh hewan dan lingkungannya..

Proses penerapan media *PANGAN 3D* mendapat respon positif kepada siswa dibuktikan dari lembar observasi yang menunjukkan kualifikasi 50% saat *pretest* dengan kategori cukup aktif. Sedangkan pada saat *posttest* menunjukkan kualifikasi 78% dengan kategori aktif. Sehingga dapat disimpulkan proses

pembelajaran dengan penerapan media *PANGAN 3D* membawa respon positif bagi siswa, dari cukup aktif menjadi aktif. Hasil uji N-Gain terdapat 4 siswa dengan kriteria (sedang) dengan ketentuan $0,3 < \text{N-Gain} < 0,7$ dan terdapat 7 siswa dengan kriteria (tinggi) dengan ketentuan $0,7 < \text{N-Gain}$. Jadi dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk anak kelas IV, pada subtema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku menggunakan media *PANGAN 3D*. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh media *PANGAN 3D* untuk anak kelas IV pada subtema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku SD Inpres Layang Bertingkat Makassar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ratnasari, Nur'aini (2018) Media Pangan 3D (Papan Lingkungan Tiga Dimensi) Subtema Keberagaman Makhluk Hidup Dilingkunganku Kelas Iv Sekolah Dasar. Undergraduate (S1) thesis, University of Muhammadiyah Malang.

Dengan kesimpulan bahwa penggunaan media *PANGAN 3D* untuk subtema keberagaman makhluk hidup dilingkunganku di kelas IV dapat mengatasi dan meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 62 dengan persentase siswa memperoleh nilai di atas KKM 38,5% dan pada siklus 2 terjadi peningkatan yakni nilai rata-rata siswa adalah 68,5 dengan persentase nilai di atas KKM 61,55 yang menunjukkan bahwa penggunaan media *PANGAN 3D* dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut v:

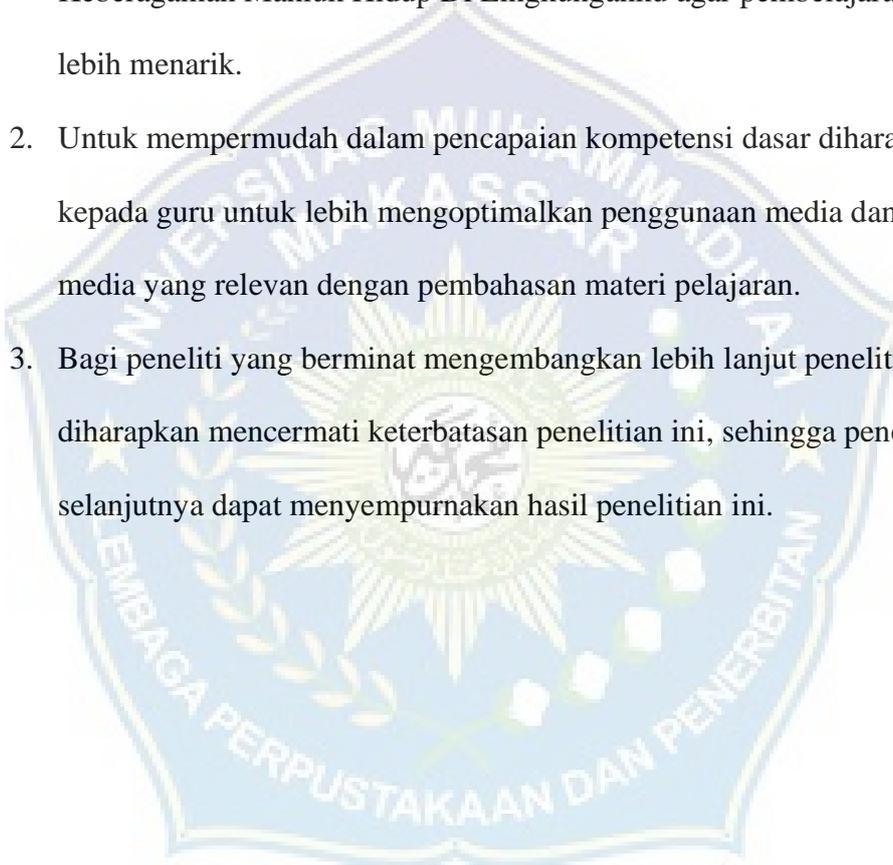
Penggunaan Media *PANGAN 3D* berpengaruh terhadap siswa di kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar. Hal ini dibuktikan dari hasil uji N-Gain terdapat 4 siswa dengan kriteria (sedang) dengan ketentuan $0,3 < N\text{-Gain} < 0,7$ dan terdapat 7 siswa dengan kriteria (tinggi) dengan ketentuan $0,7 < N\text{-Gain}$. Jadi dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada subtema Keberagaman Mahluk Hidup Di Lingkunganku kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar.

Skor rata-rata hasil belajar siswa IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar dengan *pretest* yaitu 68,82 berada pada kategori sedang dan skor rata-rata pada *posttest* yaitu 91,55 berada pada kategori tinggi serta respon siswa pada proses penerapan media *PANGAN 3 D* untuk subtema Keberagaman Mahluk Hidup Di Lingkunganku dapat dikatakan aktif dengan persentase tingkat pencapaian 78%. Hal ini terlihat dari siswa mempersiapkan pembelajaran, menanggapi apersepsi, konsentrasi saat pembelajaran, tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas, keaktifan siswa dalam bertanya, berfikir, berpendapat, berinisiatif, siswa merasa senang dalam pembelajaran, dan siswa dapat dengan mudah memahami materi dengan miniatur hewan media *PANGAN 3D*.

B. Saran

Dari hasil penelitian, diajukan beberapa saran dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, antara lain:

1. Disarankan kepada guru khususnya guru kelas agar menggunakan media *PANGAN 3D* (Papan Lingkungan 3D) dalam pembelajaran subtema Keberagaman Mahluk Hidup Di Lingkunganku agar pembelajaran dapat lebih menarik.
2. Untuk mempermudah dalam pencapaian kompetensi dasar diharapkan kepada guru untuk lebih mengoptimalkan penggunaan media dan memilih media yang relevan dengan pembahasan materi pelajaran.
3. Bagi peneliti yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini, diharapkan mencermati keterbatasan penelitian ini, sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Akmad, Ibadullah dan Kadarwat, Ani. 2017. *Pembelajaran TEMATIK (Konsep dan Aplikasi)*. Madiun: AE Media Grafika
- Fleming, Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Persada.
- Gagne, Ali & Rusydiyah, Evi. 2019. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: PT RajaGrafindo Persada.
- Hidayat, sholeh. 2013. *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- H.Malik, Rudy & Hasarah, Hisbiyatul. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Abadi.
- Hidayat, Isnu. 2019. *Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: Divapress.
- Hendrifiana, Yufiana, dkk. 2017. *Diriku: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kelas I*. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Ibrahim, Ali & Rusydiyah, Evi. 2019. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: PT RajaGrafindo Persada.
- Jalinus, Niswandi & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Kurikulum Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. (2009: 10-11). Jakarta. Depdiknas.
- Mudlofir, Ali & Rusydiyah, Evi. 2019. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: PT RajaGrafindo Persada.
- Munadi, Yudhi. 2018. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Malawi, Ibadullah dan Kadarwat, Ani. 2017. *Pembelajaran TEMATIK (Konsep dan Aplikasi)*. Madiun: AE Media Grafika
- Mustapa, Leyan. 2014. *Pembaharuan Pendidikan Islam Studi Atas Teologi Sosial Pemikiran Kh. Ahmad Dahlan*. (online). Voume 1 No 1. Diakses pada 29 Desember 2020

- Piaget, Jean. 2012. *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Gramedia.
- Ratnasari, Nur'aini (2018) *Media Pangan 3d (Papan Lingkungan Tiga Dimensi) Subtema Keberagaman Mahluk Hidup Dilingkungkanku Kelas Iv Sekolah Dasar*. Undergraduate (S1) thesis, University of Muhammadiyah Malang. Dapat diakses Link: <https://eprints.umm.ac.id/38860/>
- Sudjana, Nana, Rivai Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sumiharsono, Rudy & Hasarah, Hisbiyatul. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Abadi.
- Samad Muliati, Maryati Z. 2017. *Media Pembelajaran*. Makassar. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Setianing, Indah. 2009. *Penggunaan Media Gambar untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Permulaan di Kelas I SD*. <http://core.ac.uk>. Diakses: 10 Januari 2020.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung. PT Alfabet.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung. PT Alfabet.
- Suryabrata, Sumadi. 2019. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Trianto. 2011. *Desain Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2006. Jakarta: Depdiknas.

L

A

M

P

I

R

A

N



Lampiran 1.**SILABUS dan KISI-KISI PENULISAN SOAL**

Jenjang Pendidikan : SD
 Kelas/ Semester : 4/ I
 Tema : 3. Peduli Terhadap Makhluk Hidup
 Subtema : 2. Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku
 Muatan Terpadu : IPA, dan Bahasa Indonesia
 Pembelajaran : 3

2.	4.1 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan	4.1.1 Membuat laporan tentang bagian-bagian hewan dan fungsinya dalam bentuk table dengan tepat	Disajikan tabel, siswa dapat menganalisis perbedaan bagian- bagian tubuh hewan	C4	3	PG
			Disajikan diagram venn, siswa dapat menunjukkan persamaan bagian-bagian tubuh hewan berdasarkan diagram venn	C4	7	PG
			Siswa dapat menganalisis fungsi dari bagian tubuh hewan berdasarkan pengamatan.	C2	10	Isian
			Siswa dapat mengisi tabel perbedaan bagianbagian tubuh dari dua hewan.	C3	14	Uraian

3.	3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	Membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara dengan tepat	Disajikan jawaban, siswa dapat membuat pertanyaan yang sesuai dengan jawaban	C3	4	PG
			Siswa dapat merancang daftar pertanyaan wawancara	C6	5	PG
			Siswa dapat menganalisis kalimat yang digunakan saat wawancara	C4	11	Isian
			Siswa dapat menyebutkan peralatan yang dibawa saat melakukan wawancara.	C1	15	Uraian
4.	4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata	4.3.1Membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat	Siswa dapat menjelaskan tujuan pengelompokan pertanyaan wawancara.	C2	6	PG
			Siswa dapat menuliskan hasil wawancara dengan baik	C2	8	PG
	baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis	efektif untuk persiapan wawancara dengan benar	Siswa dapat menyebutkan cara pelaporan hasil wawancara	C1	12	Isian
			Siswa dapat membuat kalimat tanya untuk wawancara dengan menggunakan kalimat yang baku dan efektif.	C6	16	Uraian

Lampiran 2. Pretest

Sekolah	: SD Inpres Layang Bertingkat
Kelas/ Semester	: IV / 1 (satu)
Tema/Subtema/PB	:3.Peduli Terhadap Makhluk Hidup/2.Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku / 3
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD INPRES LAYANG BERTINGKAT
Kelas / Semester	: IV / I
Tema	: 3. Peduli Terhadap Makhluk Hidup
Sub Tema	: 2. Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku Pembelajaran ke 3
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit

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 faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

KOMPETENSI Muatan : IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Memahami hubungan antara bentuk dan fungsi hewan bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan.	3.1.1 Mengidentifikasi bagian-bagian tubuh hewan dan fungsinya .
4.1 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan	1.1 Membuat laporan tentang bagianbagian hewan dan fungsinya dalam bentuk tabel.

Muatan : Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	3.3.1 Membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara .
4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis	4.3.1 Membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara . 4.3.2 Mempraktekkan cara melakukan wawancara.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati media PANGAN 3D, siswa mampu mengidentifikasi bagian-bagian hewan dan fungsinya dengan tepat.
2. Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat membuat laporan tentang bagian-bagian hewan dan fungsinya dalam bentuk tabel dengan tepat.
3. Setelah mengamati contoh wawancara guru, siswa mampu membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara dengan tepat.
4. Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara dengan benar.

5. Dengan kegiatan bermain peran, siswa dapat mempraktekkan cara melakukan wawancara dengan benar.

✚ Karakter siswa yang diharapkan

Religius

Nasionalis

Mandiri

Gotong-royong

Integritas

D. MATERI PEMBELAJARAN

Bagian-Bagian Tubuh Hewan dan Fungsinya

Daftar Pertanyaan Wawancara

E. PENDEKATAN, MODEL dan METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Cooperative Learning tipe Learning Together*

Metode : Pengamatan, Tanya Jawab, Bermain peran dan Diskusi

F. MEDIA PEMBELAJARAN

Media

1. Replika hewan
2. Gambar bagian tubuh hewan dan fungsinya

Alat

1. Alat Tulis

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal. Religius. 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita.. 4. Menyanyikan lagu "Halo-halo Bandung". Nasionalis. 5. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 6. <i>Mereview</i> sebentar materi-materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Inti Penyajian materi oleh guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk menganalisis hewan-hewan lain yang berada di lingkungan sekitarnya 2. Siswa mengkritisi hewan yang disebutkan oleh temanya. Critical Thinking. 3. Guru meminta siswa menganalisis hewan-hewan serta bagian-bagian tubuh hewan di lingkungan sekitarnya. (Mengamati) Integritas 4. Guru memancing pengetahuan siswa dan melakukan tanya jawab berdasarkan video yaitu bagian-bagian hewan dan fungsinya (Ikan, burung, dan kucing). (Menanya dan Menalar) 5. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok yang heterogen 6. Guru menyiapkan LKPD 1 yaitu beberapa gambar hewan yang dibagikan pada tiap kelompok 	50 menit

<p>Diskusi kelompok</p>	<p>7. Sesara berkelompok siswa menganalisis gambar dan berdiskusi dengan kelompoknya terkait bagian-bagian tubuh hewan dan fungsinya. (Mengasosiasi) Colaborasi</p>
<p>Presentasi kelompok</p>	<p>8. Tiap kelompok membuat hasil diskusi hasil LKPD 1 9. Setelah berdiskusi, perwakilan beberapa kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. (Mengkomunikasikan)</p>
<p>Membuat kesimpulan</p>	<p>10. Siswa mengamati dan mengkritisi tiap kelompok yang maju. Critical Thinking 11. Siswa dibimbing guru menyimpulkan hasil kegiatan yang dilakukan.</p>
	<p>Ayo Menulis</p>
	<p>12. Setelah mempelajari bagian-bagian tubuh hewan dan fungsinya, guru mengajak siswa untuk mengenal keaneragaman hewan di kebun binatang.</p>
	<p>13. Guru menjelaskan bahwa untuk lebih mengenal keaneragaman hewan di kebun binatang, dapat dengan melakukan kegiatan wawancara kepada petugas kebun binatang</p>
	<p>14. Guru memberikan contoh wawancara yang baik di depan kelas</p>
	<p>15. Guru meminta siswa dalam tiap kelompok untuk membuat daftar pertanyaan wawancara yang akan diajukan ke petugas kebun binatang. Integritas</p>
	<p>16. Tiap kelompok berdiskusi dan menuliskan hasil diskusinya pada LKPD 2.</p>
	<p>17. Guru membimbing tiap kelompok dalam membuat daftar pertanyaan yang baik dan benar</p>
	<p>18. Setelah selesai berdiskusi, beberapa kelompok maju ke depan mempresentasikan hasil kerjanya dengan cara bermain peran menjadi pewawancara dan nara sumber (Petugas kebun binatang)</p>
	<p>Comunication</p>
	<p>19. Guru mengamati dan membimbing setiap kegiatan siswa dalam tiap kelompok.</p>

<p>Penutup</p>	<p>20. Guru mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan menekankan pada hal-hal penting terkait materi yang telah dipelajari.</p> <p>Sebagai kegiatan penutup,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memimpin diskusi kelas dan membantu siswa dalam membuat kesimpulan tentang kegiatan-kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Siswa diminta untuk merefleksikan: <ul style="list-style-type: none"> • Bagian tubuh hewan dan fungsinya • Cara melakukan wawancara 2. Guru bersama siswa menyanyikan lagu “cicak-cicak” <p>Guru menutup dengan doa dan salam.</p>	<p>10 menit</p>
-----------------------	---	-----------------

H. SUMBER dan MEDIA PEMBELAJARAN

- a. Buku Pedoman Guru Kelas 4 Tema 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- b. Irene MJA, dkk (Buku Penilaian BUPENA Kelas 4, Jakarta : Erlangga, 2016)
- c. Lingkungan sekitar

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

ASPEK PENILAIAN	SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
Prosedur	Proses	Hasil	Proses
Teknik	Nontes	Tes	Nontes
Jenis	Observasi	Tertulis	Unjuk kerja
Bentuk	Lembar Pengamatan	Isian Singkat, Isian, dan Uraian.	Lembar Pengamatan

J. TINDAK LANJUT HASIL PENILAIAN

Remedial

Siswa yang belum memahami fungsi bagian tubuh hewan, dapat diberikan sumber belajar yang bergambar. Siswa dimotivasi untuk membaca dengan teliti. Siswa dapat mengerjakan latihan tertulis terkait materi yang belum dipahami.

Pengayaan

Siswa melakukan observasi dan pengamatan fungsi bagian tubuh pada hewan-hewan lainnya., misalnya kuda, ayam , dan beberapa jenis hewan lain di lingkungan sekitar mereka.

K. LAMPIRAN

1. Bahan Ajar
2. Media Pembelajaran
3. LKPD
4. Evaluasi Pembelajaran
5. Instrumen Penilaian

Memeriksa dan menyetujui
Kepala sekolah

Makassar, 4 Juni 2022

Guru Kelas IV

Mahasiswa

BAHAN AJAR KELAS IV

TEMA 3

PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP

SUBTEMA 2

KEBERAGAMAN MAKHLUK HIDUP DI LINGKUNGANKU

PEMBELAJARAN 3



KOMPETENSI DASAR

IPA

- 3.1. Memahami hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan.
- 4.1. Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan.

Bahasa Indonesia

- 3.3. Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.
- 4.3. Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.

INDIKATOR

IPA

- 3.1.1 Mengidentifikasi bagian-bagian tubuh hewan dan fungsinya .
- 4.1.1 Membuat laporan tentang bagian- bagian hewan dan bentuk tabel. fungsinya dalam

Bahasa Indonesia

- 3.3.1. Membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara.
- 4.3.1. Membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara.

4.3.2. Mempraktekkan cara melakukan wawancara.





MATERI PEMBELAJARAN KITA HARI INI ADALAH:

- **BAGIAN TUBUH HEWAN DAN FUNGSINYA**
- **DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA**

Tuhan telah menciptakan beragam hewan di sekitar kita. Kita harus mensyukuri keberagaman makhluk hidup ciptaan Tuhan di lingkungan kita. Hewan apa saja yang berada di lingkunganmu?

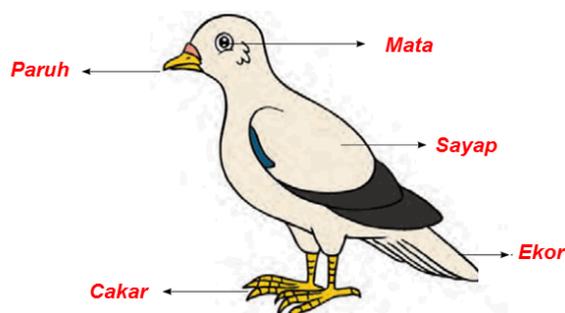
Perhatikan video pada link berikut ini!

<https://www.youtube.com/watch?v=mXN6Dw1EoM>

Berdasarkan video tersebut, hewan memiliki bagian tubuh yang sesuai dengan habitatnya. Bagian tubuh tersebut memiliki fungsi masing-masing. Contohnya burung memiliki sayap untk terbang karena habitatnya di udara atau ikan memiliki sirip untuk berenang kerana habitatnya di air.

BAGIAN TUBUH HEWAN DAN FUNGSINYA

1) Burung



a) Mata

Mata burung berfungsi untuk melihat benda-benda di sekitarnya.

b) Paruh

Paruh burung berfungsi untuk mengambil makanan. Paruh burung sesuai dengan jenis makanannya.



c) Sayap

Sayap burung berfungsi untuk bergerak atau terbang. Burung terbang dengan mengepakkan sayapnya.

d) Ekor

Ekor burung berfungsi untuk menjaga keseimbangan burung saat terbang.

e) Cakar

Cakar burung berfungsi untuk mencengkeram mangsanya atau untuk bertengger di pohon.

2) Ikan3) Kucing

Untuk lebih mengenal keanekaragaman hewan, kita dapat pergi bertamasya ke kebun binatang. Di kebun binatang kita dapat mengamati berbagai macam hewan. Selain itu kita juga dapat melakukan wawancara kepada petugas kebun binatang. Tujuannya adalah menambah informasi dan pengetahuan kita.

Wawancara merupakan salah satu cara (metode) untuk mendapatkan data (informasi). Oleh karena itu, narasumber yang diwawancarai harus orang yang menguasai informasi sesuai dengan topik yang ditentukan. Selain itu, pewawancara harus melakukan persiapan yang matang. Salah satu persiapan yang sangat penting adalah membuat daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber.

Pertanyaan yang diajukan kepada narasumber harus sesuai dengan topic wawancara. Kata tanya yang dapat digunakan untuk membuat pertanyaan wawancara yaitu apa, berapa, siapa, dimana, kapan, mengapa, dan bagaimana. Saat wawancara sebaiknya tidak mengajukan lebih dari satu pertanyaan secara langsung tetapi secara bergantian.

Cobalah buat daftar pertanyaan wawancara yang akan diajukan kepada petugas kebun binatang.

Praktikan dengan teman kelompokmu dengan bermain peran menjadi pewawancara dan narasumber



MEDIA

PEMBELAJARAN

TEMA 3

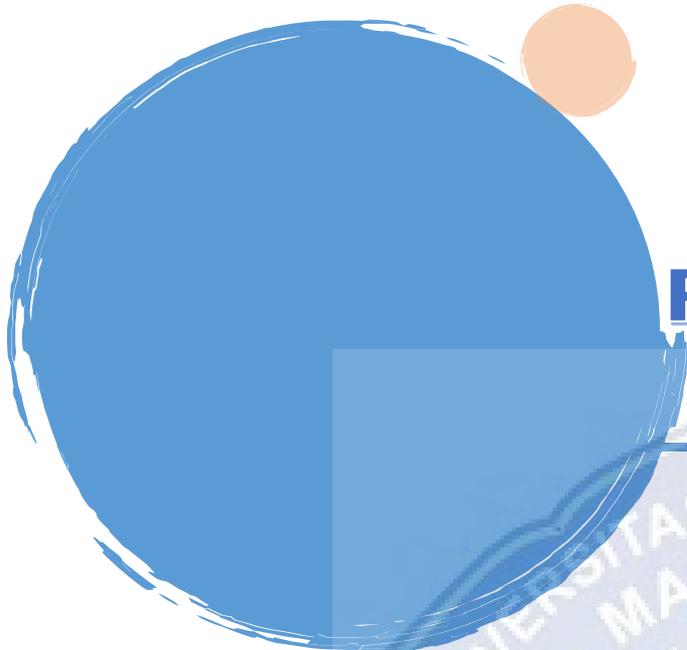
PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP

SUBTEMA 2

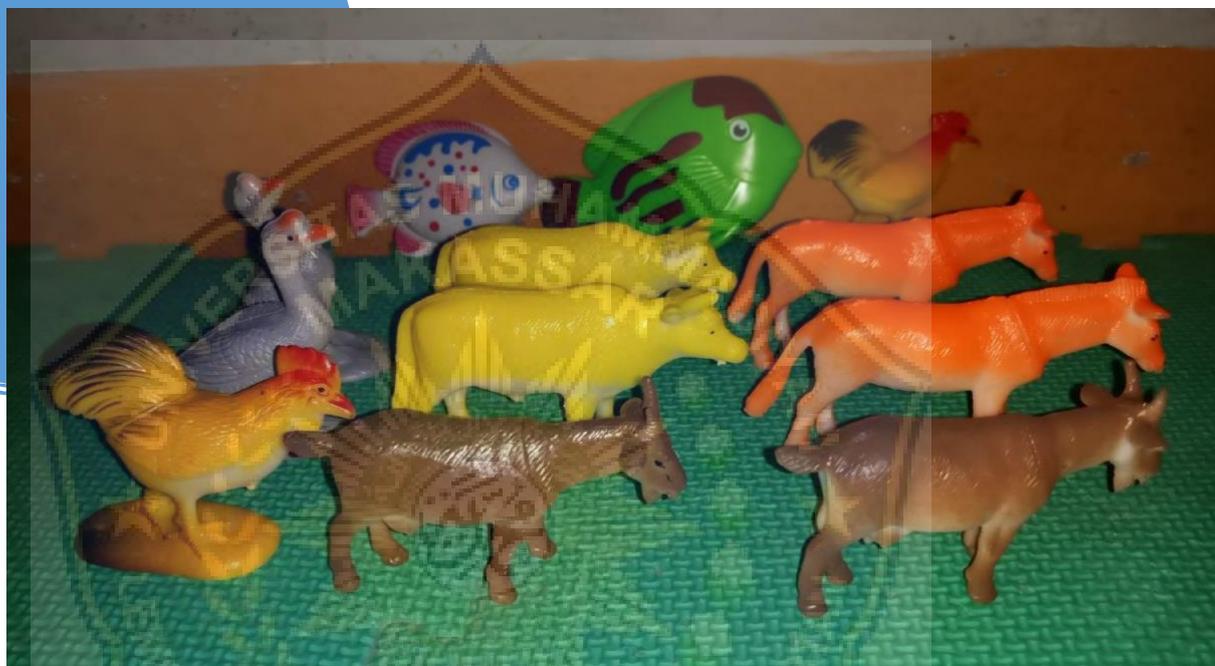
KEBERAGAMAN MAKHLUK HIDUP

DI LINGKUNGANKU

PEMBELAJARAN 3



1. Replika Hewan



LKPD

TEMA 3

PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP

SUBTEMA 2

KEBERAGAMAN MAKHLUK HIDUP

DI LINGKUNGANKU

PEMBELAJARAN 3



**LEMBAR
KERJA
PESERTA DIDIK**

**1
BAGIAN TUBUH HEWAN DAN
FUNGSI NYA**

Tujuan Pembelajaran :

- Setelah mengamati video, siswa dapat mengidentifikasi bagian-bagian hewan dan fungsinya dengan tepat.
- Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat membuat laporan tentang

bagian-bagian hewan dalam bentuk tabel.

Alat dan Media :

- Replika beberapa hewan (Sapi, Bebek, dan Lebah)
- Alat tulis

Langkah Kegiatan :

Bagian Tubuh Hewan

1. Amatilah replika hewan yang diberikan gurumul.
2. Tuliskan nama hewan tersebut di kolom berikut!

.....

3. Diskusikan dengan teman kelompokmu tentang bagian tubuh hewan tersebut beserta fungsinya!
4. Tuliskan hasil diskusi kelompokmu pada tabel berikut ini!



No	Bagian Tubuh	Fungsi
1	Mata	Untuk melihat
2
3
4
5

5. Presentasikan hasil kerja kelompokmu secara bergantian di depan kelas!



Nama Anggota :

Kelompok

Tema : 3. Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Subtema : 2. Keberagaman Makhluk Hidup di
Lingkunganku

Pembelajaran : 3

KP

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Tujuan Pembelajaran :

- ∞ Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara dengan benar.
- ∞ Dengan kegiatan bermain peran, siswa dapat mempraktekkan cara melakukan wawancara dengan benar.

Petunjuk :

- ✍ Berdoalah sebelum mengerjakan!
- ✍ Isilah identitas kelompokmu dengan benar pada kolom yang c



Langkah Kegiatan :

1. Amatilah contoh wawancara yang dilakukan gurumu!
2. Buatlah daftar pertanyaan wawancara yang akan diajukan kepada petugas kebun binatang dengan melengkapi percakapan berikut ini!

Pewawancara :

Narasumber : "Walaikum salam.. Selamat pagi juga"

Pewawancara :

Narasumber : "Iya boleh saja, silahkan jika ingin melakukan wawancara"

Pewawancara :

Narasumber : "Nama saya Bapak David."

Pewawancara :

Narasumber : "Saya bekerja sebagai petugas kebun binatang "Gembira Loka"

Pewawancara :

Narasumber : "Pengunjung kebun binatang setiap harinya lumayan banyak sekitar 500 orang dan akan meningkat ketika musim liburan tiba"

Pewawancara :

Narasumber : Banyak sekali jenis hewan di kebun binatang ini seperti jerapah, gajah, ular, rusa, harimau, orang utan, dan lain sebagainya

Pewawancara :

Narasumber : Cara memelihara hewan disini adalah dengan memberi makan hewan-hewan di kebun binatang, membersihkan kandangnya, memandikan hewan-hewan, serta merawatnya

Pewawancara :

Narasumber : Jika hewan sakit, yang kami lakukan adalah mengecek gejala-gejalanya terlebih dahulu kemudian memberi penanganan seperti memberi obat atau vaksin secara teratur agar bisa sembuh

Pewawancara :

Narasumber : Iya sama-sama, semoga bermanfaat penjelasan informasi dari saya.

Pewawancara :

Narasumber : Waalaikum salam

Praktekkan percakapan wawancara yang telah kalian buat dengan teman kelompokmu di depan kelas (salah satu menjadi pewawancara dan yang lainnya menjadi nara sumber)!



KUNCI LKPD

	Bagian Tubuh	Fungsi
Sapi	Kaki	Untuk berjalan
	Mulut	Untuk makan
	Hidung	Untuk bernafas
	Bulu	Untuk menghangatkan badan
	Mata	Untuk melihat
Itik / bebek	Kaki	Untuk berjalan
	Mata	Untuk melihat
	Selaput pada kaki	Untuk memudahkan berenang
	Paruh	Untuk mencari makan di lumpur
	Bulu	Untuk menghangatkan tubuh
Ikan	Mata	Untuk melihat
	Lubang hidung	Bernafas/ mencium bau
	Mulut	Untuk makan
	Sirip	Untuk bergerak
	Ekor	Untuk bergerak dan mengubah arah gerak
	Perut	Untuk Mencerna makanan
Kuda	Mata	Untuk melihat
	Hidung	Untuk bernafas/ untuk mencium bau
	Mulut	Untuk makan
	Kaki	Untuk berjalan
	Telinga	Untuk mendengar
	Perut	Untuk mencerna makanan
Burung	Mata	Untuk melihat
	Paruh	Untuk mengambil makanan
	Sayap	Untuk bergerak/ terbang

Ekor	Untuk menjaga keseimbangan saat burung terbang
Cakar	Untuk mencengkeram mangsanya atau bertengger di pohon

LKPD 2

Pewawancara : **"Assalamualaikum.. Selamat pagi Bapak.."**

Narasumber : "Waalaikum salam.. Selamat pagi juga"

Pewawancara : **"Bapak, bolehkah saya mengajukan beberapa pertanyaan?"** Saya

ingin menambah pengetahuan saya.

Narasumber : "Iya boleh saja, silahkan.. Saya akan jawab semua pertanyaan semampu

saya."

Pewawancara : **"Siapa nama Bapak"**

Narasumber : "Nama saya Bapak David."

Pewawancara : **"Apa pekerjaan Bapak?"**

Narasumber : "Saya bekerja sebagai petugas kebun binatang "Gembira Loka"

Pewawancara : **"Berapa jumlah pengunjung di kebun binatang**

ini setiap harinya?" Narasumber : "Pengunjung kebun binatang setiap harinya lumayan banyak sekitar 500

orang dan akan meningkat ketika musim liburan

tiba"

Pewawancara : **"Apa saja jenis hewan yang ada di kebun binatang ini, Pak?"**

Narasumber : Banyak sekali jenis hewan di kebun binatang ini seperti jerapah, gajah,

ular, rusa, harimau, orang utan, dan lain sebagainya

Pewawancara : **"Bagaimana cara memelihara hewan-hewan di kebun binatang ini,**

Pak?"

Narasumber : "Cara memelihara hewan disini adalah dengan memberi makan dan minum

setiap hari, membersihkan kandangnya, memandikan hewan-hewan, serta merawatnya"

Pewawancara : **"Apa yang Bapak lakukan jika hewan di kebun binatang ini sakit?"** Narasumber : Jika hewan sakit, yang kami lakukan adalah mengecek gejala-gejalanya

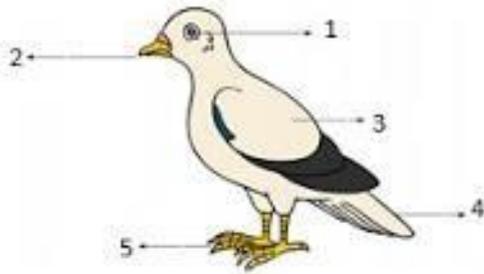
terlebih dahulu kemudian memberi penanganan seperti memberi obat atau vaksin secara teratur agar bisa sembuh

Pewawancara : **"Terima kasih Bapak atas informasi dan ilmunya kali ini.."** Narasumber : "Iya sama-sama, semoga bermanfaat penjelasan informasi dari saya." Pewawancara : **"Assalamualaikum.."**

Narasumber : "Walaikum salam

Penilaian Pre-test

1. Perhatikan gambar berikut ini!



Bagian tubuh burung beserta fungsinya yang ditunjuk nomor 4 adalah...

- paruh, untuk mengambil makanan.
 - ekor, untuk menjaga keseimbangan saat terbang.
 - mata, untuk melihat sekitarnya.
 - cakar, untuk mencengkeram mangsanya.
2. Amati kedua gambar burung berikut ini!



(Burung 1)

(Burung 2)

Kedua burung tersebut mempunyai cakar yang berfungsi untuk...

- burung 1 untuk mencengkeram mangsanya, sedangkan burung 2 untuk bertengger di pohon.
 - keduanya sama-sama untuk mencengkeram mangsanya.
 - burung 1 untuk bertengger di pohon, sedangkan burung 2 untuk mencengkeram mangsanya.
 - keduanya sama-sama untuk bertengger di pohon.
3. Laba-laba dan kumbang adalah tergolong jenis serangga. Perbedaan laba-laba dan kumbang pada tabel berikut ini yang tepat adalah...

	Laba-laba	Kumbang
a.	jumlah kaki 3 pasang	jumlah kaki 4 pasang

b.	tidak memiliki antena	memiliki antena
c.	mempunyai 1 pasang mata	mempunyai 4 pasang mata
d.	bersayap	tidak bersayap

4. “Ekor pada burung berguna untuk menjaga keseimbangan saat terbang”.

Pertanyaan yang sesuai untuk jawaban di atas adalah...

- Apa kegunaan ekor pada burung?
 - Mengapa ekor dapat menjaga keseimbangan burung saat terbang?
 - Bagaimana cara terbang burung?
 - Berapa jumlah ekor burung?
5. Feri ingin melakukan wawancara kepada salah satu narasumber. Ia merancang daftar pertanyaan yang akan diajukan. Pada saat merancang daftar pertanyaan wawancara, hal-hal yang perlu diperhatikan Feri berikut ini, kecuali ...
- menentukan topik yang sesuai.
 - memilih kata tanya yang sesuai untuk menggali informasi.
 - tidak mengajukan lebih dari satu pertanyaan secara langsung.
 - memilih pertanyaan yang membatasi jawaban narasumber.
6. Pertanyaan wawancara sebaiknya dikelompokkan dari pertanyaan umum hingga pertanyaan khusus. Tujuannya adalah...
- agar kegiatan wawancara menjadi lebih menyenangkan.
 - agar narasumber mudah diarahkan untuk memberikan penjelasan secara rinci.
 - agar pewawancara mudah dalam mengajukan pertanyaan.
 - agar kegiatan wawancara lebih cepat selesai.

7.



Persamaan laba-laba dan kumbang berdasarkan diagram venn tersebut adalah...

- tergolong serangga, mengmiliki sepasang mata, dan tidak bersayap.

- b. tergolong serangga, memiliki sepasang mata, dan memiliki antenna.
- c. memerlukan makanan, tergolong serangga, dan memiliki sepasang mata.
- d. memerlukan makanan, tergolong serangga, dan tidak bersayap.
8. Fungsi sirip pada ikan adalah
- sebagai alat gerak.
 - sebagai penyeimbang.
 - sebagai hiasan.
 - sebagai alat untuk belok.
9. Merawat hewan peliharaan merupakan kewajiban yang harus
- dihindari
 - diabaikan
 - dikembangkan
 - dilaksanakan
10. Kewajiban kita terhadap hewan liar adalah.....
- memburu
 - melestarikan
 - memelihara
 - menangkap
11. Hewan peliharaan bersih dan tidak bau merupakan manfaat melaksanakan kewajiban
- memberi makan hewan peliharaan
 - menjaga kebersihan hewan peliharaan
 - membersihkan kandang hewan peliharaan
 - mengobati hewan peliharaan yang sakit
12. Perhatikan topik wawancara di bawah ini!
Topik wawancara: habitat hewan
Kalimat pertanyaan wawancara yang sesuai dengan topik wawancara di atas adalah ...
- Apa kamu memelihara domba?
 - Bagaimana perkembangbiakan udang?
 - Apa fungsi antena pada kupu-kupu?
 - Di mana habitat penyu?
13. Dalam laporan hasil wawancara, topik wawancara kita tuliskan pada urutan
- pertama
 - kedua
 - ketiga
 - terakhir
14. Percakapan yang dilakukan oleh dua pihak untuk mendapat keterangan suatu hal disebut
- reportase
 - berita
 - wawancara
 - dialog

15. Laba-laba memiliki organ pemintal yang dapat membentuk benang. Benang laba-laba digunakan untuk
- alat sensor
 - indera peraba
 - menjerat mangsa
 - melindungi tubuh

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah soal yang benar} \times 100\%}{\text{Jumlah soal}}$$



Lampiran 4 RPP Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (*posttest*)

Sekolah : SD Inpres Layang Bertingkat

Kelas/ Semester : IV / 1 (satu)

Tema/Subtema/PB : 3. Peduli Terhadap Makhluk Hidup/2. Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku / 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD INPRES LAYANG BERTINGKAT

Kelas / Semester : IV / I

Tema : 3. Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Sub Tema : 2. Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku
Pembelajaran ke 3

Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

5. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
6. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
7. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
8. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN**KOMPETENSI Muatan : IPA**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Memahami hubungan antara bentuk dan fungsi hewan bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan.	3.1.1 Mengidentifikasi bagian-bagian tubuh hewan dan fungsinya .
4.1 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan	1.1 Membuat laporan tentang bagianbagian hewan dan fungsinya dalam bentuk tabel.

Muatan : Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	3.3.1 Membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara .
4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis	4.3.1 Membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara . 4.3.2 Mempraktekkan cara melakukan wawancara.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

6. Setelah mengamati media PANGAN 3D, siswa mampu mengidentifikasi bagian-bagian hewan dan fungsinya dengan tepat.
7. Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat membuat laporan tentang bagian-bagian hewan dan fungsinya dalam bentuk tabel dengan tepat.
8. Setelah mengamati contoh wawancara guru, siswa mampu membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara dengan tepat.
9. Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara dengan benar.

10. Dengan kegiatan bermain peran, siswa dapat mempraktekkan cara melakukan wawancara dengan benar.

✚ Karakter siswa yang diharapkan

Religius

Nasionalis

Mandiri

Gotong-royong

Integritas

D. MATERI PEMBELAJARAN

Bagian-Bagian Tubuh Hewan dan Fungsinya

Daftar Pertanyaan Wawancara

E. PENDEKATAN, MODEL dan METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Cooperative Learning tipe Learning Together*

Metode : Pengamatan, Tanya Jawab, Bermain peran dan Diskusi

F. MEDIA PEMBELAJARAN

Media

3. PANGAN 3D
4. Replika hewan
5. Gambar bagian tubuh hewan dan fungsinya

Alat

2. Media PANGAN 3D
3. Alat Tulis

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal. Religius. 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita.. 4. Menyanyikan lagu "Halo-halo Bandung". Nasionalis. 5. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 6. <i>Mereview</i> sebentar materi-materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Inti Penyajian materi oleh guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan contoh wawancara yang baik di depan kelas 2. Siswa mengkritisi hewan yang disebutkan oleh temanya. Critical Thinking. 3. Siswa menganalisis bagian-bagian tubuh miniatur hewan pada media PANGAN 3D yang ada di lingkungan sekitar. (Mengamati) Integritas 4. Guru memancing pengetahuan siswa dan melakukan tanya jawab berdasarkan media PANGAN 3D yaitu bagian-bagian hewan dan fungsinya (ayam, burung, dan sapi). (Menanya dan Menalar) 5. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok yang heterogen 6. Guru menyiapkan LKPD 1 yaitu beberapa gambar hewan yang dibagikan pada tiap kelompok 	50 menit

<p>Diskusi kelompok</p>	<p>7. Sesara berkelompok siswa menganalisis gambar dan berdiskusi dengan kelompoknya terkait bagian-bagian tubuh hewan dan fungsinya.</p>
<p>Presentasi kelompok</p>	<p>(Mengasosiasi) Colaborasi</p> <p>8. Tiap kelompok membuat hasil diskusi hasil LKPD 1</p> <p>9. Setelah berdiskusi, perwakilan beberapa kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas.</p> <p>(Mengkomunikasikan)</p> <p>10.Siawa mengamati dan mengkritisi tiap kelompok yang maju.</p>
<p>Membuat kesimpulan</p>	<p>Critical Thinking</p> <p>11.Siswa dibimbing guru menyimpulkan hasil kegiatan yang dilakukan.</p> <p>Ayo Menulis</p> <p>12.Setelah mempelajari bagian-bagian tubuh hewan dan fungsinya, guru mengajak siswa untuk mengenal keaneragaman hewan di kebun binatang.</p> <p>13.Guru menjelaskan bahwa untuk lebih mengenal keaneragaman hewan di kebun binatang, dapat dengan melakukan kegiatan wawancara kepada petugas kebun binatang</p> <p>14.Guru memberikan contoh wawancara yang baik di depan kelas</p> <p>15.Guru meminta siswa dalam tiap kelompok untuk membuat daftar pertanyaan wawancara yang akan diajukan ke petugas kebun binatang. Integritas</p> <p>16.Tiap kelompok berdiskusi dan menuliskan hasil diskusinya pada LKPD 2.</p> <p>17.Guru membimbing tiap kelompok dalam membuat daftar pertanyaan yang baik dan benar</p> <p>18.Setelah selesai berdiskusi, beberapa kelompok maju ke depan mempresentasikan hasil kerjanya dengan cara bermain peran menjadi pewawancara dan nara sumber (Petugas kebun binatang)</p> <p>Comunication</p> <p>19.Guru mengamati dan membimbing setiap kegiatan siswa dalam tiap kelompok.</p>

<p>Penutup</p>	<p>20. Guru mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan menekankan pada hal-hal penting terkait materi yang telah dipelajari.</p> <p>Sebagai kegiatan penutup,</p> <p>3. Guru memimpin diskusi kelas dan membantu siswa dalam membuat kesimpulan tentang kegiatan-kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Siswa diminta untuk merefleksikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagian tubuh hewan dan fungsinya • Cara melakukan wawancara <p>4. Guru bersama siswa menyanyikan lagu “cicak-cicak”</p> <p>Guru menutup dengan doa dan salam.</p>	<p>10 menit</p>
-----------------------	---	-----------------

H. SUMBER dan MEDIA PEMBELAJARAN

- a. Buku Pedoman Guru Kelas 4 Tema 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- b. Irene MJA, dkk (Buku Penilaian BUPENA Kelas 4, Jakarta : Erlangga, 2016)
- c. Lingkungan sekitar
- d. Media PANGAN 3D

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

ASPEK PENILAIAN	SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
Prosedur	Proses	Hasil	Proses
Teknik	Nontes	Tes	Nontes
Jenis	Observasi	Tertulis	Unjuk kerja
Bentuk	Lembar Pengamatan	Isian Singkat, Isian, dan Uraian.	Lembar Pengamatan

J. TINDAK LANJUT HASIL PENILAIAN

Remedial

Siswa yang belum memahami fungsi bagian tubuh hewan, dapat diberikan sumber belajar yang bergambar. Siswa dimotivasi untuk membaca dengan teliti. Siswa dapat mengerjakan latihan tertulis terkait materi yang belum dipahami.

Pengayaan

Siswa melakukan observasi dan pengamatan fungsi bagian tubuh pada hewan-hewan lainnya., misalnya kuda, ayam , dan beberapa jenis hewan lain di lingkungan sekitar mereka.

K. LAMPIRAN

6. Bahan Ajar
7. Media Pembelajaran (PANGAN 3D)
8. LKPD
9. Evaluasi Pembelajaran
10. Instrumen Penilaian

Memeriksa dan menyetujui
Kepala sekolah

Makassar, 4 Juni 2022

Guru Kelas IV

Mahasiswa

BAHAN AJAR

TEMA 3

PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP

SUBTEMA 2

KEBERAGAMAN MAKHLUK

HIDUP

DI LINGKUNGANKU

PEMBELAJARAN 3



KOMPETENSI DASAR

IPA

- 3.1. Memahami hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan.
- 4.1. Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan.

Bahasa Indonesia

- 3.3. Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.
- 4.3. Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.

INDIKATOR

IPA

- 3.1.1 Mengidentifikasi bagian-bagian tubuh hewan dan fungsinya .
- 4.1.1 Membuat laporan tentang bagian- bagian hewan dan bentuk tabel. fungsinya dalam

Bahasa Indonesia

- 3.3.1. Membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara.
- 4.3.1. Membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara.

4.3.2. Mempraktekkan cara melakukan wawancara.





MATERI PEMBELAJARAN KITA HARI INI ADALAH:

- **BAGIAN TUBUH HEWAN DAN FUNGSINYA**
- **DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA**

Tuhan telah menciptakan beragam hewan di sekitar kita. Kita harus mensyukuri keberagaman makhluk hidup ciptaan Tuhan di lingkungan kita. Hewan apa saja yang berada di lingkunganmu?

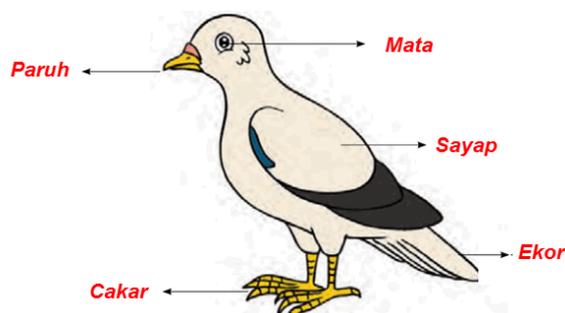
Perhatikan video pada link berikut ini!

<https://www.youtube.com/watch?v=mXN6Dw1EoM>

Berdasarkan video tersebut, hewan memiliki bagian tubuh yang sesuai dengan habitatnya. Bagian tubuh tersebut memiliki fungsi masing-masing. Contohnya burung memiliki sayap untk terbang karena habitatnya di udara atau ikan memiliki sirip untuk berenang kerana habitatnya di air.

BAGIAN TUBUH HEWAN DAN FUNGSINYA

1) Burung



a) Mata

Mata burung berfungsi untuk melihat benda-benda di sekitarnya.

b) Paruh

Paruh burung berfungsi untuk mengambil makanan. Paruh burung sesuai dengan jenis makanannya.



c) Sayap

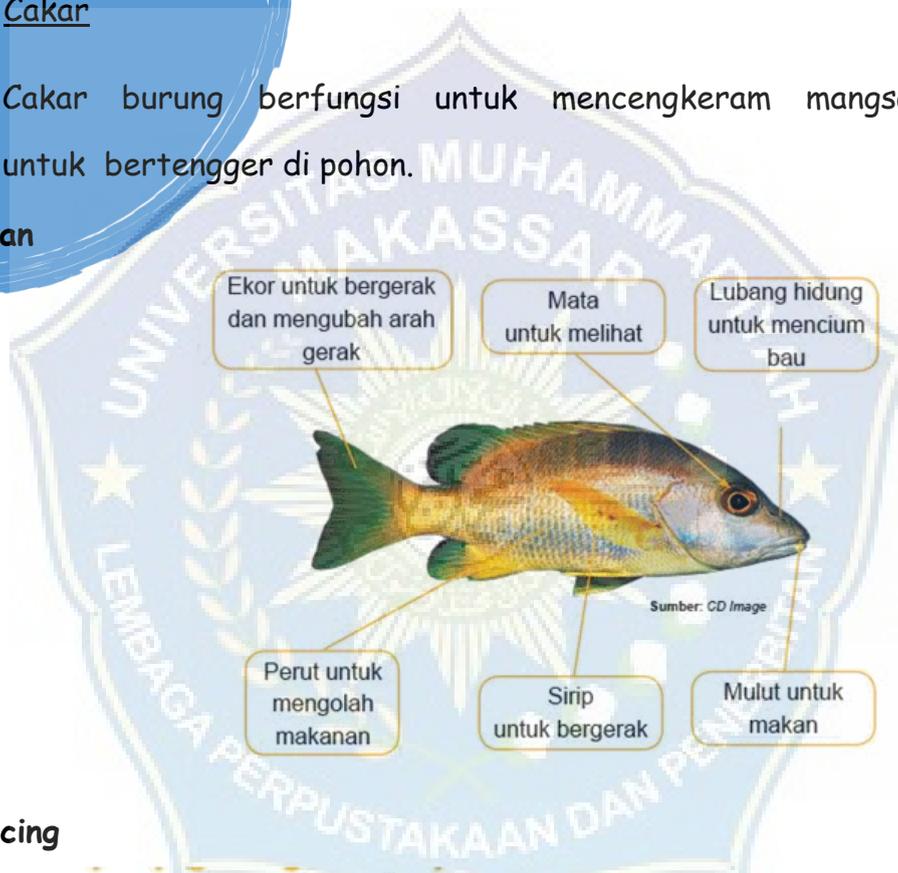
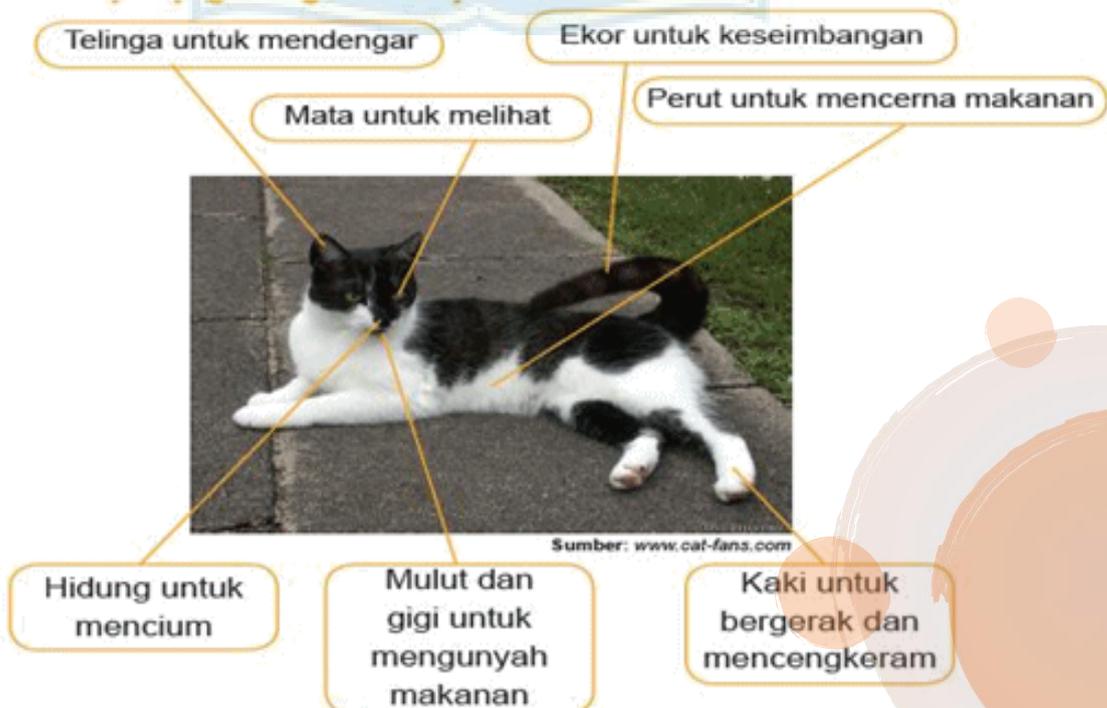
Sayap burung berfungsi untuk bergerak atau terbang. Burung terbang dengan mengepakkan sayapnya.

d) Ekor

Ekor burung berfungsi untuk menjaga keseimbangan burung saat terbang.

e) Cakar

Cakar burung berfungsi untuk mencengkeram mangsanya atau untuk bertengger di pohon.

2) Ikan3) Kucing

Untuk lebih mengenal keaneragaman hewan, kita dapat pergi bertamasya ke kebun binatang. Di kebun binatang kita dapat mengamati berbagai macam hewan. Selain itu kita juga dapat melakukan wawancara kepada petugas kebun binatang. Tujuannya adalah menambah informasi dan pengetahuan kita.

Wawancara merupakan salah satu cara (metode) untuk mendapatkan data (informasi). Oleh karena itu, narasumber yang diwawancarai harus orang yang menguasai informasi sesuai dengan topik yang ditentukan. Selain itu, pewawancara harus melakukan persiapan yang matang. Salah satu persiapan yang sangat penting adalah membuat daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber.

Pertanyaan yang diajukan kepada narasumber harus sesuai dengan topic wawancara. Kata tanya yang dapat digunakan untuk membuat pertanyaan wawancara yaitu apa, berapa, siapa, dimana, kapan, mengapa, dan bagaimana. Saat wawancara sebaiknya tidak mengajukan lebih dari satu pertanyaan secara langsung tetapi secara bergantian.

Cobalah buat daftar pertanyaan wawancara yang akan diajukan kepada petugas kebun binatang.

Praktikan dengan teman kelompokmu dengan bermain peran menjadi pewawancara dan narasumber



MEDIA

PEMBELAJARAN

TEMA 3

PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP

SUBTEMA 2

**KEBERAGAMAN MAKHLUK HIDUP
DI LINGKUNGANKU**

PEMBELAJARAN 3



1. Replika Hewan



2. MEDIA PANGAN 3D



L K P D

TEMA 3

PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP

SUBTEMA 2

KEBERAGAMAN MAKHLUK HIDUP

DI LINGKUNGANKU

PEMBELAJARAN 3



**LEMBAR
KERJA
PESERTA DIDIK**

**1
BAGIAN TUBUH HEWAN DAN
FUNGSI NYA**

Tujuan Pembelajaran :

- Setelah mengamati video, siswa dapat mengidentifikasi bagian-bagian hewan dan fungsinya dengan tepat.
- Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat membuat laporan tentang

bagian-bagian hewan dalam bentuk tabel.

Alat dan Media :

- Replika beberapa hewan (Sapi, Bebek, dan Lebah)
- Alat tulis

Langkah Kegiatan :

Bagian Tubuh Hewan

1. Amatilah replika hewan yang diberikan gurumu!
2. Tuliskan nama hewan tersebut di kolom berikut!

.....

3. Diskusikan dengan teman kelompokmu tentang bagian tubuh hewan tersebut beserta fungsinya!
4. Tuliskan hasil diskusi kelompokmu pada tabel berikut ini!



No	Bagian Tubuh	Fungsi
1	Mata	Untuk melihat
2
3
4
5

5. Presentasikan hasil kerja kelompokmu secara bergantian di depan kelas!



Nama Anggota :

Kelompok

Tema : 3. Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Subtema : 2. Keberagaman Makhluk Hidup di
Lingkunganku

Pembelajaran : 3

KP

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Tujuan Pembelajaran :

- ∞ Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara dengan benar.
- ∞ Dengan kegiatan bermain peran, siswa dapat mempraktekkan cara melakukan wawancara dengan benar.

Petunjuk :

- ✍ Berdoalah sebelum mengerjakan!
- ✍ Isilah identitas kelompokmu dengan benar pada kolom yang c



Langkah Kegiatan :

1. Amatilah contoh wawancara yang dilakukan gurumu!
2. Buatlah daftar pertanyaan wawancara yang akan diajukan kepada petugas kebun binatang dengan melengkapi percakapan berikut ini!

Pewawancara :

Narasumber : "Walaikum salam.. Selamat pagi juga"

Pewawancara :

Narasumber : "Iya boleh saja, silahkan jika ingin melakukan wawancara"

Pewawancara :

Narasumber : "Nama saya Bapak David."

Pewawancara :

Narasumber : "Saya bekerja sebagai petugas kebun binatang "Gembira Loka"

Pewawancara :

Narasumber : "Pengunjung kebun binatang setiap harinya lumayan banyak sekitar 500 orang dan akan meningkat ketika musim liburan tiba"

Pewawancara :

Narasumber : Banyak sekali jenis hewan di kebun binatang ini seperti jerapah, gajah, ular, rusa, harimau, orang utan, dan lain sebagainya

Pewawancara :

Narasumber : Cara memelihara hewan disini adalah dengan memberi makan hewan-hewan di kebun binatang, membersihkan kandangnya, memandikan hewan-hewan, serta merawatnya

Pewawancara :

Narasumber : Jika hewan sakit, yang kami lakukan adalah mengecek gejala-gejalanya terlebih dahulu kemudian memberi penanganan seperti memberi obat atau vaksin secara teratur agar bisa sembuh

Pewawancara :

Narasumber : Iya sama-sama, semoga bermanfaat penjelasan informasi dari saya.

Pewawancara :

Narasumber : Waalaikum salam

Praktekkan percakapan wawancara yang telah kalian buat dengan teman kelompokmu di depan kelas (salah satu menjadi pewawancara dan yang lainnya menjadi nara sumber)!



KUNCI LKPD

	Bagian Tubuh	Fungsi
Sapi	Kaki	Untuk berjalan
	Mulut	Untuk makan
	Hidung	Untuk bernafas
	Bulu	Untuk menghangatkan badan
	Mata	Untuk melihat
Itik / bebek	Kaki	Untuk berjalan
	Mata	Untuk melihat
	Selaput pada kaki	Untuk memudahkan berenang
	Paruh	Untuk mencari makan di lumpur
	Bulu	Untuk menghangatkan tubuh
Ikan	Mata	Untuk melihat
	Lubang hidung	Bernafas/ mencium bau
	Mulut	Untuk makan
	Sirip	Untuk bergerak
	Ekor	Untuk bergerak dan mengubah arah gerak
	Perut	Untuk Mencerna makanan
Kuda	Mata	Untuk melihat
	Hidung	Untuk bernafas/ untuk mencium bau
	Mulut	Untuk makan
	Kaki	Untuk berjalan
	Telinga	Untuk mendengar
	Perut	Untuk mencerna makanan
Burung	Mata	Untuk melihat
	Paruh	Untuk mengambil makanan
	Sayap	Untuk bergerak/ terbang



	Ekor	Untuk menjaga keseimbangan saat burung terbang
	Cakar	Untuk mencengkeram mangsanya atau bertengger di pohon

LKPD 2

Pewawancara : **"Assalamualaikum.. Selamat pagi Bapak.."**

Narasumber : **"Walaikum salam.. Selamat pagi juga"**

Pewawancara : **"Bapak, bolehkah saya mengajukan beberapa pertanyaan?" Saya**

ingin menambah pengetahuan saya.

Narasumber : **"Iya boleh saja, silahkan.. Saya akan jawab semua pertanyaan semampu**

saya."

Pewawancara : **"Siapa nama Bapak"**

Narasumber : **"Nama saya Bapak David."**

Pewawancara : **"Apa pekerjaan Bapak?"**

Narasumber : **"Saya bekerja sebagai petugas kebun binatang "Gembira Loka"**

Pewawancara : **"Berapa jumlah pengunjung di kebun binatang ini setiap harinya?"** Narasumber :

"Pengunjung kebun binatang setiap harinya lumayan banyak sekitar 500

orang dan akan meningkat ketika musim liburan tiba"

Pewawancara : **"Apa saja jenis hewan yang ada di kebun binatang ini, Pak?"**

Narasumber : Banyak sekali jenis hewan di kebun binatang ini seperti jerapah, gajah,

ular, rusa, harimau, orang utan, dan lain sebagainya

Pewawancara : **"Bagaimana cara memelihara hewan-hewan di kebun binatang ini, Pak?"**

Narasumber : "Cara memelihara hewan disini adalah dengan memberi makan dan minum

setiap hari, membersihkan kandangnya, memandikan hewan-hewan, serta merawatnya"

Pewawancara : **"Apa yang Bapak lakukan jika hewan di kebun binatang ini sakit?"** Narasumber : Jika hewan sakit, yang kami lakukan adalah mengecek gejala-gejalanya

terlebih dahulu kemudian memberi penanganan seperti memberi obat atau vaksin secara teratur agar bisa sembuh

Pewawancara : **"Terima kasih Bapak atas informasi dan ilmunya kali ini.."** Narasumber : "Iya sama-sama, semoga bermanfaat penjelasan informasi dari saya."

Pewawancara : **"Assalamualaikum.."**

Narasumber : "Walaikum salam

Soal Ppst-Test

1. Amati kedua gambar burung berikut ini!



(Burung 1)



(Burung 2)

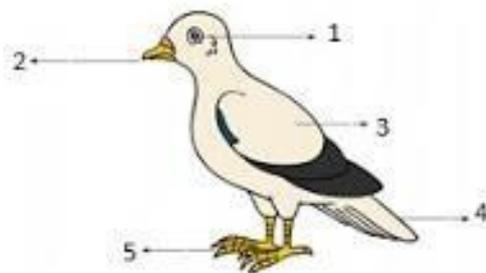
Kedua burung tersebut mempunyai cakar yang berfungsi untuk...

- e. burung 1 untuk mencengkeram mangsanya, sedangkan burung 2 untuk bertengger di pohon.
- f. keduanya sama-sama untuk mencengkeram mangsanya.
- g. burung 1 untuk bertengger di pohon, sedangkan burung 2 untuk mencengkeram mangsanya.
- h. keduanya sama-sama untuk bertengger di pohon.

2. Laba-laba dan kumbang adalah tergolong jenis serangga. Perbedaan laba-laba dan kumbang pada tabel berikut ini yang tepat adalah...

	Laba-laba	Kumbang
a.	jumlah kaki 3 pasang	jumlah kaki 4 pasang
b.	tidak memiliki antena	memiliki antena
c.	mempunyai 1 pasang mata	mempunyai 4 pasang mata
d.	bersayap	tidak bersayap

3. Perhatikan gambar berikut ini!



Bagian tubuh burung beserta fungsinya yang ditunjuk nomor 4 adalah...

- a. paruh, untuk mengambil makanan.
- b. ekor, untuk menjaga keseimbangan saat terbang.
- c. mata, untuk melihat sekitarnya.
- b. cakar, untuk mencengkeram mangsanya.

4. Feri ingin melakukan wawancara kepada salah satu narasumber. Ia merancang daftar pertanyaan yang akan diajukan. Pada saat merancang daftar pertanyaan wawancara, hal-hal yang perlu diperhatikan Feri berikut ini, kecuali ...

- a. menentukan topik yang sesuai.
- b. memilih kata tanya yang sesuai untuk menggali informasi.
- c. tidak mengajukan lebih dari satu pertanyaan secara langsung.
- d. memilih pertanyaan yang membatasi jawaban narasumber.

5. “Ekor pada burung berguna untuk menjaga keseimbangan saat terbang”.

Pertanyaan yang sesuai untuk jawaban di atas adalah...

- a. Apa kegunaan ekor pada burung?
- b. Mengapa ekor dapat menjaga keseimbangan burung saat terbang?
- c. Bagaimana cara terbang burung?
- d. Berapa jumlah ekor burung?

6. Pertanyaan wawancara sebaiknya dikelompokkan dari pertanyaan umum hingga pertanyaan khusus. Tujuannya adalah...

- a. agar kegiatan wawancara menjadi lebih menyenangkan.
- b. agar narasumber mudah diarahkan untuk memberikan penjelasan secara rinci.
- c. agar pewawancara mudah dalam mengajukan pertanyaan.
- d. agar kegiatan wawancara lebih cepat selesai.



7. Persamaan laba-laba dan kumbang berdasarkan diagram venn tersebut adalah...
 - a. tergolong serangga, memiliki sepasang mata, dan tidak bersayap.
 - b. tergolong serangga, memiliki sepasang mata, dan memiliki antenna.
 - c. memerlukan makanan, tergolong serangga, dan memiliki sepasang mata.
 - d. memerlukan makanan, tergolong serangga, dan tidak bersayap.

8. Fungsi sirip pada ikan adalah
 - a. sebagai alat gerak.
 - b. sebagai penyeimbang.
 - c. sebagai hiasan.
 - d. sebagai alat untuk belok.

9. Merawat hewan peliharaan merupakan kewajiban yang harus
 - a. dihindari
 - b. diabaikan
 - c. dikembangkan
 - d. dilaksanakan

10. Kewajiban kita terhadap hewan liar adalah....
 - a. memburu
 - b. melestarikan
 - c. memelihara
 - d. menangkap

11. Hewan peliharaan bersih dan tidak bau merupakan manfaat melaksanakan kewajiban
 - a. memberi makan hewan peliharaan
 - b. menjaga kebersihan hewan peliharaan
 - c. membersihkan kandang hewan peliharaan

d. mengobati hewan peliharaan yang sakit

12. Perhatikan topik wawancara di bawah ini!

Topik wawancara: habitat hewan

Kalimat pertanyaan wawancara yang sesuai dengan topik wawancara di atas adalah

...

- a. Apa kamu memelihara domba?
- b. Bagaimana perkembangbiakan udang?
- c. Apa fungsi antena pada kupu-kupu?
- d. Di mana habitat penyu?

13. Dalam laporan hasil wawancara, topik wawancara kita tuliskan pada urutan

- a. pertama
- b. kedua
- c. ketiga
- d. terakhir

14. Percakapan yang dilakukan oleh dua pihak untuk mendapat keterangan suatu hal disebut

- a. reportase
- b. berita
- c. wawancara
- d. dialog

15. Laba-laba memiliki organ pemintal yang dapat membentuk benang. Benang laba-laba digunakan untuk

- a. alat sensor
- b. indera peraba
- c. menjerat mangsa
- d. melindungi tubuh

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah soal yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100\%$$

Lampiran 6. Daftar Hadir Siswa

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS IV
SD INPRES BERTINGKAT LAYANG
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

NOMOR		NAMA SISWA	L/P	PERTEMUAN					
Urut	NISN/NIS			1	2	3	4	5	6
1	0113109178	A. Israeni Wulan Aulia	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	0118977722	Adyba Anugerah Ramadhani Enzani	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	0116892137	Alizah Firawan Nur	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	0111143301	Alvina Saskia Bahar	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	0112727461	Alyfa Anugerah Ramadhani Enzani	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	0114412822	Andi Nur Athira Hidayat	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	0113077654	Andika Pratama	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	0111108419	Aqila Nurul Husna	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	0109844314	Fajar Adrian Pratama	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	0115031980	Fathir Mohammad	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	0114033312	Fitriani	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Makassar,..... 2022

Peneliti



Tb. Asriadi Aris Putra

Lampiran 7. Lembar Observasi Siswa (Pretest)

Lembar Observasi Siswa dalam Pembelajaran subtema 3 keberagaman makhluk hidup di lingkunganku

Nama Sekolah : SD Inpres Layang Bertingkat
 Mata Pelajaran : subtema 3 Keberagaman Makhluk Hidup Di Lingkunganku
 Kelas : IV/1
 Kegiatan : Mengenal hewan dan bagian-bagian tubuhnya

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mempersiapkan pembelajaran			✓		
2	Siswa mempersiapkan apersepsi yang diberikan oleh guru			✓		
3	Siswa menanggapi apersepsi yang diberikan oleh guru			✓		
4	Siswa konsentrasi saat pembelajaran berlangsung			✓		
5	Tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru		✓			
6	Keaktifan siswa dalam bertanya, berfikir, berpendapat, dan berinisiatif		✓			
7	Siswa merasa senang dalam pembelajaran menggunakan media PANGAN 3D			✓		
8	Siswa dapat dengan benar menjelaskan bagian-bagian tubuh hewan serta lingkungannya		✓			
9	Siswa melakukan evaluasi		✓			
10	Menyimpulkan pembelajaran		✓			
Jumlah				25		
Skor Maksimal				50		
Persentase				50%		(cukup)

Lampiran 8. Lembar Observasi Siswa (Posttest)

Lembar Observasi Siswa dalam Pembelajaran subtema 3 keberagaman makhluk hidup di lingkunganku

Nama Sekolah : SD Inpres Layang Bertingkat
 Mata Pelajaran : subtema 3 Keberagaman Makhluk Hidup Di Lingkunganku
 Kelas : IV/1
 Kegiatan : Mengenal hewan dan bagian-bagian tubuhnya

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mempersiapkan pembelajaran				✓	
2	Siswa mempersiapkan apersepsi yang diberikan oleh guru			✓		
3	Siswa menanggapi apersepsi yang diberikan oleh guru					✓
4	Siswa konsentrasi saat pembelajaran berlangsung				✓	
5	Tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru				✓	
6	Keaktifan siswa dalam bertanya, berfikir, berpendapat, dan berinisiatif				✓	
7	Siswa merasa senang dalam pembelajaran menggunakan media PANGAN 3D					✓
8	Siswa dapat dengan benar menjelaskan bagian-bagian tubuh hewan serta lingkungannya				✓	
9	Siswa melakukan evaluasi			✓		
10	Menyimpulkan pembelajaran			✓		
Jumlah				39		
Skor Maksimal				50		
Persentase				78% (aktif)		

Lampiran 9. Nilai Test Siswa (Pretest)

NILAI TEST SISWA

(pretest)

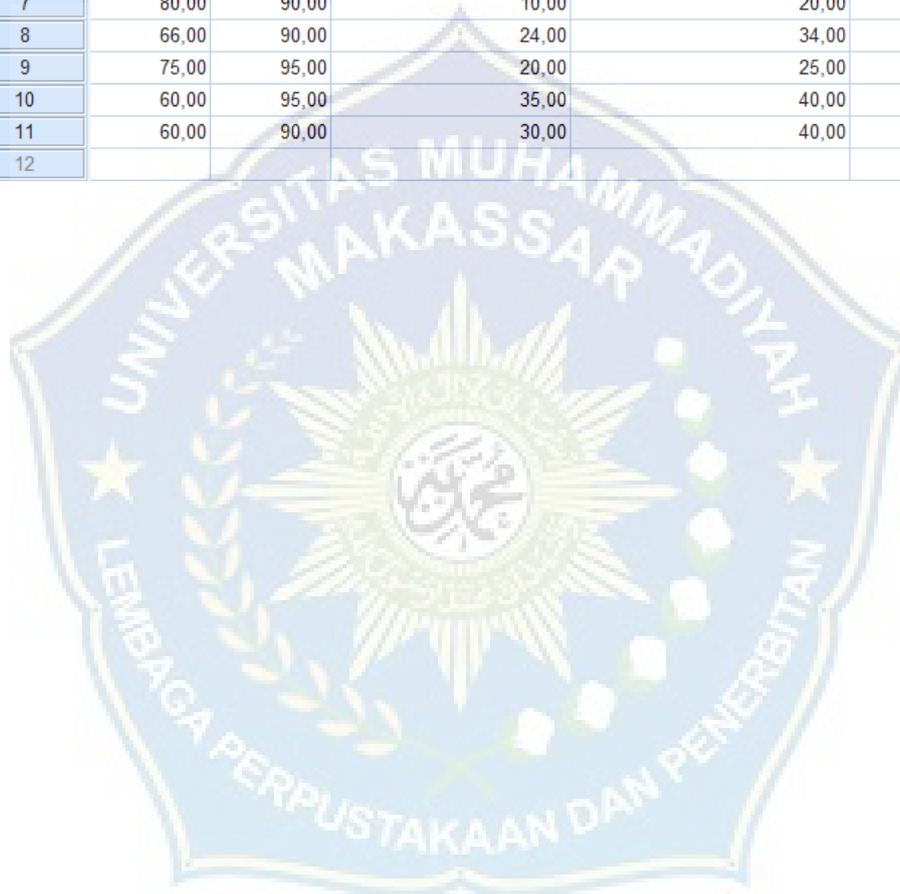
NOMOR		NAMA SISWA	L/P	Nilai Observasi	Nilai Pretest	Hasil
NO	NISN					
1	0113109178	A. Israeni Wulan Aulia	P	80	61	61,00
2	0118977722	Adyba Anugerah Ramadhanani Enzani	P	80	75	75,00
3	0116892137	Alizah Firawan Nur	P	80	60	60,00
4	0111143301	Alvina Saskia Bahar	P	80	60	60,00
5	0112727461	Alyfa Anugerah Ramadhanani Enzani	P	80	80	80,00
6	0114412822	Andi Nur Athira Hidayat	P	80	80	80,00
7	0113077654	Andika Pratama	L	80	80	80,00
8	0111108419	Aqila Nurul Husna	P	80	66	66,00
9	0109844314	Fajar Adrian Pratama	L	80	75	75,00
10	0115031980	Fathir Mohammad	L	80	60	60,00
11	0114033312	Fitriani	P	80	60	60,00
Jumlah						757,00
Rata-Rata						68,82
Modus						60,00
Median						66,00
Nilai Maximum						80,00
Nilai Minimum						60,00

Lampiran 10. Nilai Test Siswa (Posttest)

Posttes						
NOMOR		NAMA SISWA	L/P	Nilai Observasi	Nilai Postest	Hasil
NO	NISN					
1	0113109178	A. Israeni Wulan Aulia	P	90	95	95,00
2	0118977722	Adyba Anugerah Ramadhani Enzani	P	90	85	85,00
3	0116892137	Alizah Firawan Nur	P	90	95	95,00
4	0111143301	Alvina Saskia Bahar	P	90	90	90,00
5	0112727461	Alyfa Anugerah Ramadhani Enzani	P	90	92	92,00
6	0114412822	Andi Nur Athira Hidayat	P	90	90	90,00
7	0113077654	Andika Pratama	L	90	90	90,00
8	0111108419	Aqila Nurul Husna	P	90	90	90,00
9	0109844314	Fajar Adrian Pratama	L	90	95	95,00
10	0115031980	Fathir Mohammad	L	90	95	95,00
11	0114033312	Fitriani	P	90	90	90,00
Jumlah						1.007,00
Rata -Rata						91,55
Modus						90
Median						90,00
Nilai Maximum						95,00
Nilai Minimum						85,00

Lampiran 11. Hasil Uji N-Gain

	pre	post	post_kurang_pre	seratus_kurang_pre	n_gain
1	61,00	95,00	34,00	39,00	,87
2	75,00	85,00	10,00	25,00	,40
3	60,00	95,00	35,00	40,00	,88
4	60,00	90,00	30,00	40,00	,75
5	80,00	92,00	12,00	20,00	,60
6	80,00	90,00	10,00	20,00	,50
7	80,00	90,00	10,00	20,00	,50
8	66,00	90,00	24,00	34,00	,71
9	75,00	95,00	20,00	25,00	,80
10	60,00	95,00	35,00	40,00	,88
11	60,00	90,00	30,00	40,00	,75
12					



Lampiran 12. Tabel Frekuensi Pretest

Pretest

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
d	2	18.2	18.2	18.2
	2	18.2	18.2	36.4
	2	18.2	18.2	54.5
	2	18.2	18.2	72.7
	1	9.1	9.1	81.8
	2	18.2	18.2	100.0
al	11	100.0	100.0	

Lampiran 13. Tabel Frekuensi Posttest

Posttest

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
d	1	9.1	9.1	9.1
	3	27.3	27.3	36.4
	1	9.1	9.1	45.5
	2	18.2	18.2	63.6
	1	9.1	9.1	72.7
	2	18.2	18.2	90.9
	1	9.1	9.1	100.0
al	11	100.0	100.0	

Lampiran 14. Tabel Uji Normalitas

HASIL UJI PROGRAM SPSS N-GAIN

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	N-Gain Score	Kriteria
1	A. Israeni Wulan Aulia	61	95	0,87	tinggi
2	Adyba Anugerah Ramadhani Enzani	75	85	0,4	Sedang
3	Alizah Firawan Nur	60	95	0,88	tinggi
4	Alvina Saskia Bahar	60	90	0,75	tinggi
5	Alyfa Anugerah Ramadhani Enzani	80	92	0,6	sedang
6	Andi Nur Athira Hidayat	80	90	0,5	Sedang
7	Andika Pratama	80	90	0,5	sedang
8	Aqila Nurul Husna	66	90	0,71	tinggi
9	Fajar Adrian Pratama	75	95	0,8	tinggi
10	Fathir Mohammad	60	95	0,88	tinggi
11	Fitriani	60	90	0,75	Tinggi
Rata-rata		68,82	91,55	0,69	

Rumus N-Gain

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest} \times 100$$

Hasil perhitungan rata-rata nilai n-Gain kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi dari Hake (2002) sebagai berikut

1. pembelajaran dengan skor n-Gain "tinggi", jika n-Gain > 0,7
2. Pembelajaran dengan skor n-gain "sedang", jika n-Gain terletak antara 0,3 < n,Gain <= 0,7
3. Pembelajaran dengan skor n-Gain "rendah", jika n-Gain <= 0,3

Lampiran 15. Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Tahap persiapan media PANGAN 3D



Tahap Absensi dan penyampaian indikator materi yang akan dicapai



Pemberian soal (pretest)



Penjelasan materi menggunakan media PANGAN 3D



Tanya jawab seputar materi pelajaran serta menyimpulkan hasil kegiatan kelompok



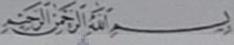
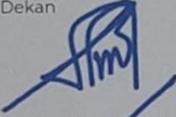
Siswa mengerjakan soal (posttest)



Foto bersama setelah berakhirnya proses belajar mengajar

Lampiran 16. Persuratan

**SURAT PENGANTAR PENELITIAN
DARI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

	<p style="text-align: center;">MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</p>	<p>Jalan Sultan Alaududin No. 239 Makassar Telp : (0411) 460937 / 860932 (Kor) Email : fkip@unismuh.ac.id Web : http://fkip.unismuh.ac.id</p>										
												
												
<p>Nomor : 10079/FKIP/A 4-II/VI/1443/2022 Lampiran : 1 (Satul Lembar) Perihal : Pengantar Penelitian</p>												
<p>Kepada Yang Terhormat Ketua LP3M Unismuh Makassar Di - Makassar</p>												
<i>Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh</i>												
<p>Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:</p>												
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>: TB.ASRIADI ARIS PUTRA</td> </tr> <tr> <td>Stambuk</td> <td>: 105401119716</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td> </tr> <tr> <td>Tempat/ Tanggal Lahir</td> <td>: Ujung pandang / 07-11-1994</td> </tr> <tr> <td>Alamat</td> <td>: Jln.ujungno.75</td> </tr> </table>			Nama	: TB.ASRIADI ARIS PUTRA	Stambuk	: 105401119716	Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Tempat/ Tanggal Lahir	: Ujung pandang / 07-11-1994	Alamat	: Jln.ujungno.75
Nama	: TB.ASRIADI ARIS PUTRA											
Stambuk	: 105401119716											
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar											
Tempat/ Tanggal Lahir	: Ujung pandang / 07-11-1994											
Alamat	: Jln.ujungno.75											
<p>Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: PENERAPAN MEDIA PANGAN 3D (PAPAN LINGKUNGAN 3 DIMENSI) SUBTEMA KEBERAGAMAN MAHLUK HIDUP DI LINGKUNGANKU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD INPRES LAYANG 1 MAKASSAR</p>												
<p>Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan <i>Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.</i></p>												
<i>Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.</i>												
<p>Makassar, 7 Dzul Qa'ada 1443 H 06 Juni 2022 M</p>												
<p>Dekan</p>												
												
<p>Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. NBM. 860 934</p>												
												

SURAT IZIN PENELITIAN DARI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

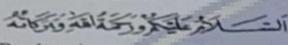

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
 Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 866972 Fax. (0411)863588 Makassar 90221 E-mail: lp3m@ummbz.plaza.com



Nomor : 2053/05/C.4-VIII/VI/40/2022
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

09 Dzulq'adah 1443 H
 08 June 2022 M

Kepada Yth.
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Prov. Sul-Sel
 di –
 Makassar



Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 10079/FKIP/A.4-II/VI/1443/2022 tanggal 7 Juni 2022, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **TB ASRIADI ARIS PUTRA**
 No. Stambuk : **10540 1119716**
 Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
 Jurusan : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
 Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

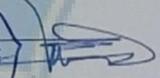
"Penerapan Media Pangan 3D (Papan Lingkungan 3 Dimensi) Subtema Keberagaman Mahluk Hidup di Lingkunganku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Layang 1 Makassar"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 11 Juni 2022 s/d 11 Agustus 2022.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.



Ketua LP3M,

 Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
 NPM 101 7716



06-22

SURAT IZIN PENELITIAN DARI BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan Ahmad Yani No 2 Makassar 90111
 Telp +62411 – 3615867 Fax +62411 – 3615867
 Email : Kesbang@makassar.go.id Home page : <http://www.makassar.go.id>

Makassar, 10 Juni 2022

K e p a d a

Yth. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KOTA MAKASSAR

Di -
MAKASSAR

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 070/12.66 -II/BKBP/VI/2022

- Dasar** : 1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 17 Tahun 2016 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah.
 3. Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Makassar (Lembaran Daerah Kota Makassar Tahun 2016 Nomor 8).
- Memperhatikan** : Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan nomor **2737/S.01/PTSP/2022** Tanggal 09 Juni 2022 perihal Izin Penelitian.

Setelah membaca maksud dan tujuan penelitian yang tercantum dalam proposal penelitian, maka pada prinsipnya Kami menyetujui dan memberikan Izin Penelitian kepada :

Nama : **TB ASRIADI ARIS PUTRA**
NIM / Jurusan : 105401119716 / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) / UNISMUH
Tanggal pelaksanaan : **10 Juni s/d 10 Juli 2022**
Jenis Penelitian : Skripsi
Alamat : Jl. Slt Alauddin No.259, Makassar
Judul : **"PENERAPAN MEDIA PANGAN 3D (PAPAN LINGKUNGAN TIGA DIMENSI) SUBTEMA KEBERAGAMAN MAHLUK HIDUP DI LINGKUNGAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD INPRES LAYANG BERTINGKAT MAKASSAR"**

Demikian Surat Izin Penelitian ini diberikan agar digunakan sebagaimana mestinya dan selanjutnya yang bersangkutan melaporkan hasilnya kepada Walikota melalui Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar Melalui *Email* Bidanghublabakesbangpolmks@gmail.com.

a.n. WALIKOTA MAKASSAR
 KEPALA BADAN KESBANGPOL.
 u.b.



DR. HARI, S.IP., S.H., M.H., M.Si

Pangkat : Pembina Tingkat I/IV.b

NIP : 19730607 199311 1 001

Tembusan :

1. Walikota Makassar di Makassar (*sebagai laporan*);
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Prov. Sul – Sel. di Makassar;
3. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar (*sebagai laporan*);
4. Kepala Unit Pelaksana Teknis P2T Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah Prov. Sul Sel di Makassar;
5. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
6. Mahasiswa yang bersangkutan;
7. Arsip.

SURAT IZIN PENELITIAN DARI DINAS PENDIDIKAN




PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN

Jl. Angrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan
Website : <https://disdik.makassar.go.id> ; email : disdikkotamks@gmail.com

IZIN PENELITIAN
NOMOR :070/0305/K/Umkep/VI/2022

Dasar : Surat Kepala Kantor Badan Kesatuan Bangsa Kota Makassar
Nomor : 070/1266-II/BPKB/VI/2022 Tanggal 10 Juni 2022
Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MENGIZINKAN

Kepada

Nama : **TB ASRIADI ARIS PUTRA**
NIM / Jurusan : 105401119716 / PGSD
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. SIL Alauddin no.259, Makassar

Untuk : Mengadakan Penelitian di UPT SPF SD Inpes Layang Bertingkat Kota Makassar dalam rangka Penyusunan Skripsi pada UNISMUH Makassar di Makassar dengan judul penelitian:

" PENERAPAN MEDIA PANGAN 3D (PAPAN LINGKUNGAN TIGA DIMENSI) SUBTEMA KEBERAGAMAN MAKHLUK HIDUP DI LINGKUNGAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD INPRES LAYANG BERTINGKAT MAKASSAR "

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 14 Juni 2022

An. KEPALA DINAS
Sekretaris
ub
KASUBAG UMUM DAN KEPEGAWAIAN



HARTAWATI, S.Sos.,M.M
Pangkat : Pembina
NIP. 19650303 199303 2 007



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Media PANGAN 3d (Papan Lingkungan Tiga Dimensi) Subtema Keberagaman Mahluk Hidup Di Lingkunganku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar**

Mahasiswa yang bersangkutan :

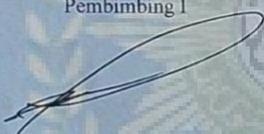
Nama : **Tb.Asriadi Aris Putra**
 NIM : 105401119716
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

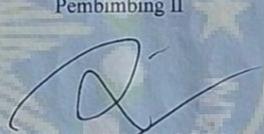
Makassar, 25 Agustus 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing I


Dr. Muh. Erwinto Imran, S.Pd.

Pembimbing II

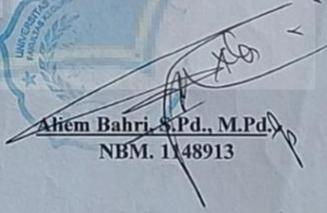

Amri Amal, S.Pd., M.Pd.

Diketahui,

Dekan FKIP
 Unismuh Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 NIDN. 0901107602

Ketua Program Studi PGSD


Aicem Bahri, S.Pd., M.Pd.
 NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkjp@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Tb. Asriadi Aris Putra
 NIM : 105401119716
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Media PANGAN 3D (Papan Lingkungan Tiga Dimensi) Subtema Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar.
 Pembimbing : 1. Dr. Muh. Erwinto Imran, M.Pd.
 2. Amri Amal, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	tgl 2 Agustus	- Label belakang, kopikover dan pengutipan sumber	
2	tgl 5 Agustus	- Kajian teori, kerangka pikir, tabel dan gambar	
3.	tgl 9 Agustus	- Hasil Penelitian dan Pembahasan	
4.	tgl 12 Agustus	- Lampiran dan simpulan/kesimpulan	
J.	tgl 25 Agustus	- ACC	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Agustus 2023

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD



Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Tb. Asriadi Aris Putra
 NIM : 105401119716
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Media PANGAN 3D (Papan Lingkungan Tiga Dimensi) Subtema Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar.
 Pembimbing : 1. Dr. Muh. Erwinto Imran, S.Pd.
 2. Amri Amal, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	tgl 2 Agustus	- Abstrak dan lampiran Bab II referensi	
2	tgl 5 Agustus	- Bab IV Rerayuan	
3	tgl 9 Agustus	- Bab IV Perbaikan Setup corotan	
4	tgl 12 Agustus	- Referensi lanjutan	
5	tgl 25 Agustus		

Catatan:
 Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Agustus 2023

Mengetahui
 Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkp@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Tb. Asriadi Aris Putra

NIM : 105401119716

Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Penelitian : Pengaruh Media PANGAN 3D (Papan Lingkungan Tiga Dimensi) Subtema Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar

Pembimbing : 1. Dr. Muh. Erwinto Imran, M.Pd.
 2. Amri Amal, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
2.	tgl 2 April	- tdk knto v sed, format instrumen	
3.	tgl 9 - 8	- Balasan dan jumlah sed	
4.	tgl 25 - 8	- ACC	

Catatan:

Mahasiswa dapat melaksanakan Penelitian jika telah melakukan pembimbingan instrument penelitian minimal 2 (dua) kali dan telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Oktober 2022
 Mengetahui,
 Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd
 NBM. 1148013



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Tb. Asriadi Aris Putra

NIM : 105401119716

Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Penelitian : Pengaruh Media PANGAN 3D (Papan Lingkungan Tiga Dimensi) Subtema Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar

Pembimbing : 1. Dr. Muh. Erwinto Imran, M.Pd.
 2. Amri Amal, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	tgl 2-8	-Bab I Lengkap semua instrumen	
2	tgl 9-8	- Bahan Ajar - Instrumen pre test dan post test	
3	tgl 25-8		

Catatan:

Mahasiswa dapat melaksanakan Penelitian jika telah melakukan pembimbingan instrument penelitian minimal 2 (dua) kali dan telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Oktober 2022
 Mengetahui,
 Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
 NBM.1148913



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Tb.Asriadi Aris Putra
Nim : 105401119716
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	0 %	10 %
2	Bab 2	17 %	25 %
3	Bab 3	8 %	10 %
4	Bab 4	0 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 28 Agustus 2023
Mengetahui

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,



Kausibah S. Hum., M.I.P.
NBM. 964 591

BAB I - Tb.Asriadi Aris Putra 105401119716

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes On

Exclude bibliography On



< 2%



BAB II - Tb.Asriadi Aris Putra 105401119716

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

17%

★ eprints.umm.ac.id

Internet Source



Exclude quotes On

Exclude matches 2%

Exclude bibliography On



BAB III - Tb.Asriadi Aris Putra 105401119716

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

4%

★ id.123dok.com

Internet Source



Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%



BAB IV - Tb.Asriadi Aris Putra 105401119716

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

7%

★ journal.unismuh

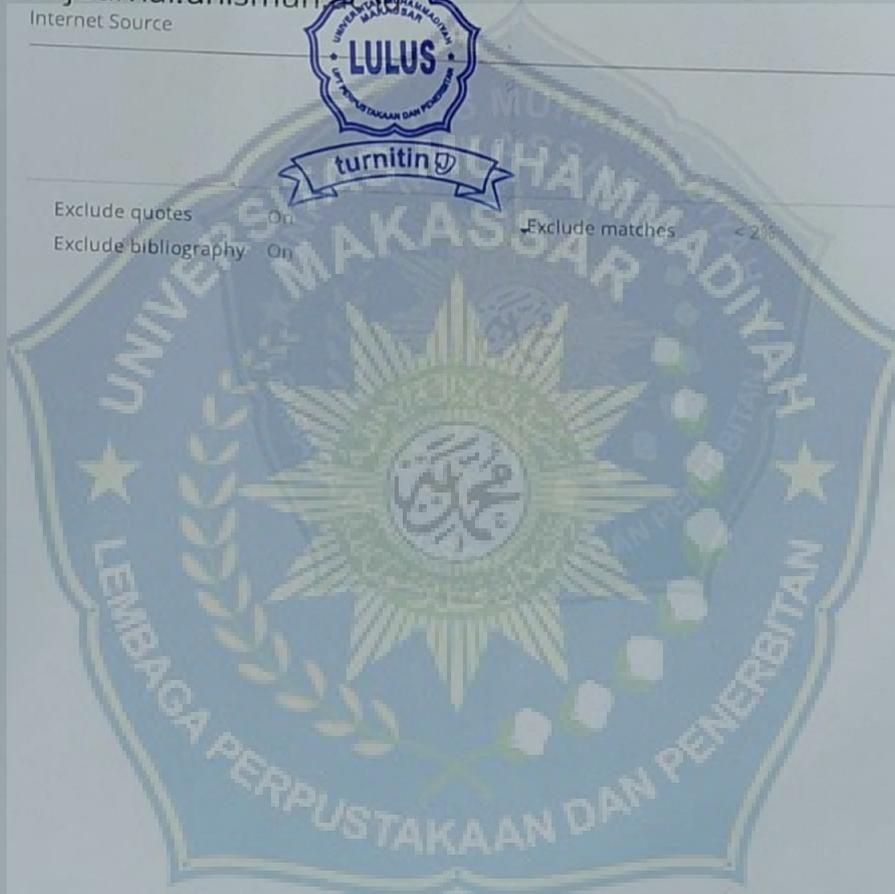
Internet Source



Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches < 2%



BAB V - Tb.Asriadi Aris Putra 105401119716

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

★ repository.usd.ac.id

Internet Source



Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On





ASIANPUBLISHER.ID
The Easy for Publication

Jl. R.H.Umar No. 6C RT. 004/018
Kp. Ceger Kel. Jakasetia
Bekasi Selatan
Kode Pos 17147

LETTER OF ACCEPTANCE (LoA)

Nomor: 045/LOA/COMPASS/VIII/2023

Dengan ini, Pengelola **COMPASS : Journal of Education and Counselling** memberitahukan bahwa naskah Anda dengan identitas:

Judul : PENGARUH MEDIA PANGAN 3D (PAPAN LINGKUNGAN TIGA DIMENSI) SUBTEMA KEBERAGAMAN MAHLUK HIDUP DI LINGKUNGAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD INPRES LAYANG BERTINGKAT MAKASSAR

Penulis : Tb.Asriadi Aris Putra

Afiliasi/Institusi : Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

Email : asriadiarisp@gmail.com

Telah memenuhi kriteria publikasi di **COMPASS : Journal of Education and Counselling** dan dapat kami **terima** sebagai bahan naskah untuk Penerbitan Jurnal pada **Volume 1 Nomor 2, Oktober 2023** dalam versi elektronik.

Untuk menghindari adanya **duplikasi terbitan dan pelanggaran etika publikasi ilmiah terbitan berkala**, kami berharap agar naskah/artikel tersebut tidak dikirimkan dan dipublikasikan ke penerbit/jurnal lain.

Demikian surat ini disampaikan, atas partisipasi dan kerja samanya, kami ucapkan terima kasih.

Jakarta, 28 Agustus 2023

Editor In Chief


Edi Ilham

 asianpublisher.id@gmail.com

 081293735013

 asianpublisher.id

 asianpublisher.id

RIWAYAT HIDUP



Tb. Asriadi Aris Putra. Dilahirkan di Ujung pandang, pada tanggal 07 November 1994. Anak ketiga dari 3 bersaudara dari pasangan Ayahanda Dr. Aris Djmatu dan Ibunda Hj. Nurbaya. Penulis mulai memasuki pendidikan formal di SDN Layang 1, Makassar pada tahun 2001 dan tamat tahun 2007, kemudian melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 7 Makassar pada tahun 2007 dan tamat pada tahun 2010. Pada tahun 2010 penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 4 Makassar dan tamat pada tahun 2013. Pada tahun 2016, penulis melanjutkan pendidikan dan dinyatakan sebagai mahasiswa di perguruan tinggi swasta di Makassar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis dapat menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan tersusunnya skripsi yang berjudul ***“Pengaruh Media PANGAN 3D (Papan Lingkungan Tiga Dimensi) Subtema Keberagaman Makhluk Hidup Di Lingkunganku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Layang Bertingkat Makassar”***