



**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD FUN THINKERS* TEMATIK  
SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN SAINTIFIK PADA SISWA  
KELAS II SD N KARANGTEMPEL**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**IMAH SAROH**

**NPM 12120477**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

**2016**



**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD FUN THINKERS* TEMATIK  
SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN SAINTIFIK PADA SISWA  
KELAS II SD N KARANGTEMPEL**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Semarang untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**OLEH**

**IMAH SAROH**

**NPM 12120477**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

**2016**

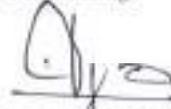
SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD FUN THINKERS* TEMATIK  
SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN SAINTIFIK PADA SISWA  
KELAS II SD N KARANGTEMPEL

Disusun dan diajukan oleh  
IMAH SAROH  
NPM 12120477

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan  
Di hadapan Dewan Penguji

Pembimbing I



Drs. Djariyo, M.Pd  
NIP 9510617 198103 1 002

Semarang, April 2016  
Pembimbing II



Filia Prima Artharina, M.Pd  
NPP 098301249

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



Joko Sulianto, M.Pd  
NPP 088201207

SKRIPSI

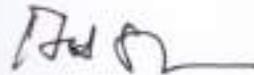
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD FUN THINKERS* TEMATIK  
SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN SAİNTIFIK PADA SISWA  
KELAS II SD N KARANGTEMPEL

Disusun dan diajukan oleh  
**IMAH SAROH**  
NPM 12120477

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal April 2016  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

Ketua,



Drs. Agus Suharno, M.Si  
NPP 936501088



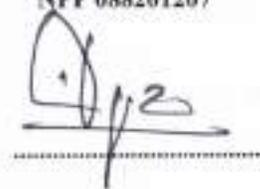
Sekretaris



Joko Sulianto, M.Pd  
NPP 088201207

Penguji I

Drs. Djariyo, M.Pd  
NIP 19510617 198103 1002



Penguji II

Filia Prima Artharina, S.Pd., M.Pd  
NPP 098301249



Penguji III

Joko Sulianto, M.Pd  
NPP 088201207



## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto**

1. Kesuksesan itu membutuhkan suatu proses (peneliti).
2. Hasil tidak akan mengkhianati usaha (peneliti).
3. Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh (Confusius).
4. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap (Q.S Al-Insyirah 6-8).

### **Persembahan**

1. Untuk Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dalam setiap langkahku.
2. Kepada orangtua saya tersayang, yang selalu mendukung dan mendoakan saya yang tiada henti.
3. Kepada kakakku Sutrisno yang telah banyak memberikan doa, semangat dan motivasinya.
4. Kepada sahabatku Rizki Prasetya Utama yang selalu mendengar keluh kesah dan bertukar pikiran dengan ku.
5. Kepada sahabatkosku yang selalu memberikan doa dan semangatnya.
6. Teman-teman sekelas seperjuangan dari kelas J angkatan 2012.
7. Almamater Universitas PGRI Semarang.

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Imah Saroh  
NPM : 12120477  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atau perbuatan tersebut.

Semarang, .....2016

Yang membuat pernyataan,



NPM 12120477

## ABSTRAK

Imah Saroh. NPM 12120477. “Pengembangan Media *Flash Card Fun Thinkers* Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Pada Siswa Kelas II SD N KarangTempel”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Semarang. Drs. Djariyo, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Filia Prima Artharina, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II. April 2016.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang masih cenderung menggunakan metode menjelaskan, dalam materi pada tema Lingkungan tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal sehingga berpengaruh terhadap keefektifan belajar siswa. Saat pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk mendukung pembelajaran saintifik. Salah satu upaya yang dapat digunakan yaitu melalui media *Flash Card Fun Thinkers*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana keefektifan produk pengembangan media *Flash Card Fun Thinkers* tematik sebagai pendukung pembelajaran saintifik pada siswa kelas II? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk pengembangan media *Flash Card Fun Thinkers* tematik sebagai pendukung pembelajaran saintifik pada siswa kelas II.

Penelitian ini dilaksanakan di SD N KarangTempel pada tanggal 5 Februari 2016. Subjek penelitian ini adalah Kelas II SD N KarangTempel sebagai kelas uji coba produk dengan jumlah siswa 18 orang. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Media *Flash Card Fun Thinkers*. Media *Flash Card Fun Thinkers* dilakukan berdasarkan langkah-langkah pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Pengolahan data diambil dari validasi ahli materi Matematika dan Bahasa Indonesia, validasi materi guru, ahli media, angket tanggapan siswa dan hasil *pretest* dan *posttest* dengan *gain-score*. Hasil analisis pada validasi ahli Matematika 97,62% sangat layak, ahli Bahasa Indonesia 100% sangat layak, validasi materi guru 88,1% sangat layak, ahli media 93,33% sangat layak, angket tanggapan siswa 98,53% sangat layak, dan hasil rata-rata *pretest* 69,71%, *posttest* 84,65% dan *gain-score* sedang. Hal ini menunjukkan bahwa Media *Flash Card Fun Thinkers* tematik efektif dalam pembelajaran pada Tema Lingkungan.

Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah pengembangan media *Flash Card Fun Thinkers* tematik efektif sebagai pendukung pembelajaran saintifik pada siswa SD Kelas II. Saran dari peneliti adalah guru diharapkan dapat menciptakan media pembelajaran yang bervariasi untuk menarik perhatian siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Media *Flash Card Fun Thinkers*, Tematik, Pembelajaran Saintifik

## PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah senantiasa melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Sainifik Pada Siswa Kelas II SD N KarangTempel*”. Skripsi ini disusun guna melengkapi persyaratan untuk lulus meraih gelar Sarjana Pendidikan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang.

Tahapan penulisan skripsi ini dimulai dari tahapan persiapan, pemilihan permasalahan, perencanaan, pelaksanaan di lapangan sampai penyelesaian. Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Sehubungan hal tersebut, untuk itu peneliti menyampaikan ucapan rasa terimakasih kepada:

1. Dr. Muhdi, S. H.,M.Hum, selaku Rektor Universitas PGRI Semarang.
2. Drs. Agus Suharno, M.Si , selaku Dekan FIP Universitas PGRI Semarang.
3. Joko Sulianto,S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas PGRI Semarang.
4. Drs. Djariyo,M.Pd selaku Pembimbing I yang selalu membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
5. Filia Prima Artharina, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II dengan rendah hatimemberikan bimbingan dan arahan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
6. Kusaini, S.Ag selaku Kepala Sekolah SDN KarangTempel yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Ida Ernawati, S.Pd selaku guru kelas II SDN KarangTempel yang telah membimbing dan membantu untuk melaksanakan penelitian.
8. Siswa-siswi kelasII SDN KarangTempel.
9. Sutrisno,S.Pdselaku kepala sekolah SDN Mlatiharjo 01 yang telah memberikan izin validasi instrumen.
10. Siswa-siswi kelas II SDN Mlatiharjo 01.
11. Orang tuaku, teman dan sahabat yang telah memberikan doa dan semangat.

12. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah membalas kebaikan beliau yang sepadan. Dalam penulisan ini, peneliti menyadari bahwa masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti berharap agar pembaca dapat memberikan kritik dan saran serta masukan demi kesempurnaan skripsi ini.

Dan akhirnya peneliti mengharap agar skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat memperluas wawasan pembaca terutama di bidang pendidikan.

Semarang, April 2016

Peneliti,

## DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL LUAR .....	i
SAMPUL DALAM .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	vi
ABSTRAK .....	vii
PRAKATA .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Pengembangan .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	5
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	6
H. Pentingnya Pengembangan .....	7
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	8
J. Defini Istilah .....	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori .....	11
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	44
C. Kerangka Berfikir .....	47
D. Model Hipotetik .....	49
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian .....	51
B. Prosedur Pengembangan .....	51

1. Studi Pedahuluan .....	51
2. Tahap Pengembangan Model .....	52
3. Tahap Evaluasi/Pengujian Model.....	64
 BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan .....	85
B. Deskripsi Hasil Pengembangan .....	86
C. Deskripsi Hasil Uji Keefektifan .....	113
D. Pokok Temuan.....	124
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	124
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan .....	137
B. Saran .....	138
C. Keterbatasan Penelitian.....	139
DAFTAR PUSTAKA .....	140
 LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Landasan Pengembangan Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .....	49
Tabel 3.1 Pemetaan SK, KD dan Indikator sesuai KTSP .....	57
Tabel 3.2 Daftar nama ahli materi dan ahli media.....	65
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi .....	71
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media .....	71
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Tanggapan Siswa.....	72
Tabel 3.6 Validitas Butir Soal .....	75
Tabel 3.7 Analisis Taraf Kesukaran Soal.....	77
Tabel 3.8 Analisis Daya Pembeda .....	79
Tabel 3.9 Pedoman Pemberian Skor .....	80
Tabel 3.10 Kriteria Interpretasi .....	81
Tabel 3.11 Pedoman Penskoran Angket Respon Siswa.....	82
Tabel 4.1 Penentuan Kualifikasi Kelayakan Produk .....	94
Tabel 4.2 Persentase Skor Tiap Aspek Validasi Pertama Ahli Matematika ....	95
Tabel 4.3 Persentase Skor Tiap Aspek Validasi Kedua Ahli Matematika.....	96
Table 4.4 Persentase Skor Tiap Aspek ValidasiKetiga Ahli Matematika .....	97
Tabel 4.5 Persentase Skor Tiap Aspek ValidasiPertama Ahli Bahasa .....	98
Tabel 4.6 Persentase Skor Tiap Aspek ValidasiKedua Ahli Bahasa .....	99
Tabel 4.7 Persentase Skor Tiap Aspek ValidasiKetiga Ahli Bahasa.....	100
Tabel 4.8Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Guru .....	101
Tabel 4.9Persentase Skor Tiap Aspek Validasi Pertama Ahli Media.....	103
Tabel 4.10Persentase Skor Tiap Aspek ValidasiKedua Ahli Media .....	104
Tabel 4.11 Kategori Kelayakan Produk Hasil Analisis Validator Ahli .....	105
Tabel 4.12Kondisi awal dan setelah revisi Kata/Diksi dalammedia .....	110
Tabel 4.13 Hasil Analisis Angket Respon Siswa Pertemuan Pertama .....	114
Tabel 4.14Hasil Analisis Angket Respon Siswa Pertemuan Kedua.....	116
Tabel 4.15 Hasil Analisis nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	121

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Pengembangan Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .....	49
Gambar 3.1 Tahapan Model <i>ADDIE</i> .....	52
Gambar 3.2 Cover depan media pada <i>Story Board</i> .....	59
Gambar 3.3 Cover belakang media pada <i>StoryBoard</i> .....	59
Gambar 3.4 Halaman SK,KD dan Indikator pada <i>Story Board</i> .....	60
Gambar 3.5 Halaman Petunjuk penggunaan pada <i>Story Board</i> .....	60
Gambar 3.6 Halaman kotak bingkai berisi materi pada <i>Story Board</i> .....	61
Gambar 3.7 Halaman gambar materi pada <i>Story Board</i> .....	61
Gambar 3.8 Desain Eksperimen ( <i>before-after</i> ) .....	73
Gambar 4.1 Cover Depan Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .....	88
Gambar 4.2 Cover Belakang Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .....	88
Gambar 4.3 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .....	89
Gambar 4.4 Indikator Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .....	90
Gambar 4.5 Tujuan Pembelajaran Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .....	90
Gambar 4.6 Petunjuk Penggunaan Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .....	91
Gambar 4.7 Kotak bingkai Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .....	91
Gambar 4.8 <i>Scan</i> gambar Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .....	92
Gambar 4.9 <i>Scan Flash Card</i> Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .....	92
Gambar 4.10 Ragangan Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .....	93
Gambar 4.11 Kotak nomor Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .....	93
Gambar 4.12 Diagram Batang Persentase Skor Tiap Aspek Ahli Matematika .....	98
Gambar 4.13 Diagram Batang Persentase Skor Tiap Aspek Ahli Bahasa Indonesia .....	101
Gambar 4.14 Diagram Batang Persentase Skor Tiap Aspek Ahli Materi Guru .....	102

Gambar 4.15 Diagram Batang Persentase Skor Tiap Aspek Ahli Media .....	105
Gambar 4.16 Kondisi tulisan Tema sebelum revisi .....	106
Gambar 4.17 Kondisi tulisan Tema setelah revisi .....	108
Gambar 4.18 Kondisi gambar gunung sebelum revisi .....	111
Gambar 4.19 Kondisi gambar gunung setelah revisi .....	111
Gambar 4.20 Kondisi deskripsi sebelum revisi .....	112
Gambar 4.21 Kondisi deskripsi setelah revisi .....	112
Gambar 4.22 Diagram Batang Presentase Skor Tiap Aspek Respon Siswa .....	117
Gambar 4.23 Grafik Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	123

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Biodata Diri Ahli .....	141
Lampiran 2 Daftar Siswa Uji Coba Instrumen .....	145
Lampiran 3 Daftar Siswa Uji Coba Produk .....	147
Lampiran 4 Angket Hasil Uji Ahli Materi .....	148
Lampiran 5 Angket Hasil Uji Ahli Media.....	173
Lampiran 6 Rekapitulasi Hasil Validitas Produk .....	186
Lampiran 7 Angket Tanggapan Siswa .....	194
Lampiran 8 Hasil Analisis Angket Tanggapan Siswa terhadap Produk .....	204
Lampiran 9 Perangkat Pembelajaran .....	210
Lampiran 10.a Soal Uji Coba Instrumen.....	265
Lampiran 10.b Kunci Jawaban Soal Uji Coba Instrumen.....	271
Lampiran 11.a Instrumen Pretest .....	278
Lampiran 11.b Kunci Jawaban Soal pretest .....	283
Lampiran 12.a Instrumen Posttest .....	285
Lampiran 12.b Kunci Jawaban Soal posttest.....	291
Lampiran 13 Rekapitulasi hasil Pretest dan Posttest .....	297
Lampiran 14 Analisis Instrumen Uji Coba <i>Microsoft Office Excel</i> .....	298
Lampiran 15 Perhitungan Validitas Butir Soal Uji Coba Instrumen Manual ...	300
Lampiran 16 Perhitungan Reliabilitas Uji Coba Instrumen Manual .....	301
Lampiran 17 Perhitungan Taraf Kesukaran Uji Coba Instrumen Manual .....	304
Lampiran 18 Perhitungan Daya Pembeda Uji Coba Instrumen Manual.....	305
Lampiran 19 Lembar Kerja Kelompok.....	306
Lampiran 20 Daftar Nilai Sikap .....	310
Lampiran 21 Daftar Nilai Pengetahuan .....	312
Lampiran 22 Daftar Nilai Keterampilan .....	313
Lampiran 23 Surat Pernyataan .....	314
Lampiran 24 Rekapitulasi Proses Bimbingan .....	325
Lampiran 25 Dokumentasi Penelitian.....	330
Lampiran 26 Produk <i>Media Flash Card Fun Thinkers</i> .....	343

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang masalah**

Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia saat ini sangat penting. Hal ini dikarenakan dengan adanya pendidikan melalui potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan pada diri anak dapat terasah. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dengan demikian untuk meningkatkan potensi dalam pembelajaran secara optimal maka pembelajaran harus berlangsung secara efektif, siswa memperoleh pengalaman yang bermakna dan pendidikan mampu menghasilkan siswa yang bermanfaat bagi masyarakat dan pembangunan bangsa.

Potensi pembelajaran secara optimal dapat dilaksanakan melalui suatu kurikulum yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk kelas I, II dan III menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk memadukan beberapa materi pembelajaran sehingga dapat memberikan bermakna pada siswa.

Teori yang mendukung pembelajaran tematik menurut tokoh Psikologi Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak. Pendekatan pembelajaran tematik lebih menekankan konsep belajar sambil melakukan

sesuatu. Siswa dalam pembelajaran tematik sekaligus mempelajari berbagai mata pelajaran yang digabung menjadi satu. Hal ini bertujuan agar pembelajaran berlangsung secara ringkas menjadi satu kesatuan yang utuh. Siswa belajar tidak hanya satu mata pelajaran saja sehingga bisa menggali pengetahuan dirinya dari berbagai materi yang sudah dipelajari.

Pembelajaran tematik yang dikembangkan sebaiknya didukung oleh pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik merupakan pendekatan ilmiah yang memberikan kesempatan peserta didik untuk aktif mengemukakan pendapat sesuai dengan pemahamannya. Dalam pembelajaran KTSP juga mengandung unsur 5M yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan.

Observasi pada saat Praktik Pengalaman Lapangan 2 (PPL 2) tahun 2015/2016 dengan guru kelas II dengan Ibu Ida Ernawati S.Pd di SD Negeri KarangTempel, ditemukan permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya media yang digunakan guru dalam pembelajaran tematik sebagai pendukung pembelajaran saintifik, saat pembelajaran buku yang digunakan guru terdiri dari mata pelajaran yang terpisah-pisah sehingga guru harus menggabungkan pembelajaran tematik sendiri. Guru lebih cenderung dalam pembelajaran unsur tematik tidak terlihat. Guru lebih dominan melakukan pembelajaran pada mata pelajaran terpisah.

Media yang digunakan oleh guru hanya menggunakan papan tulis dan buku secara terus menerus tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran guru cenderung lebih banyak menjelaskan, akibatnya siswa

kesulitan memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Siswa terkadang melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran misalnya mengganggu temannya, mengobrol, membawa perilaku bermain yang tidak terkontrol didalam kelas. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran yang dilakukan belum optimal.

Media yang efektif untuk mendukung pembelajaran saintifik dalam pelaksanaan tidak terlepas dari unsur 5M (mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan). Media yang efektif dalam mendukung pembelajaran 5M tersebut adalah media *Flash Card Fun Thinkers*.

Berdasarkan permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik pada tema Lingkungan, peneliti terinspirasi untuk mengembangkan media *Flash Card Fun Thinkers* menjadi media pembelajaran interaktif sebagai pendukung pembelajaran saintifik. Pada penelitian ini, Peneliti akan mengembangkan media *Flash Card Fun Thinkers* tematik sebagai pendukung pembelajaran saintifik pada siswa kelas II SD Negeri KarangTempel tema “Lingkungan”.

## **B. Identifikasi masalah**

Latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Sarana dan prasarana pembelajaran tematik yang dimiliki oleh guru.
2. Motivasi dan minat belajar siswa masih rendah.

3. Proses pembelajaran tematik yang dilakukan kurang menarik perhatian siswa sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.
4. Pendekatan pembelajaran saintifik yang belum optimal.
5. Kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran tematik masih minim.

### **C. Pembatasan masalah**

Beberapa permasalahan yang sudah diidentifikasi, sehingga diperlukan sebuah batasan masalah agar pengembangan dapat lebih fokus dan mendalam. Peneliti akan membatasi masalah pada pengembangan media *Flash Card Fun Thinkers* tematik sebagai pendukung pembelajaran saintifik pada siswa kelas II SD N KarangTempel pada Tema Lingkungan.

### **D. Rumusan masalah**

Pembatasan masalah diatas yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dapat diajukan sebagai berikut :

Bagaimana keefektifan produk pengembangan media *Flash Card Fun Thinkers* tematik sebagai pendukung pembelajaran saintifik pada siswa kelas II?

### **E. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

Mengetahui keefektifan produk pengembangan media *Flash Card Fun Thinkers* tematik sebagai pendukung pembelajaran saintifik pada siswa kelas II.

#### **F. Manfaat penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian ditinjau dari segi teoretis dan praktis.

##### 1. Manfaat teoretis

Mengembangkan media *Flash Card Fun Thinkers* tematik sebagai pendukung pembelajaran saintifik pada siswa kelas II SD N KarangTempel dan menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi siswa

Melalui media *Flash Card Fun Thinkers* siswa dapat belajar tematik dengan: 1) pengalaman baru dalam pembelajaran dengan permainan berupa kuis, 2) pembelajaran menjadi lebih bermakna, 3) siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran tematik dengan antusias, 4) pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga akan memberikan semangat belajar untuk siswa.

###### b. Bagi guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran *Flash Card Fun Thinkers* untuk: 1) membantu kesulitan siswa dalam

pembelajaran tematik, 2) memberikan wawasan tentang pembelajaran permainan yang menyenangkan, 3) mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, 4) memberikan inovasi pembelajaran agar tidak monoton.

c. Bagi sekolah

Media *Flash Card Fun Thinkers* sebagai refensi bagi perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran dengan inovasi baru dalam pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian dan pengembangan dapat: 1) memberikan pengetahuan dalam pengembangan media *Flash Card Fun Thinkers* pada siswa SD, 2) Penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan dan pertimbangan untuk pengembangan media pembelajaran dalam ruang lingkup yang lebih luas serta pembahasan yang lebih mendalam guna meningkatkan mutu pendidikan.

## **G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi dari produk pengembangan media pembelajaran *Flash Card Fun Thinkers* tematik sebagai berikut :

1. Produk yang dibuat berupa media pembelajaran *Flash Card Fun Thinkers* mengambil materi pada tema “Lingkungan” yang terdiri berbagai kuis sehingga mendorong siswa untuk aktif dalam belajar.

2. *Flash Card Fun Thinkers* merupakan pengembangan bahan ajar kurikulum KTSP yang menggunakan mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia yang diambil dari buku BSE berbentuk kuis yang disertai dengan gambar.
3. *Flash Card Fun Thinkers* diperuntukkan untuk siswa, di mana siswa membaca dan menjawab kuis di dalamnya.
4. *Flash Card Fun Thinkers* diberikan untuk tujuan menarik minat siswa dalam belajar dan meningkatkan kognitif serta hasil belajar siswa.
5. *Flash Card Fun Thinkers* disajikan agar siswa dengan mudah memahami materi pelajaran tematik tanpa merasa jenuh dan bosan sehingga pembelajaran akan menjadi lebih efektif.
6. *Flash Card Fun Thinkers* diterapkan untuk siswa kelas II SD pada mata pembelajaran tematik pada tema Lingkungan.
7. *Flash Card Fun Thinkers* akan diterapkan sesuai pada Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun dan dikembangkan oleh peneliti.

#### **H. Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan media pembelajaran *Flash Card Fun Thinkers* tematik sebagai berikut :

1. Siswa, pembelajaran tematik akan lebih efektif menggunakan media pembelajaran *Flash Card Fun Thinkers* sehingga dapat mempermudah pemahaman materi pembelajaran dan semangat untuk siswa.

2. Guru, sebagai bahan masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif, sehingga dapat membuat pembelajaran tematik menjadi pembelajaran yang menyenangkan.
3. Sekolah, sebagai masukan dalam pembelajaran tematik khususnya pada tema “Lingkungan”.
4. Peneliti, sebagai suatu pengalaman yang luar biasa berharga bagi seorang calon guru yang selanjutnya dapat dijadikan masukan dalam pembelajaran tematik.

#### **I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi yang digunakan peneliti dalam pengembangan media *Flash Card Fun Thinkers* dalam pembelajaran tematik siswa SD kelas II adalah sebagai berikut :

1. Validator materi media pembelajaran *Flash Card Fun Thinkers* merupakan ahli yang memiliki pengetahuan yang kompeten di bidang Matematika dan Bahasa Indonesia khususnya tema “Lingkungan”.
2. Validator media pembelajaran merupakan ahli yang memiliki pengalaman dan kompeten di bidang pembuatan media pembelajaran.
3. Butir-butir penelitian dalam angket validasi mengembangkan penilaian menyeluruh (komprehensif) yang diambil dari buku Azhar Asyad, (2014:71-76).

4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum digunakan dalam penelitian lapangan divalidasi terlebih dahulu oleh guru kelas II melalui lembar penilaian RPP dan Lembar Konsultasi.
5. Validitas yang dilakukan mencerminkan keadaan sebenar-benarnya dan tanpa rekayasa, paksaan atau pengaruh dari siapapun.

Pengembangan yang dilakukan peneliti pada media pembelajaran *Flash Card Fun Thinkers* dalam pembelajaran tematik siswa kelas II memiliki batasan sebagai berikut :

1. Penerapan media pembelajaran *Flash Card Fun Thinkers* digunakan untuk siswa yang tidak mempunyai cacat fisik, mental, atau anak berkebutuhan khusus.
2. Penggunaan media pembelajaran *Flash Card Fun Thinkers* diterapkan untuk pembelajaran siswa kelas II dengan tema “Lingkungan”.

## **J. Definisi Istilah**

Definisi istilah pada penelitian dan pengembangan sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran yaitu alat perantarayang digunakan untuk menyampaikan pesan materi oleh guru sebagai pemberi stimulus dan diberikan kepada siswa sebagai responden.
2. *Flash Card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang memiliki ukuran kecil. Gambar-gambarnya dibuat dengan

menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang di tempelkan pada lembaran-lembaran *Flash Card*.

3. *Fun Thinkers* merupakan alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk menggelitik rasa ingin tahu, mengasah kemampuan otak dan perkembangan intelektual anak.
4. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan antara mata pelajaran yang satu dengan yang lain yang dipadukan dengan tema tertentu.
5. Pembelajaran saintifik adalah suatu pendekatan pembelajaran dimana anak menanamkan konsep dari informasi dilingkungan sekitarnya perlu adanya bantuan dari guru, tetapi bantuan guru.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### 1. Pembelajaran tematik

###### a) Pengertian

Pembelajaran pada kelas rendah (kelas 1 sampai dengan kelas III) sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah dalam kurikulum KTSP menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa di ajarkan disekolah. Implementasi tersebut mengacu pada pertimbangan bahan pembelajaran tematik lebih sesuai dengan perkembangan fisik dan psikis anak. Menurut Kadir dan Hanun Asrohah (2014:1) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan antara mata pelajaran yang satu dengan yang lain yang dipadukan dengan tema tertentu. Pembelajaran tematik disebut juga dengan pendekatan terpadu.

T.Raka Joni dalam Kadir dan Hanun Asrohah (2014:6) bahwa pembelajaran terpadu merupakan sebuah pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip

keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Pembelajaran tematik yang memungkinkan siswa untuk menggali ilmu secara holistik yaitu keseluruhan sebagai satu kesatuan yang lebih penting daripada bagian-bagiannya.

Konsep demikian dielaborasi lebih lanjut oleh Hadi Subroto (2009:9) dalam Kadir dan Hanun Asrohah (2014:6) bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran lain dalam satu tema dimana pembelajaran tersebut dikaitkan dengan konsep lain dan pengalaman belajar siswa. Pembelajaran tematik/terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari siswa sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik anak didik dapat membangun satu pengalaman dengan pengalaman lainnya atau pengetahuan dengan pengetahuan lainnya atau antara pengetahuan dengan pengalaman sehingga memungkinkan pembelajaran itu menarik.

Pendapat para ahli di atas, dapat diuraikan bahwa pembelajaran tematik disebut juga dengan pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik merupakan perpaduan antara beberapa mata pelajaran yang dijadikan satu kesatuan yang utuh yang mencakup dari berbagai materi pokok pembelajaran dalam satu tema. Pembelajaran tematik mengacu pada konsep pengetahuan dengan pengalaman siswa yang

ada dilingkungan agar pembelajaran dapat bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik menanamkan konsep kepada siswa secara menyeluruh karena dalam pembelajaran siswa mempelajari dari berbagai materi yang dikemas secara menyeluruh.

Pembelajaran terpadu atau pembelajaran tematik adalah sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif secara individual maupun kelompok, menggali, mencari, prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Pembelajaran terpadu atau tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan antara beberapa isi mata pelajaran menjadi satu dalam satu tema tertentu. Tema diambil dan dikembangkan dari luar mata pelajaran, tapi sejalan dengan kompetensi dasar dan topik-topik (standar isi) dari mata pelajaran yang akan dipadukan menjadi satu (Kurniawan Deni, 2014 : 92).

Pembelajaran tematik atau terpadu adalah suatu konsep yang dapat dikatakan sebagai suatu pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa bidang studi untuk memberikan pengalaman bermakna kepada anak didik. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran terpadu, anak akan mengalami langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang mereka pahami.

Pembelajaran tematik akan diperoleh beberapa nilai positif sebagai berikut (Paduan KTSP, 2007:253) dalam Kadir dan Hanun Asrohah (2014:7)

- 1) Memudahkan pemusatan perhatian pada satu tema tertentu. Pembelajaran akan terfokus dalam satu tema sehingga akan memudahkan guru dan peserta didik dalam pembelajaran.
- 2) Anak didik mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar isi mata pelajaran dalam tema yang sama. Anak didik akan mendapatkan pengetahuan makna dari pembelajaran yang dilakukan.
- 3) Pemahaman materi mata pelajaran lebih mendalam dan berkesan dengan adanya pembelajaran perpaduan antara pembelajaran lain.
- 4) Kompetensi di sesuaikan dengan kompetensi dasar dan dikaitkan dengan pembelajaran bermakna siswa.
- 5) Lebih dapat dirasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas dan menjadi satu kesatuan yang utuh.
- 6) Siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata kehidupan siswa, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam suatu mata pelajaran dan sekaligus dapat mempelajari mata pelajaran lain.
- 7) Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik sudah memadukan beberapa mata pelajaran menjadi satu. Pembelajaran yang dilakukan dapat dipersiapkan sekaligus, dan diberikan dalam dua atau tiga

pertemuan, dan waktu selebihnya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan materi.

b) Karakteristik Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran disekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut (Kadir dan Hanun Asrohah (2014:22) :

1) Anak didik sebagai pusat pembelajaran

Semua arah dan tujuan harus disesuaikan dengan kebutuhan anak didik, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator yang mendampingi anak didik dalam mengembangkan diri sesuai dengan minat dan motivasinya. Guru harus memberikan pengalaman langsung. Pada pembelajaran anak didik sebagai subyek dalam pembelajaran.

Anak didik diharapkan mengalami sendiri proses pembelajarannya dari persiapan, proses sampai produknya. Anak didik dihadapkan pada situasi yang nyata yaitu lingkungan anak didik itu sendiri. Pembelajaran tematik dikaitkan dengan pengalaman anak didik supaya lebih bermakna.

2) Menghilangkan batas pemisahan antar mata pelajaran

Sesuai dengan karakter pembelajaran tematik yang terintegrasi, maka pemisahan antara berbagai mata pelajaran menjadi tidak jelas. Mata pelajaran disajikan dalam satu unit atau

tema, dalam satu unit atau tema mengandung banyak mata pelajaran, dalam arti bahwa satu unit atau tema ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran.

3) Fleksibel

Pembelajaran tematik dilakukan dengan menghubungkan-hubungkan antara pengetahuan yang satu dengan yang lain, atau menghubungkan antar pengalaman yang satu dengan yang lain dan sebaliknya. Lebih-lebih sangat ditekankan bilamana yang perlu dihubungkan adalah pengetahuan dan pengalaman yang sudah dimiliki oleh anak didik dengan sesuatu yang baru dan perlu dimiliki oleh anak didik.

4) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan anak didik

Pembelajaran tematik harus disesuaikan dengan kebutuhan anak, maka pembelajaran tematik tentunya akan memberikan dorongan untuk timbulnya minat dan motivasi belajar anak didik dan anak didik dapat memperoleh kesempatan banyak untuk mengoptimalkan potensi yang telah dimiliki sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

5) Menggunakan prinsip PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan)

Pembelajaran tematik harus melibatkan anak didik secara aktif mengembangkan kreativitas anak didik tetapi juga mencapai sasaran. Semua prinsip tersebut harus di tata dalam suasana yang

menyenangkan supaya tetap menggairahkan anak dan tidak membosankan. Pembelajaran yang demikian akan menimbulkan dorongan minat dan motivasi anak didik.

6) Holistik

Pembelajaran terpadu yang dikaji dari beberapa bidang kajian sekaligus, tidak dari sudut pandang terkotak-kotak sehingga memungkinkan anak didik untuk memahami suatu gejala/fenomena dari segala sisi. Hal ini sebagai modal yang sangat baik untuk menjadi lebih bijak menyikapi setiap kejadian yang dihadapi/dialami.

7) Bermakna

Pembelajaran akan semakin bermakna bilamana memberikan kegunaan bagi anak didik. Kebermaknaan pembelajaran akan semakin meningkat apabila sesuai dengan kebutuhan anak didik. Kebermaknaan ditunjukkan dengan terbentuknya suatu jalinan antar konsep yang saling berhubungan antara pengetahuan dan pengalaman pada diri anak didik.

c) Keunggulan Pembelajaran Tematik

Pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan tema, akan diperoleh beberapa manfaat, yaitu (Kadir dan Hanun Asrohah (2014:26)

- 1) Mengurangi *overlapping* antara berbagai mata pelajaran, karena mata pelajaran disajikan dalam satu unit. Pembelajaran yang

disajikan secara singkat menggabungkan dari beberapa mata pelajaran.

- 2) Menghemat pelaksanaan pembelajaran terutama dari segi waktu, karena pembelajaran tematik dilaksanakan secara terpadu antara beberapa mata pelajaran. Waktu yang tersisa dapat digunakan guru melakukan kegiatan lain seperti remedial jika ada, pengayaan materi.
- 3) Anak didik mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir. Karena pembelajaran tematik disesuaikan dengan pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Pembelajaran menjadi holistik dan menyeluruh akumulasi pengetahuan dan pengalaman anak didik tidak tersegmentasi pada disiplin ilmu atau mata pelajaran tertentu, sehingga anak didik akan mendapat pengertian mengenal proses dan materi yang saling berkaitan antara satu sama lain.
- 5) Keterkaitan antara satu mata pelajaran dengan yang lainnya akan menguatkan konsep yang telah dikuasai anak didik, karena didukung dengan pandangan dari berbagai perspektif. Peserta didik harus mampu memahami apa yang akan dipelajari.

#### d) Kelemahan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik selain mempunyai keunggulan-keunggulan juga mengandung kelemahan-kelemahan. Kelemahan yang menyolok dalam pembelajaran tematik antara lain (Kadir dan Hanun Asrohah (2014:26)

- 1) Pembelajaran yang menuntut guru mempersiapkan diri supaya menghasilkan yang baik.
- 2) Persiapan yang harus dilakukan oleh guru pun lebih lama. Guru harus merancang pembelajaran tematik dengan memerhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebar di beberapa mata pelajaran.
- 3) Pembelajaran tematik berlangsung dalam satu atau beberapa pertemuan. Setiap pertemuan menuntut tersedianya fasilitas sarana dan prasana yang sesuai dengan pokok-pokok mata pelajaran yang disajikan.

## 2. Media Pembelajaran

### a) Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran mengalami perkembangan yang mengikuti perkembangan teknologi. Secara bertahap perkembangan teknologi mengalami perkembangan dari biasa sampai ke perkembangan modern. Teknologi di Indonesia mengalami perkembangan yang semakin cepat. Tahap generasi ke generasi

seperti teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis yang kemudian lahir teknologi modern yaitu komputer yang merupakan media yang mendukung proses pembelajaran interaktif.

Perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Azhar Arsyad, 2014:31).

Leshin, Pollock & Reigeluth (Azhar Arsyad, 2014:38) mengklasifikasikan media dalam lima kelompok, yaitu: (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok), (2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan/*workbook*, alat bantu kerja, dan lembaran lepas), (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide), (4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi), dan (5) media berbasis computer (PC, interaktif video).

#### b) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media yang baik dalam proses pembelajaran merupakan unsur yang terpenting, karena media pembelajaran merupakan komponen terpenting dalam mencapai keberhasilan

dalam proses pembelajaran, maka dari itu dalam memilih media pembelajaran harus menggunakan pertimbangan pemilihan dan kriteria.

Menurut Azhar Arzyad (2014:71) dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media ada beberapa hal sebagai berikut:

1) Motivasi

Pengalaman yang akan dialami siswa harus relevan dan bermakna baginya. Maka dari hal itulah perlu ditumbuhkan minat dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media.

2) Perbedaan individual

Siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan pada tingkat pemahaman siswa.

3) Tujuan pembelajaran

Siswa jika diberitahukan tujuan yang diharapkan dan akan dicapai melalui media pembelajaran, maka peluang keberhasilan pembelajaran akan semakin besar. Selain itu, tujuan pembelajaran mempermudah pencapaian materi pelajaran dalam pengembangan media pembelajaran.

#### 4) Organisasi Isi

Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urutan yang bermakna. Siswa akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun dan diurutkan secara teratur. Dengan cara seperti ini dalam pengembangan dan penggunaan media, peserta didik dapat dibantu untuk secara lebih baik memadukan pengetahuan akan dipelajari.

#### 5) Persiapan sebelum belajar

Pengalaman siswa tentang materi pembelajaran harus dipertimbangkan untuk pemilihan materi agar mempermudah dalam penggunaan media.

#### 6) Emosi

Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Perhatian khusus harus ditujukan kepada elemen-elemen rancangan media jika hasil yang digunakan berkaitan dengan pengetahuan dan sikap. Penggunaan media pembelajaran dapat menghasilkan respons emosional.

#### 7) Partisipasi

Partisipasi aktif oleh peserta didik jauh lebih baik daripada mendengarkan dan menonton secara pasif. Dengan partisipasi

kesempatan lebih terbuka bagi siswa untuk memahami dan mengingat materi pelajaran.

8) Umpan balik

Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.

9) Penguatan

Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa-masa yang akan datang.

10) Latihan dan pengulangan

Suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi kompetensi seseorang, maka pengulangan dan latihan yang diulang-ulang merupakan hal yang penting dilakukan agar dapat tinggal dalam ingatan jangka panjang.

11) Penerapan

Hasil belajar yang diharapkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau menyalurkan hasil belajar pada masalah atau situasi baru. Siswa diberi kesempatan untuk bernalar dan memutuskan dengan generalisasi atau prosedur terhadap berbagai masalah atau tugas baru.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media (Azhar Arsyad, 2014: 74)

1. Tujuan yang ingin di capai, secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa. Media yang digunakan agar lebih mudah dipahami peserta didik.
3. Praktis, luwes dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
4. Guru terampil menggunakannya. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
5. Pengelompokkan sasaran. Media di atur sesuai tingkat pengelompokannya disesuaikan dengan keadaan kelompok masing-masing. Media yang digunakan harus sesuai dengan kapasitas anak dalam kelompoknya.

6. Mutu teknis. Misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

c) Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual dan Berbasis Cetak

Media pembelajaran *Flash Card Fun Thinkers* yang dikembangkan termasuk ke dalam jenis media pembelajaran visual berbasis cetak. Media ini mempertimbangkan penerapan elemen-elemen dalam merancang media berbasis cetakan dan berbasis visual. Selain dari pada hal tersebut, berbagai landasan tentang penggunaan media pembelajaran menjadi perhatian dalam pengembangan media pembelajaran tersebut.

Enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang media pembelajaran berbasis cetakan (Azhar Arsyad, 2014:86).

1) Konsistensi

Format perlu digunakan dari halaman ke halaman, baik itu format ukuran *margin* maupun jarak spasi.

## 2) Format

Paragraf panjang sebaiknya menggunakan satu kolom, sedangkan format paragraf pendek menggunakan dua kolom. Pelabelan secara visual sesuai isi akan menambah daya tarik.

## 3) Organisasi

Informasi perlu diperhatikan karena dapat membantu pembaca untuk mengetahui letak materi di dalam buku. Teks disusun sedemikian rupa sehingga informasi mudah diperoleh.

## 4) Daya tarik

Agar supaya daya tarik bertambah, setiap bab atau bagian baru diperkenalkan dengan cara berbeda.

## 5) Bentuk huruf dapat disesuaikan dengan tema buku. Ukuran huruf yang baik untuk teks yaitu 12 poin. Penggunaan huruf kapital untuk seluruh teks harus dihindari karena dapat membuat proses membaca menjadi sulit.

## 6) Ruang (spasi) kosong

Spasi kosong yang tak berisi teks digunakan untuk menambah kontras. Ruang kosong berguna untuk menjadi titik istirahat bagi pembaca. Spasi antarbaris dan antar paragraf harus disesuaikan untuk meningkatkan tampilan dan tingkat keterbacaan teks.

Pengembangan media pembelajaran berbasis visual, maka terdapat beberapa aspek visual yang harus diperhatikan. Tatahan elemen-elemen visual harus dapat menampilkan visual yang dapat

dimengerti, terang atau dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga ia mampu menyampaikan pesan (Azhar Arsyad, 2014:102). Beberapa aspek atau prinsip-prinsip visual tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Kesederhanaan, jumlah elemen yang ada pada materi memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan. Pesan yang akan disampaikan bermakna dan tidak panjang sehingga akan memudahkan anak didik memahami.
- 2) Keterpaduan, harus ada unsure keterpaduan visual yang menyatu antara unsur yang satu dengan yang lain. Unsur yang terpadu harus sesuai dengan materi..
- 3) Penekanan, diperlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian. Ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan yang digunakan dapat diberikan kepada unsur terpenting.
- 4) Keseimbangan. Pola penataan unsur sebaiknya memberikan perspektif keseimbangan, baik itu keseimbangan formal yang kakumaupun keseimbangan informal yang dinamis.
- 5) Bentuk. Pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan. Bentuk yang tidak lazim dan unik bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian dalam memudahkan siswa belajar.

- 6) Garis, digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan.
- 7) Tekstur, dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur digunakan untuk penekanan suatu unsur.
- 8) Warna, digunakan untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Warna dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan response emosional tertentu.

## 7. Media *Flash card*

### a) Pengertian

Media pembelajaran yang cocok untuk mendukung pembelajaran saintifik berupa kartu yang memuat angka, gambar, kata dan simbol adalah media *Flash Card*. *Flash Card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang memiliki ukuran kecil. Gambar-gambarnya dibuat dengan menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang di tempelkan pada lembaran-lembaran *Flash Card*. Gambar-gambar yang ada pada *Flash Card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. *Flash Card* hanya cocok untuk kelompok kecil

siswa yang tidak lebih dari 30 orang siswa. (Susilana Rudi dan Cepi Riyana, 2009:94).

*Flash Card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu abjad, misalnya dapat digunakan untuk latihan mengeja lancar (dalam bahasa Arab atau bahasa Inggris). Kartu yang berisi gambar-gambar (benda-benda, binatang dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosa kata. Kartu tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan. Misalnya, dalam latihan memperlancar bacaan-bacaan shalat, gambar setiap gerakan dalam sholat dibuat diatas *Flash Card*. (Azhar Arsyad, 2014:115)

Media gambar *flash card* merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya media gambar *flash card* siswa dapat belajar sambil bermain. Sehingga minat siswa untuk belajar akan lebih besar dan pembelajaran akan lebih menyenangkan. Setiap kartu akan diacak tanpa siswa mengetahui apa yang ada di balik kartu-kartu yang mereka ambil secara acak. Kartu dapat berisi soal-soal ataupun berisi gambar yang dilengkapi dengan soal. Permainan kartu yang demikian akan membuat siswa lebih giat dalam belajar sebagai persiapan menghadapi apa yang dapat mereka temukan pada kartu

yang telah dipilihnya serta siswa akan lebih termotivasi dengan adanya persaingan antar siswa atau kelompok. (Candiasa,Dantes,Setiawan,e-Jurnal Volume 5, No 1 Tahun 2015:4)

*Flash card* adalah media yang tepat untuk membantu siswa/anak mengingat dan mempelajari informasi baru. Kartu ini mudah dibuat dan digunakan. Sebagian besar anak-anak adalah *visual learners* dan kartu bergambar dengan warna-warna menarik bisa sangat bermanfaat untuk mengajar mereka. *Flash card* seringkali digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris dan pengenalan konsep matematika. Tapi bukan berarti tidak bisa digunakan dalam bidang yang lain. *Flash card* bisa digunakan untuk menciptakan memory games, review quizzes (pengulangan pelajaran di sekolah), guessing games (tebak-tebakan), bahkan untuk memperkenalkan topik diskusi (Nation, 2001).

Pendapat para ahli di atas, dapat diuraikan bahwa *Flash Card* adalah media kartu yang didalamnya berupa gambar, simbol, angka, kata atau gambar yang berupa penyampaian pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal nama benda, mengenal nama bilangan dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan anak untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan anak untuk mengenal konsep sesuatu. *Flash Card* dapat digunakan dalam bentuk

permainan. Media ini sangat cocok untuk pembelajaran yang ingin mengasah kemampuan kognitif anak dan belajar sambil bermain.

b) Kelebihan *Flash Card*

Media ini selain mudah dan menyenangkan saat digunakan juga memiliki beberapa kelebihan. Diantaranya kelebihan *Flash Card* (Susilana Rudi dan Cepi Riyana, 2009:95)

1) Mudah dibawa-bawa

Media *Flash Card* dengan ukuran yang kecil dapat disimpan di atas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.

2) Praktis

Dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *Flash Card* sangat praktis. Penggunaan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan penggunaan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.

### 3) Gampang diingat

Karakteristik media *Flash Card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang atau tata cara berwudhu dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup untuk memudahkan siswa mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.

### 4) Menyenangkan

Media *Flash Card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *Flash Card* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa secara berlomba untuk mencari sesuatu perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

## 8. *Fun Thinkers*

### a) Pengertian

Media pembelajaran yang cocok digunakan untuk mendukung pembelajaran saintifik supaya anak bisa memahami konsep materi dalam pembelajaran adalah media yang mengandung unsur

menyenangkan yaitu bermain sambil belajar adalah media *Fun Thinkers*. *Fun Thinkers* merupakan alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk menggelitik rasa ingin tahu, mengasah kemampuan otak dan perkembangan intelektual anak. Permainan yang dilengkapi dengan bingkai serta arahan dan contoh membantu anak belajar sendiri. *Fun Thinkers* terdiri satu set 10 buku dan bingkai pertandingan dikemas 3 tingkat kegiatan pendidikan Bahasa Inggris, Matematika dan keterampilan berpikir. Setiap buku diisi dengan kuis menyenangkan dan menantang.

b) Cara Menggunakan media *Fun Thinkers*

*Fun Thinkers* sangat mudah digunakan. Media ini dirancang secara khusus dalam bentuk permainan yang menyenangkan, sehingga cocok untuk menanamkan pemahaman konsep pengetahuan anak terhadap materi pembelajaran. Adapun cara bermain media *Fun Thinkers* adalah sebagai berikut : 1) Buka buku untuk mempelajari apa yang ingin kamu lakukan, 2) Buka *Fun Thinkers* kotak bingkai, tempatkan itu di pelajaran. Yakinkan bahwa kotak bingkai pas diatas kotak pelajaran, 3) Tempatkan ubin 1-16 pada urutan, 4) Baca petunjuk langsung diatas kiri halaman, 5) Ambil ubin tanda 1 dan lihat gambar persegi yang Anda temukan, 6) Temukan gambar atau jawaban yang sesuai disebelah kanan halaman dan tempatkan ubin 1 pada sisi atas kotak bingkai, 7) Ulangi langkah tersebut untuk 15 ubin lainnya, 8) Tutup kotak bingkai dan balikkan,

Anda akan melihat 4 baris ubin berwarna, 9) Cek untuk melihat bahwa jawaban benar, bandingkan ubin berwarna dalam kotak bingkai dengan jawaban yang dicetak disudut kanan atas setiap pelajaran, 10) setelah mengecek jawaban mu, coba lakukan lagi aktivitas itu.

## 9. Pembelajaran Saintifik

### a) Pengertian

Pendekatan pembelajaran yang ada dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yaitu kegiatan pembelajaran dimana anak membangun konsep dari informasi yang ia dapat sendiri tanpa arahan dari guru. Anak membangun konsep dari lingkungan yang ada disekitar melalui pengalamannya. Pendekatan pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran dengan penerapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yaitu pembelajaran dengan pendekatan saintifik.

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum, atau prinsip yang “ditemukan” (Daryanto, 2014:51).

Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong siswa dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu (Daryanto, 2014 : 51).

Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses, seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan. Dalam melaksanakan proses-proses tersebut bantuan guru diperlukan. Akan tetapi, bantuan guru tersebut harus semakin berkurang dengan semakin bertambah dewasanya siswa atau semakin tingginya kelas siswa (Hosnan, 2014 : 34).

Pendekatan saintifik berkaitan erat dengan metode saintifik. Metode saintifik (ilmiah) pada umumnya melibatkan kegiatan pengamatan atau observasi yang dibutuhkan untuk perumusan hipotesis atau mengumpulkan data. Metode ilmiah pada umumnya dilandasi dengan pemaparan data yang diperoleh pengamatan atau percobaan (Sani, 2014 : 50).

Teori Dyear dalam Sani (2014 : 53) dapat dikembangkan pendekatan saintifik (*scientific approach*) dalam pembelajaran yang memiliki komponen proses pembelajaran antara lain : 1) mengamati, 2) menanya, 3) mencoba/mengumpulkan informasi, 4) menalar/asosiasi, membentuk jejaring (melakukan komunikasi).

Pendapat para ahli di atas, dapat di uraikan bahwa pendekatan pembelajaran saintifik adalah suatu pendekatan pembelajaran dimana anak menanamkan konsep dari informasi dilingkungan sekitarnya perlu adanya bantuan dari guru, tetapi bantuan guru tersebut harus semakin berkurang dengan semakin bertambah dewasanya siswa atau semakin tingginya kelas siswa. Anak secara mandiri mencari informasi dari pengalaman yang ada disekitar untuk membangun konsep. Anak secara aktif menerapkan unsur yang ada dalam pendekatan saintifik yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan.

Pembelajaran dengan metode saintifik memiliki karakteristik sebagai berikut (Daryanto, 2014:53)

- 1) Berpusat pada siswa.
- 2) Melibatkan ketrampilan proses sains dalam mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip.

- 3) Melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.
- 4) Dapat mengembangkan karakter siswa.

b) Tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik

Tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik didasarkan pada keunggulan pendekatan tersebut. Beberapa tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah (Daryanto, 2014 : 54)

- 1) Untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.
- 2) Untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis.
- 3) Terciptanya kondisi pembelajaran dimana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan.
- 4) Diperolehnya hasil belajar yang tinggi.
- 5) Untuk melatih siswa dalam mengkomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah.
- 6) Untuk mengembangkan karakter siswa.

c) Prinsip-prinsip pembelajaran dengan pendekatan saintifik

Prinsip pendekatan saintifik dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut (Daryanto 2014 : 58-59)

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa.
- 2) Pembelajaran membentuk *student self concept*.
- 3) Pembelajaran terhindar dari verbalisme.
- 4) Pembelajaran memberikan kesempatan pada siswa untuk mengasimilasi dan mengkomodasi konsep, hukum, dan prinsip.
- 5) Pembelajaran mendorong terjadinya peningkatan kemampuan berpikir siswa.
- 6) Pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa dan motivasi mengajar guru.
- 7) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan dalam komunikasi.
- 8) Adanya proses validasi terhadap konsep, hukum, dan prinsip yang dikonstruksi siswa dalam struktur kognitifnya.

d) Langkah-langkah umum pembelajaran dengan pendekatan saintifik

Langkah-langkah pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam proses pembelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan

menganalisis, manalar kemudian menyimpulkan, dan mencipta (Daryanto, 2014:59).

#### 10. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

##### a) Pengertian

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai suatu kelompok atau tim. Menurut Isjoni (2007: 15) bahwa:

*Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang murid lebih bergairah dalam belajar.*

Istilah *cooperative learning* dalam pengertian bahasa Indonesia dikenal dengan nama pembelajaran kooperatif. *Cooperative Learning* adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan diskusi. Guru dalam proses belajar mengajar tidak lagi mendominasi melainkan siswa dituntut untuk berbagi informasi dengan siswa lain dan saling belajar mengajar dengan sesamanya. (Slavin, 1995 dalam Isjoni, 2014 : 17).

Cooperative Learning merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa belajar bersama dengan kelompok-kelompok kecil. Kelas disusun kelompok kecil terdiri dari 4-6 orang sesuai dengan kemampuan heterogen. Kemampuan heterogen terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin dan suku. Pembelajaran kooperatif melibatkan siswa untuk saling bekerja sama dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Siswa dalam kelompoknya dapat bekerja sama dengan baik dan dapat menyelesaikan tugas yang diberikan. Hasil akhir kerja kelompok adalah mencapai ketuntasan untuk menyelesaikan tugas yang diterimanya (Thompson dalam Isjoni, 2007 : 14)

Pengertian para ahli diatas dapat diketahui bahwa Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu pembelajaran yang mengelompokkan siswa kedalam kelompok kecil. Siswa dalam kelompok saling bekerja sama sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dan saling membantu dalam pembelajaran. Pembelajaran kooperatif pada umumnya melibatkan kelompok dengan kemampuan yang berbeda/ heterogen.

#### 11. Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (*TGT*)

##### a) Pengertian

Model pembelajaran kooperatif tipe-TGT atau Pertandingan-Permainan-Tim merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang sama seperti *Student Teams-Achievement-Division* (STAD) yaitu

menggunakan metode pelajaran dan tim kerja yang sama, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen. Tipe-TGT, siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor timnya ( Slavin, 2009 : 13).

*TeamsGames Tournaments(TGT)* menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil dari team mereka dengan anggota lain. Gamenya terdiri dari pertanyaan yang menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan kerja tim. Turnamen merupakan sebuah struktur dimana game yang akan yang akan dilaksanakan itu berlangsung. Turnamen biasanya berlangsung setelah guru presentasi dikelas dan tim sudah melaksanakan kerja kelompok. ( Slavin, 2009 : 166).

Pengertian para ahli diatas dapat diketahui bahwa *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah metode pembelajaran yang dibentuk berupa kerja tim. Metode ini dalam pembelajaran menggunakan *game* dan *turnamen*, siswa diberi permainan berupa kuis-kuis yang berkaitan dengan pengetahuan dari materi yang telah diajarkan. *Teams Games Tournaments(TGT)* secara berlangsung setelah pembelajaran dan diakhiri dengan pemberian nilai berupa skor dari hasil permainan yang dilakukan.

b) Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Slavin, R.E (2009 : 170) Dalam tipe-TGT terdapat empat komponen utama yaitu (1) Guru mempresentasikan materi pelajaran, (2) Belajar dalam tim, (3) Turnamen (permainan); dan (4) Rokognisi Tim (skor dan penghargaan tim). Langkah-langkah dalam pembelajaran tipe-TGT yaitu:

- 1) Membagi siswa ke dalam tim yang masing-masing terdiri dari tiga atau empat anggota, bila kelas tidak habis dibagi dengan tiga atau empat anggota, untuk menempatkan siswa dalam kelompok berdasarkan daftar nama siswa dari atas ke bawah sesuai urutan kinerja akademik mereka sebelumnya sampai habis terbagi.
- 2) Meminta anggota tim bekerja sama mengatur bangku dan meja, membagi penempatan secara acak dan memberikan kesempatan untuk memilih nama untuk tim masing-masing.
- 3) Guru menyampaikan materi sesuai dengan materi yang diajarkan.
- 4) Membagikan materi atau panduan belajar dalam setiap kelompok dan anjurkan agar siswa membaca atau memahami materi tersebut. Hal ini dilakukan dengan belajar tim.
- 5) Bila siswa memiliki pertanyaan, mintalah mereka mengajukan pertanyaan itu kepada teman satu timnya sebelum pertanyaan itu diajukan kepada guru.

- 6) Memberikan kuis untuk pelajaran yang direncanakan akan diajarkan. Selama proses belajar mengajar tugas anggota tim adalah menguasai secara tuntas materi yang diberikan.
- 7) Pada saat siswa bekerja dalam tim, guru berkeliling di dalam kelas sambil memberikan pujian kepada tim yang bekerja baik dan secara bergantian duduk bersama tim untuk memperhatikan bagaimana anggota tim itu bekerja.
- 8) Saat siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, berikan waktu yang cukup kepada siswa untuk menyelesaikan game akademik tersebut.
- 9) Membuat skor individu dan skor tim. Skor tim berdasarkan pada hasil turnamen, sedangkan skor individu berdasarkan pada hasil tes individu yaitu sejauh mana peningkatan skor dasar pada kuis sebelumnya. Skor tim diumumkan secara tertulis di papan buletin mingguan atau dengan cara lain yang sesuai. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk membantu teman satu timnya belajar.

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Media *Flash Card* pernah dilakukan penelitian sebelumnya oleh Elmi Yanti Bangun (2012) dalam jurnal pendidikan khusus volume 1 nomor 2 september 2012 dengan judul penelitiannya “Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Tunarungu Melalui Media *Flash Card*”. Penelitian ini memberikan pengaruh positif bahwa media *Flash Card* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca kata bagi anak tunarungu ringan kelas III di SDLB N 20 Pondok II Pariaman. Berdasarkan hasil penelitian diatas, disarankan kepada guru yang akan mengajar tentang membaca kata benda kepada muridnya diharapkan untuk mencoba media *Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan anak membaca kata benda, bukan hanya buat anak tunarungu melainkan bagi seluruh ABK lainnya dan anak normal sekalipun media ini bisa diterapkan, karena *Flash Card* merupakan kartu kata yang disertai dengan gambar, sehingga anak lebih mudah membaca kata benda dengan mencocokkan antara gambar dan kartu katanya, dan dapat menarik minat anak untuk membaca, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Peneliti dalam penelitian nanti akan menggunakan *Flash Card* yang sama yaitu berupa gambar dan simbol angka. *Flash Card* yang digunakan dalam penelitian mengambil materi tentang pembelajaran tematik (Matematika dan Bahasa Indonesia).

Penelitian ini sebelumnya pernah dilakukan oleh Ade Satriana (2013) dalam jurnal pendidikan khusus volume 1 nomor 2 mei 2013 dengan judul penelitiannya “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1

Sampai 5 Melalui Media *Flash Card* Bagi Siswa Tunagrahita Sedang”. Penelitian ini memberikan pengaruh positif bahwa penggunaan media *Flash Card* dalam pembelajaran Matematika mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan bagi siswa tunagrahita sedang. Mengenal lambang bilangan yang diberikan selama kegiatan tindakan adalah mengenal lambang bilangan 1 sampai 5. Tingkat penguasaan mengenal lambang bilangan yang dimaksud adalah kemampuan dalam membilang, menunjukan, menyebutkan dan menghubungkan lambang bilangan dengan kumpulan benda. Berdasarkan hasil penelitian diatas, disarankan dalam pembuatan media *Flash Card* dituntut kreatifitas guru, selain itu guru diharapkan juga mampu menggunakan media ini dalam pembelajaran secara efektif. Peneliti dalam penelitian menggunakan *Flash Card* berupa symbol angka yang ada dala penelitian sebelumnya. *Flash card* yang digunakan disertai gambar untuk memudahkan siswa memahami dari isi materi yang disampaikan.

Media *Fun Thinkers* pernah dilakukan penelitian sebelumnya oleh Sri Yani Widyaningsih (2013) dengan judul penelitiannya “Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Reaksi Redoks Melalui Model *Teams Games Tournaments* (TGT) Media *Fun Thinkers*” Penelitian ini memberikan pengaruh positif bahwa Model *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui media *Fun Thinkers* mampu meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar kognitif, pembelajaran yang menyenangkan bagi sebagian besar siswa kelas X-9, dan cocok diterapkan pada reaksi redoks, siswa Madrasah Aliyah Negeri Parakan Temanggung. melalui kerjasama yang baik dan peran siswa yang

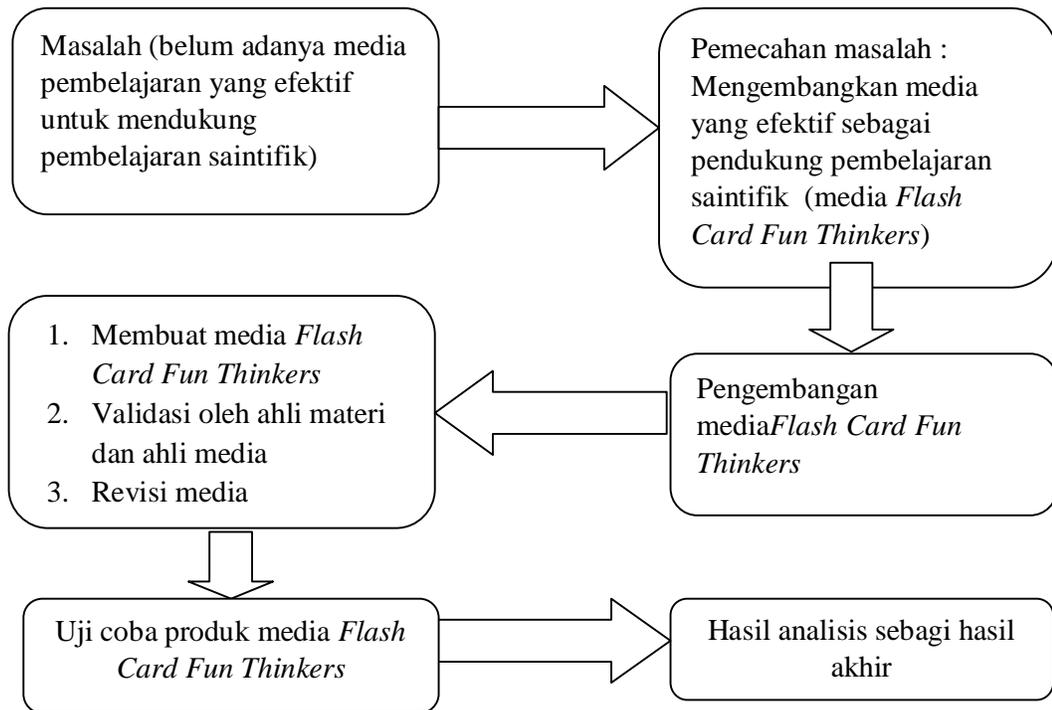
tinggi dalam kelompok, akan memotivasi dan membantu anggota lain dalam kelompoknya, sehingga akan meningkatkan prestasi belajar. Berdasarkan hasil penelitian diatas disarankan persiapan soal kuis yang siap dikerjakan siswa, disesuaikan waktu yang tersedia, kartu *Fun Thinkers* harus betul-betul mampu menyampaikan materi pembelajaran. Peneliti dalam penelitian nanti menggunakan media *Fun Thinkers* tetapi pada materi yang berbeda. *Fun Thinkers* akan dirancang oleh peneliti menjadi media pembelajaran tematik sesuai dengan materi yang ada pada tema Lingkungan. Penggunaan media *Fun Thinkers* peneliti juga akan menggunakan model pembelajaran yang sama seperti penelitian sebelumnya. Peneliti menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dimana dalam proses pembelajaran dilakukan dengan kerja tim dan anggota tim turut bertanggung jawab.

### C. Kerangka Berpikir

Alur kerangka berpikir pada pengembangan media *Flash Card Fun Thinkers* menjelaskan bahwa pengembangan ini diawali dengan melihat kondisi awal siswa sulit berkonsentrasi dalam pembelajaran. Siswa terkadang melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran misalnya mengganggu temannya, mengobrol, membawa perilaku bermain yang tidak terkontrol di dalam kelas serta didasarkan pada masalah yang berhubungan dengan keadaan yang ada di kelas II SD N KarangTempel khususnya pada pembelajaran tema “Lingkungan”, guru belum menggunakan media yang menarik untuk mendukung pembelajaran saintifik sehingga pembelajaran kurang efektif dan siswa terlihat bosan atau jenuh dengan pembelajaran yang dilakukan.

Guru saat pembelajaran, menggunakan buku yang terdiri dari mata pelajaran yang terpisah-pisah sehingga guru harus menggabungkan pembelajaran tematik sendiri. Guru lebih cenderung saat pembelajaran unsur tematiknya tidak terlihat. Guru lebih dominan melakukan pembelajaran pada mata pelajaran terpisah, sehingga guru tidak menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakan oleh guru hanya menggunakan papan tulis dan buku secara terus menerus tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran guru cenderung lebih banyak menjelaskan, akibatnya siswa kesulitan memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran yang dilakukan belum optimal.

Berdasarkan masalah yang dimiliki SD N KarangTempel, peneliti mengajukan alternatif pemecahan masalah berupa media pembelajaran. Melihat isi dari materi tema Lingkungan, peneliti berpikir ada suatu potensi yang dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran saintifik berupa media pembelajaran *Flash Card Fun Thinkers*. Penerapan media didasarkan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang beracuan pada tema, SK dan KD. Tema yang digunakan untuk pembelajaran adalah Lingkungan. Media *Flash Card Fun Thinkers* ini di buat dengan mencocokkan sebuah pertanyaan ke jawaban yang benar dengan menggunakan *match-frame* (ragangan). Pada bagian belakang buku terdapat kartu bergambar yang dibentuk *Flash Card*. Isi dari media *Flash Card Fun Thinkers* mencakup materi berupa gambar, angka dan evaluasi menarik yang di kemas dalam buku permainan. Media *Flash Card Fun Thinkers* yang sudah jadi akan di validasi oleh ahli media yang menguasai tentang media pembelajaran dan ahli materi yang menguasai tentang materi pembelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia. Penilaian ahli materi dan ahli media akan menjadi masukan untuk merevisi media *Flash Card Fun Thinkers*. Hasil revisi media *Flash Card Fun Thinkers* akan diuji coba untuk mengetahui bagaimana keefektifan penggunaan media *Flash Card Fun Thinkers* untuk menumbuhkan minat belajar siswa yang menyenangkan. Hasil akhir dalam penelitian ini adalah sebuah produk media *Flash Card Fun Thinkers*.



Bagan Gambar 2.1 kerangka berpikir pengembangan media *Flash Card Fun Thinkers*.

#### D. Model Hipotetik

Kajian teoretis dan rumusan permasalahan di atas diajukan hipotesis sebagai berikut: Pengembangan media *Flash Card Fun Thinkers* pada tema Lingkungan efektif sebagai pendukung pembelajaran saintifik siswa kelas II SD N KarangTempel tahun ajaran 2015/2016.

### E. Landasan Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card Fun Thinkers*

Tabel 2.1

Landasan Pengembangan Media *Flash Card Fun Thinkers*

Media di lapangan	Kelemahan Media Sebelumnya	Modifikasi	Alasan Modifikasi Media
<p>a. <i>Fun Thinkers</i> merupakan media cetak berupa kuis petak, mencakup materi umum (permapel) yang terdiri dari tingkatan berupa Bahasa Inggris, Matematika, dan Ketrampilan Berfikir.</p> <p>b. <i>Flash Card</i> merupakan kartu yang memuat angka, gambar, kata dan simbol, berukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas.</p>	<p><i>Fun Thinkers</i> dan <i>Flash Card</i> di sajikan permapel sehingga anak kurang menggali pengetahuan dan pengalaman dirinya.</p>	<p><i>Fun Thinkers</i> dan <i>Flash Card</i> dimodifikasi dalam pembelajaran tematik.</p>	<p>Usia anak SD kelas II termasuk dalam tingkat intelektual pra-operasional. Pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan, perkembangan anak dan lebih menekankan konsep belajar sambil melakukan sesuatu.</p>

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini metode yang digunakan adalah metode pengembangan yang menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yaitu rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Sugiyono (2015:407) “metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Reseach and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”.

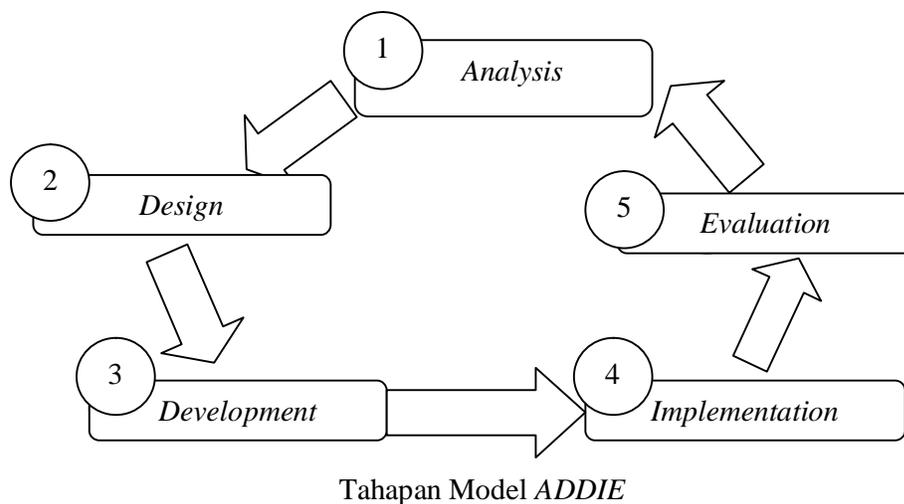
#### **B. Prosedur Pengembangan**

##### **1. Studi Pendahuluan**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan pengamatan langsung dikelas bahwa siswa kelas II masih membawa perilaku bermain pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa tidak memperhatikan pembelajaran yang dijelaskan guru. Hal tersebut karena kurangnya media pembelajaran yang bervariasi yang digunakan oleh guru. Selain itu, siswa masih kesulitan memahami materi pembelajaran yang dijelaskan khususnya pada materi pembelajaran pada tema Lingkungan.

## 2. Pengembangan Model

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menerapkan prosedur model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Kelima fase atau tahap dalam model *ADDIE* dilakukan secara sistemik dan sistematis. Adapun skema prosedur *ADDIE* (Pribadi, 2011:125) sebagai berikut:



Gambar 3.1

### 1) Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan langkah pertama yang harus dilakukan. Langkah analisis terdiri atas dua tahap, yaitu:

#### a. Analisis Kinerja (*performance analysis*)

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen. Penelitian pengembangan ini analisis kinerja telah diuraikan pada identifikasi masalah.

b. Analisis Kebutuhan (*need analysis*)

Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam proses pengembangan adalah mengidentifikasi kebutuhan siswa saat peneliti mengamati proses pembelajaran yang berlangsung. Siswa masih sulit diatur dan dikendalikan, terkadang ramai dikelas karena kelas tersebut kebanyakan terdiri dari murid laki-laki dibanding dengan perempuan. Murid laki-laki berjumlah 16 siswa sedangkan murid perempuan berjumlah 2 siswa, sehingga siswa laki-laki sering membuat kegaduhan dan kurang memperhatikan pembelajaran dari guru akibatnya siswa masih kesulitan memahami materi pembelajaran yang dijelaskan.

Hal tersebut terjadi karena guru dalam menyampaikan pembelajaran belum menggunakan media yang menarik untuk mendukung pembelajaran saintifik khususnya pada tema “Lingkungan” sehingga pembelajaran kurang efektif dan siswa terlihat bosan atau jenuh dengan pembelajaran yang dilakukan. Selain itu saat pembelajaran, guru menggunakan buku yang terdiri dari mata pelajaran yang terpisah-pisah sehingga guru harus menggabungkan pembelajaran tematik sendiri. Guru lebih cenderung saat pembelajaran unsur tematiknya tidak terlihat. Guru lebih dominan melakukan pembelajaran pada mata pelajaran terpisah. Media yang digunakan oleh guru hanya menggunakan papan tulis dan buku secara terus menerus tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi, sehingga tujuan pembelajaran yang dilakukan belum optimal.

Hasil dari observasi tersebut dapat digunakan peneliti sebagai landasan untuk mengembangkan media *Flash Card Fun Thinkers* yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran tema “Lingkungan”. Peneliti mengharapkan media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa karena media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk permainan.

## 2) Desain (*Design*)

Hasil dari analisis kebutuhan tersebut dapat digunakan peneliti sebagai landasan untuk merancang suatu media pembelajaran yang mengaktifkan siswa, mengasah otak siswa, membuat suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dalam permainan dengan tujuan mengarahkan gaya bermain positif sehingga siswa dapat tertarik dalam pembelajaran. Media *Flash Card Fun Thinkers* merupakan landasan peneliti dalam merancang media pembelajaran yang menarik dengan bermain sambil belajar.

Media *Flash Card Fun Thinkers* adalah media permainan yang dikemas dalam sebuah buku berisi kuis petak dibantu oleh *match-frame* (ragangan) dan kartu gambar. Media ini didesain berdasarkan pengembangan penelitian yang sudah ada. Peneliti akan mengembangkan *Flash Card Fun Thinkers* dalam pembelajaran tematik untuk mendukung pembelajaran saintifik pada siswa kelas II SD N KarangTempel.

Peneliti dalam merancang media ini menggunakan *story board*, pada rancangan awal menggambar sesuai dengan isi materi kelas II yang didesain dalam bentuk angka, simbol dan gambar. Setelah peneliti merancang media *Flash Card Fun Thinkers* dalam *story board* kemudian divalidasi oleh pakar ahli materi dan ahli media berdasarkan instrumen validasi yang telah dibuat yaitu kriteria instrumen ahli materi meliputi : a) Aspek penyesuaian, b) Aspek kelayakan, c) Aspek penyajian, d) Aspek kebahasaan, e) Aspek kompetensi. Kriteria instrumen ahli media meliputi: a) Aspek psikologis, b) Aspek organisasi isi, c) Aspek penyajian, d) Aspek keakuratan materi, e) Aspek elemen desain cetak, f) Aspek prinsip visual. Peneliti mengambil komponen dalam instrumen berdasarkan Azhar Arsyad (2014:71-76) dan Kadir dan Hanun Asrohah (2014:22). Peneliti setelah desain dalam *story board* divalidasi selanjutnya membuat rancangan produk sesuai dengan masukan dan perbaikan dari para ahli materi dan media.

Media *Flash Card Fun Thinkers* merupakan landasan peneliti dalam merancang media pembelajaran yang menarik dengan bermain sambil belajar dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk mengajarkan siswa dalam materi pembelajaran tema “Lingkungan” yaitu mengenal ciri-ciri tumbuhan dan binatang yang ada di lingkungan sekitar, belajar menghitung banyaknya jumlah tumbuhan atau binatang dengan konsep perkalian.

### 3) Pengembangan (*Development*)

Media *Flash Card* dikembangkan berdasarkan permainan kartu yang sudah ada. Semula permainan ini hanya menggunakan gambar, angka, huruf yang dibentuk seperti kartu dan disajikan dalam satu mata pelajaran, tetapi dikembangkan peneliti dengan mengkolaborasi media *Flash Card* dengan *Fun Thinkers* tematik yang dikemas dalam permainan yang dibantu dengan *match-frame* (ragangan). Peneliti mengembangkan media *Flash Card Fun Thinkers* dalam pembelajaran tematik tema “Lingkungan”. Dalam penelitian ini peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

#### a) Menetapkan Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan media *Flash Card Fun Thinkers* yaitu agar siswa memahami dan mengerti materi atau pesan yang disampaikan guru melalui permainan yang menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk aktif dari kemauannya sendiri serta mempermudah siswa dalam mengenal ciri-ciri tumbuhan dan binatang, belajar menghitung banyaknya jumlah tumbuhan atau binatang dengan konsep perkalian.

#### b) Mengidentifikasi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada kelas rendah masih menggunakan pembelajaran tematik. KTSP sudah menyajikan silabus yang memuat tema yang akan diajarkan. Peneliti mengambil Tema “Lingkungan” dengan rincian pada tabel 3.1 sebagai berikut :

Tabel 3.1

## PEMETAAN SK, KD dan INDIKATOR sesuai KTSP

Mata Pelajaran	Matematika, Bahasa Indonesia	
Kelas	II	
Tema/ Judul	Lingkungan	
<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
Matematika		
3.Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai angka dua.	3.1Melakukan perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka.	3.1.1Menerapkan fakta perkalian sampai 36 dengan berbagai cara. 3.1.2Melakukan hitungan cepat perkalian bilangan sampai 36.
Bahasa Indonesia (Menulis)		
8.Menulis permulaan dengan mendiskripsikan benda disekitar dan menyalin puisi anak.	8.1 Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang disekitar secara sederhana dengan bahasa tulis.	8.1.1 Mendeskripsikan ciri-ciri tumbuhan atau binatang secara rinci melalui gambar dengan pilihan kata runtut. 8.1.2 Menuliskan ciri-ciri tumbuhan atau binatang yang diamati.

c) Menyusun Desain Media *Flash Card Fun Thinkers*

Desain ini dibuat berdasarkan pengembangan penelitian yang sudah ada, Peneliti akan mengembangkan media *Flash Card Fun Thinkers* dalam pembelajaran tematik sesuai dengan kebutuhan siswa kelas II SD N KarangTempel. Perancangan media *Flash Card Fun Thinkers* dapat dilihat sebagai berikut :

1) Membuat *story board* dan *icon* gambar

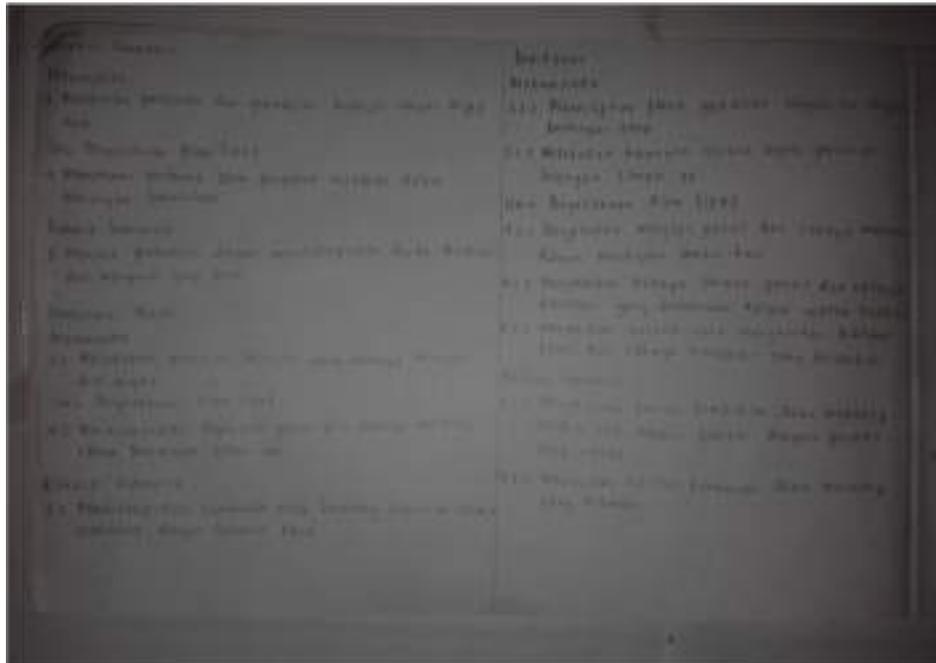
Tahap ini dilakukan perancangan materi dan kerangka media *Flash Card Fun Thinkers* sesuai dengan materi pada tema “Lingkungan”. Peneliti merancang materi didasarkan pada buku BSE tematik siswa kelas II. Peneliti merancang gambaran awal media *Flash Card Fun Thinkers* dalam bentuk *story board* meliputi *cover*, SK, KD, indikator, petunjuk penggunaan media *Flash Card Fun Thinkers*, soal permainan berhitung tematik sampai lima poin pembelajaran serta empat *Flash Card* gambar. *Story board* dibuat dari tulisan pensil sebelum dibuat dalam bentuk media berbasis cetak selanjutnya peneliti membuat icon berupa simbol, angka, dan gambar yang digunakan dalam pembelajaran, menyesuaikan dengan materi pembelajaran pada tema “Lingkungan”. Berikut desain pada *story board* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



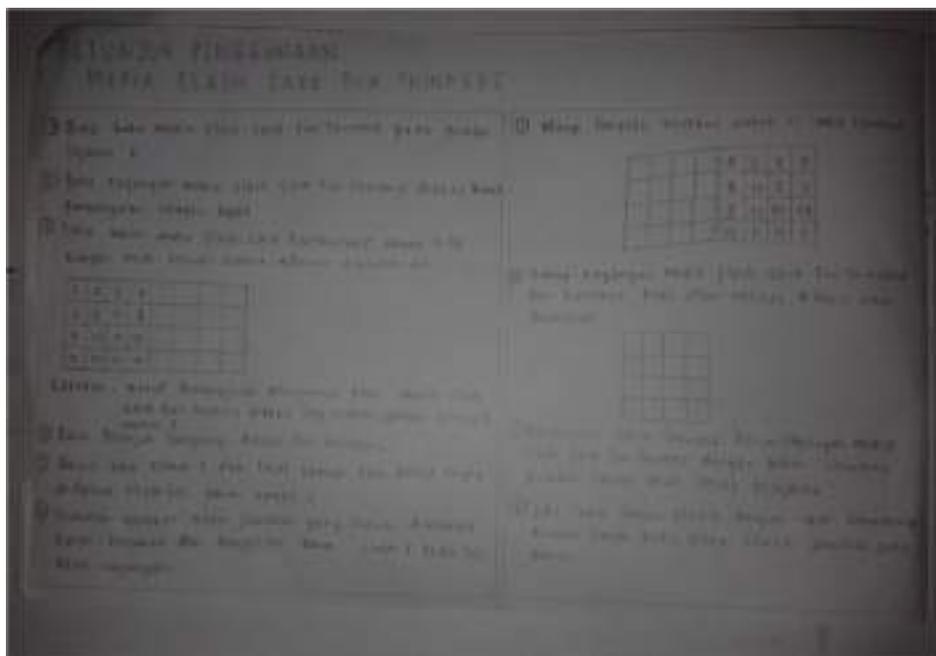
Gambar 3.2 Cover depan media *Flash Card Fun Thinkers* pada *Story Board*



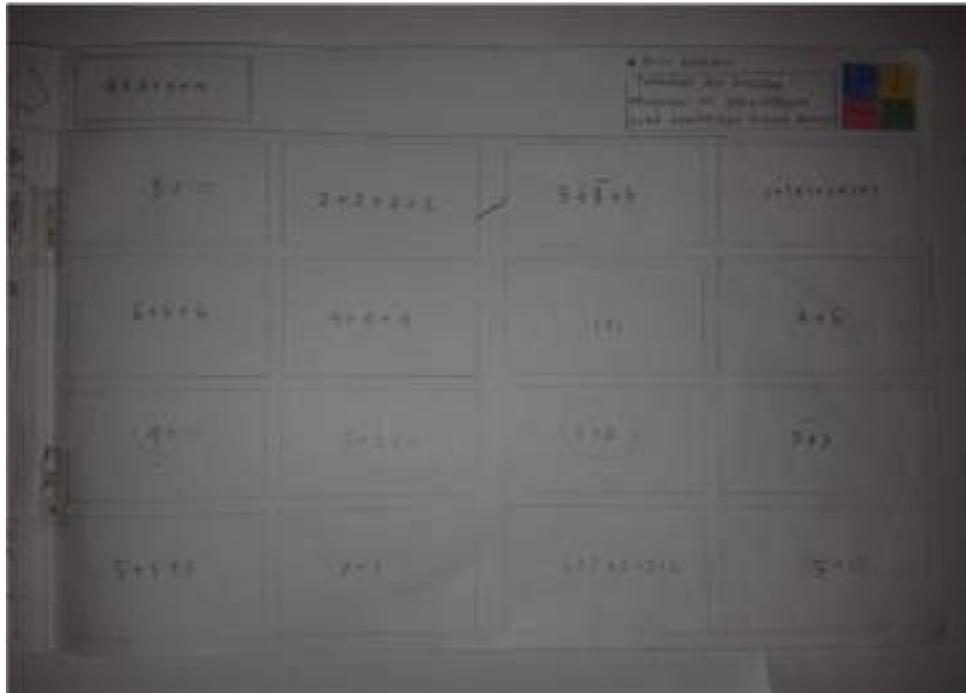
Gambar 3.3 Cover belakang media *Flash Card Fun Thinkers* pada *Story Board*



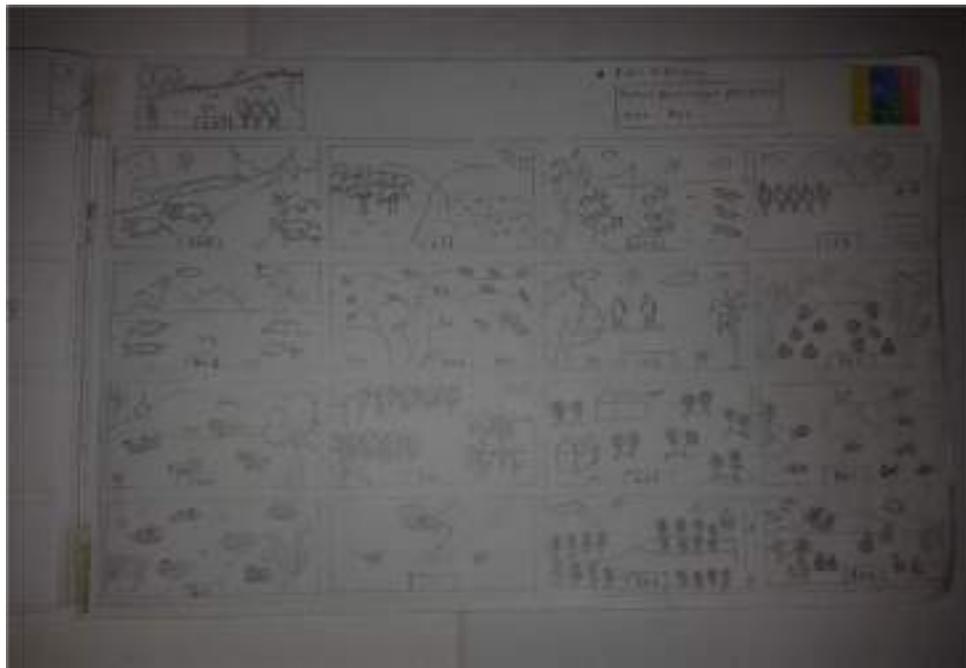
Gambar 3.4 Halaman SK, KD dan Indikator pada *Story Board*



Gambar 3.5 Halaman Petunjuk penggunaan pada *Story Board*



Gambar 3.6 Halaman kotak bingkai berisi materi pada *Story Board*



Gambar 3.7 Halaman gambar materi pada *Story Board*

## 2) Validasi *story board*

Desain media *Flash Card Fun Thinkers* dalam *story board* divalidasi terlebih dahulu. Validasi atau uji validitas sangat penting dilakukan untuk menguji produk atau desain yang dikembangkan layak atau tidak jika diterapkan untuk pembelajaran. Uji validitas yang dilakukan peneliti meliputi validasi ahli materi dan validasi ahli media yang kompeten dibidangnya.

Ahli materi meliputi ahli materi Matematika dan Bahasa Indonesia serta guru kelas II SD N KarangTempel. Validasi *story board* dilakukan oleh validator ahli materi dan media sebanyak satu kali. *Story board* yang sudah divalidasi kemudian diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli. *Story board* selanjutnya dibuat dalam bentuk media berbasis cetak.

## d) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Menyusun RPP dengan menentukan indikator dan tujuan terlebih dahulu. Indikator perlu disusun setiap Kompetensi Dasar sehingga dapat dirinci tujuan pembelajaran yang akan dicapai. RPP yang disusun berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan kegiatan pembelajaran yang didasarkan pada pendekatan *kooperatif* dalam model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*. RPP yang telah disusun kemudian divalidasi oleh guru kelas II SD N KarangTempel.

#### 4) Implementasi (*Implementation*)

Desain produk yang telah divalidasi oleh pakar, selanjutnya diketahui hasil. Hasil selanjutnya didiskusikan dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Subyek bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut” (Sugiyono, 2015:414). Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan desain media *Flash Card Fun Thinkers* yang valid. Revisi dilakukan jika desain masih ada kelemahan dan belum mencapai tingkat valid. Pihak yang berperan penting pada tahap ini adalah ahli materi dan ahli media pembelajaran yang menentukan apakah desain perlu direvisi atau sudah sesuai.

Media *Flash Card Fun Thinkers* yang sudah direvisi dan diperbaiki selanjutnya dapat diterapkan pada kelas uji coba berdasarkan RPP dan perangkat pembelajaran yang sudah disusun dan divalidasi oleh guru kelas II SD N KarangTempel. Implementasi produk berupa media *Flash Card Fun Thinkers* yang sudah melewati tahap revisi desain, diuji cobakan di kelas II SD N KarangTempel dengan peneliti sebagai penyampai materi sedangkan guru kelas II sebagai pengamat.

#### 5) Evaluasi (*Evaluation*)

Implementasi produk di SD N KarangTempel dilengkapi dengan angket tanggapan siswa, soal *pretest-posttest*. Dengan adanya implementasi tersebut, maka akan diketahui bagaimana tingkat keefektifan program pembelajaran

dengan menggunakan media *Flash Card Fun Thinkers* pada siswa kelas II SD. Angket tersebut dianalisis apakah media *Flash Card Fun Thinkers* efektif atau tidak sebagai pendukung pembelajaran saintifik.

Saran dan tanggapan tersebut dapat dijadikan landasan dalam penerapan media *Flash Card Fun Thinkers*, sehingga media ini tidak hanya digunakan pada kelas tertentu tetapi dapat digunakan secara umum.

### **C. Tahap Evaluasi/Pengujian Model**

#### a. Tempat dan waktu penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada

Tempat : SD N KarangTempel

Waktu penelitian : 5 - 6 Februari 2016

#### b. Subjek Penelitian

##### 1) Populasi, sampel dan sampling

##### a) Populasi

Populasi yang akan menjadi sasaran penelitian ini adalah seluruh siswi-siswi SD N KarangTempel kelas II yang berjumlah 18 siswa.

##### b) Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas II SD N KarangTempel yang berjumlah 18 siswa.

c) Sampling

“Teknik Sampling yang digunakan adalah *nonprobability* dengan jenis tekniksamplingjenuh. Menggunakan sampel jenuh karena semua anggota populasi dijadikan sampel. Pengambilan sampel dilakukan secara menyeluruh yaitu semua peserta didik kelas II SD N KarangTempel Tahun Ajaran 2015/2016.

c. Subjek Penilai

Subyek penilai kualitas media *Flash Card Fun Thinkers* dalam penelitian pengembangan ini adalah ahli media dan ahli materi dan direspon oleh kelas II SD N Karang Tempel. Daftar Subyek penilai dapat dilihat pada tabel 3.2 sebagai berikut :

Tabel 3.2

Daftar nama ahli materi dan ahli media

No	Nama Lengkap	Ahli	Instansi
1.	Fajar Cahyadi S.Pd.,M.Pd	Materi	Universitas PGRI Semarang
2.	Mei Fita Asri Untari S.Pd.,M.Pd	Materi	Universitas PGRI Semarang
3.	Ida Ernawati S.Pd	Materi	Guru SD N KarangTempel
4.	Singgih Adhi P, S.Sn., M.Pd	Media	Universitas PGRI Semarang

d. Jenis data

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa

komentar dan saran dari ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran, yang nantinya akan dideskripsikan secara deskripsi kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Data kuantitatif berupa skor penilaian yang diperoleh dari angket penilaian produk yang diisi oleh ahli materi, ahli media dan oleh guru maupun angket tanggapan siswa disusun dengan skala *Likert* (skala bertingkat) dan skala *Guttman*. Data yang dihasilkan berkaitan dengan kelayakan atau kesesuaian atas produk pengembangan yang dibuat oleh peneliti.

Data kualitatif menurut Sugiyono (2015:333) “Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi), dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh.”

Hasil penelitian ini, merupakan data berupa angket komentar dan saran yang diberikan oleh validasi ahli materi dan media, sedangkan angket dan soal *Prettest-Posttest* diberikan oleh siswa kelas II di SD N KarangTempel. Data yang dihasilkan untuk menilai keefektifan produk, serta hasil belajar yang telah dikembangkan dan memperkuat hasil penelitian.

e. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar proses penelitian lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah instrumen untuk mengembangkan media *Flash*

*Card Fun Thinkers* dalam pembelajaran tematik kelas II SD. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi tidak berstruktur.

Menurut Sugiyono (2015:205)

“Observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti tidak menggunakan instrumen yang telah baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan. Peneliti dapat melakukan pengamatan bebas, mencatat apa yang tertarik, melakukan analisis dan kemudian dibuat kesimpulan.”

Observasi yang dilakukan meliputi kegiatan pembelajaran dikelas, media yang digunakan guru, sikap guru dan siswa dalam pembelajaran serta subyek, sampel, dan *setting*. subyek penelitian adalah pembelajaran, sedangkan siswa sebagai sampel dan settingnya di dalam ruangan Kelas II SD N KarangTempel.

## 2. Kuesioner (angket)

“Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya” (Sugiyono, 2015:199).

Kuesioner diberikan kepada angket tanggapan siswa dan angket validasi produk kepada para ahli materi dan ahli media yaitu sebagai berikut :

### a. Lembar angket ahli materi pembelajaran dan guru

Lembar angket ahli materi pembelajaran adalah lembar angket yang ditujukan kepada Dosen Universitas PGRI Semarang dan guru SD kelas II dengan spesifikasi minimal Strata Satu dan menguasai bidang materi pembelajaran tersebut. Ahli materi memvalidasi isi materi pembelajaran pada produk yang dihasilkan. Validasi berupa memberikan komentar dan saran tentang materi yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan. Angket ini disusun menggunakan skala *Likert*.

Aspek penilaian untuk ahli materi yaitu: a) Aspek indikator penyesuaian, b) Aspek kelayakan, c) Aspek penyajian, d) Aspek kebahasaan, e) Aspek kompetensi. Masing-masing aspek penilaian angket ahli materi terdapat rubrik penilaian dengan kriteria Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K).

b. Lembar angket ahli media pembelajaran

Lembar angket ahli media pembelajaran adalah lembar angket yang ditujukan kepada Dosen Universitas PGRI Semarang yang memiliki kompetensi dan pengalaman yang kompeten diminta kesediaannya untuk menilai dan memberikan komentar dan saran tentang media yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan. Angket ini disusun menggunakan skala *Likert*.

Aspek penilaian untuk ahli media yaitu : a) Aspek psikologis, b) Aspek organisasi isi, c) Aspek penyajian, d) Aspek keakuratan materi, e). Aspek elemen desain cetak, f) Aspek prinsip visual. Masing-masing aspek penilaian angket ahli materi terdapat rubrik penilaian dengan kriteria Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K).

c. Lembar angket siswa

Lembar angket yang diberikan kepada siswa setelah mereka menggunakan dan mengikuti pembelajaran menggunakan media *Flash Card Fun Thinkers*. Angket ini digunakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media dalam pembelajaran. Angket ini disusun menggunakan skala *Guttman*.

Aspek penilaian untuk siswa yaitu : a) Aspek penggunaan media *Flash Card Fun Thinkers*, b) Aspek kemudahan

pemahaman, c) Aspek visual media *Flash Card Fun Thinkers*, d) Aspek kemandirian belajar, d) Aspek keaktifan dan minat terhadap media *Flash Card Fun Thinkers*, e) Aspek kepraktisan media *Flash Card Fun Thinkers*. Penilaian aspek siswa ini berupa pemberian angket dengan sistem penilaian “Ya” atau “Tidak” dengan aturan membubuhkan tanda *check* (✓) pada salah satu kolom setiap kriteria yang telah disediakan.

Angket berbentuk *check list* yang digunakan untuk mendapatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media tentang kualitas media *Flash Card Fun Thinkers*. Kualitas media *Flash Card Fun Thinkers* ini dapat ditinjau dari beberapa aspek yaitu aspek materi, kebahasaan, penyajian, kegrafisan, keterlaksanaan, dan evaluasi. Aspek-aspek tersebut dijabarkan kedalam indikator-indikator dan pengembangan lebih lanjut oleh peneliti. Peneliti mengembangkan angket penelitian menggunakan tiga buah angket dalam pengumpulan data, yaitu angket ahli media, angket ahli materi serta angket penilaian untuk siswa dengan penjabaran aspek sebagai berikut:

Kisi-kisi instrumen pengembangan media *Flash Card Fun Thinkers* pada tema binatang dan tumbuhan kelas II SD Semester I dapat dilihat tabel 3.3, 3.4, 3.5 dibawah ini :

Tabel 3.3

## Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Kriteria	Nomor Kriteria
1	Indikator penyesuaian	3	1,2,3
2	Indikator kelayakan	3	4,5,6
3	Indikator penyajian	7	7,8,9,10,11,12,13
4	Indikator kebahasaan	5	14,15,16,17,18
5	Indikator kompetensi	3	19,20,21

Tabel 3.4

## Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Kriteria	Nomor Kriteria
1	Aspek psikologis	4	1,2,3,4
2	Aspek organisasi isi	6	5,6,7,8,9,10
3	Aspek penyajian	5	11,12,13,14,15
4	Aspek keakuratan materi	3	16,17,18
5	Aspek elemen desain cetak	5	19,20,21,22,23
6	Aspek prinsip visual	7	24,25,26,27,28,29,30

Tabel 3.5

## Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Siswa

No	Aspek	Jumlah Kriteria	Nomor Kriteria
1	Aspek penggunaan media <i>Flash Card Fun Thinkers.</i>	2	1,2
2	Aspek kemudahan pemahaman materi	4	3,4,5,6
3	Aspek visual media <i>Flash</i> <i>Card Fun Thinkers.</i>	2	7,8
4	Aspek keaktifan, minat, motivasi terhadap media <i>Flash</i> <i>Card Fun Thinkers</i>	6	9,10,11,12,13,14,15
5	Aspek kepraktisan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i>	2	16

3. Soal *Pretest* dan *Posttest*

Soal tes menggunakan *Pretest* dan *Posttest* pada saat uji coba di kelas II SD N KarangTempel. Bentuk soal adalah berbentuk soal pilihan ganda. Pengukuran diambil dari hasil perhitungan *One Group Pretest-Posttest Design*.

Desain penelitian ini dilakukan *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih

akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 3.8

Desain eksperimen (*before-after*)

Keterangan:

$O_1$  = nilai *pretest* (sebelum diberi media *Flash Card Fun Thinkers*)

X = treatment yang diberikan atau perlakuan

$O_2$  = nilai *posttest* (setelah diberi media *Flash Card Fun Thinkers*)

Pengaruh media *Flash Card Fun Thinkers* terhadap hasil belajar tematik =

$(O_2 - O_1)$  (Sugiyono, 2015:415)

Teknik tes dapat menggunakan rumus N-gain. Agar penelitian diperoleh data yang benar, maka perlu untuk diuji instrumennya. Instrumen yang benar harus sesuai dengan persyaratan validitas dan reliabilitas.

#### 1) Uji Validitas

Menurut Arikunto (2013:87) “tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur”.

Uji validitas instrumen soal menggunakan teknik korelasi *Products momen* yang dikemukakan oleh *Pearson*.

$$r_{xy} = \frac{\sum (X)(Y)}{\{(\sum X^2)(\sum Y^2)\}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi

$N$  = Jumlah subyek atau siswa yang diteliti

$\sum X$  = Jumlah skor tiap butir soal

$\sum Y$  = Jumlah skor total

$\sum X^2$  = Jumlah kuadrat skor butir soal

$\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat skor total

$\sum XY$  = Jumlah hasil kali skor item dengan skor total

(Suharsimi Arikunto, 2013: 87)

Setelah nilai harga  $r_{xy}$  didapatkan, menurut Arikunto (2013:89), penafsiran harga koefisien korelasi ada dua cara yaitu:

1) Menggunakan kriteria validitas, yaitu harga :

a) Antara 0,800 sampai dengan 1,00 : Sangat Tinggi

b) Antara 0,600 sampai dengan 1,800 : Tinggi

c) Antara 0,400 sampai dengan 1,600 : Cukup

d) Antara 0,200 sampai dengan 1,400 : Rendah

e) Antara 0,00 sampai dengan 1,200 : Sangat Rendah

2) Dibandingkan dengan nilai tabel  $r$  (tabel harga kritik *Products*

*moment*) dengan taraf  $\alpha = 5\%$ . Butir skala dikatakan valid jika

$r_{hitung} > r_{tabel}$ , sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka butir skala

dinyatakan tidak valid.

Soal digunakan untuk penelitian, soal diujicobakan terlebih dahulu untuk mengetahui kevalidan soal. Uji instrumen dilakukan di

SDN Mlatiharjo 01 yang memiliki KKM sama dengan SDN KarangTempel pada pembelajaran tema “Lingkungan” yaitu 65. Dari ujicoba 25 soal yang diujikan di SDN Mlatiharjo 01 sebanyak 13 soal valid sedangkan 12 soal lainnya tidak valid sehingga tidak digunakan dalam penelitian.

Tabel 3.6

## Validitas soal

Validitas	Nomor Soal
Valid	1, 5, 7, 9, 11, 14, 17, 18, 19, 21, 22, 23, dan 25
Tidak valid	2, 3, 4, 6, 8, 10, 12, 13, 15, 16, 17, 20, dan 24

## 2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketetapan suatu tes apabila ditekaskan kepada subjek yang sama (Arikunto, 2013:110). Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat penilaian.

Mengukur reliabilitas butir soal menggunakan teknik Spearman-Brown atau belah dua karena instrumen hanya memiliki skor 1 dan 0. Dari hasil analisis peneliti skor-skor dikelompokkan menjadi dua berdasarkan belahan bagian soal. Ada dua cara membelah yaitu belah ganjil-genap dan awal-akhir.

Penelitian ini, peneliti menggunakan cara belah dua ganjil dan genap. Kelompok soal butir nomor ganjil sebagai belahan pertama dan

kelompok soal nomor genap sebagai belahan kedua. Setelah dikelompokkan, kemudian mengkorelasikan skor belahan pertama dan skor belahan kedua, dan akan diperoleh harga  $r_{xy}$ . Dan karena indeks korelasi yang diperoleh baru menunjukkan hubungan antara dua belahan instrumen, maka untuk memperoleh indeks reliabilitas soal masih harus menggunakan rumus Spearman-Brown, yaitu:

$$r_{11} = \frac{2r_{12}}{1 + r_{12}}$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas Instrumen

$r_{12}$  =  $r_{xy}$  yang disebutkan sebagai indeks korelasi antara dua belahan instrumen

(Suharsimi Arikunto, 2013: 110)

Hasil kemudian dikonsultasikan dengan tabel harga kritis *product moment*. Instrumen dikatakan variabel jika  $r_{11} > r_{table}$  (Arikunto, 2013:125).

Hasil perhitungan diperoleh sebesar 0,616 dan  $r_{table}$  sebesar 0,344 artinya instrumen yang telah dibuat adalah reliabel.

### 3) Taraf kesukaran

Arikunto (2013:223) mengemukakan bahwa soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan

menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena dilihat jangkauannya.

Menghitung tingkat kesukaran tiap-tiap butir soal dalam penelitian ini, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$= -$$

Keterangan :

P : Indeks Kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Indeks kesukaran soal diklasifikasikan sebagai berikut :

0,00-0,30 : Sukar

0,31-0,70 : Sedang

0,71-1,00 : Mudah

Analisis taraf kesukaran soal dapat dilihat pada tabel 3.7 dibawah ini :

Tabel 3.7

Analisis Taraf Kesukaran Soal

Indeks Kesukaran	Nomor Soal
Sukar	13
Mudah	3, 5, 6, 8, 9, 11, 12, 15, 16, 19, 21, 22 dan 24
Sedang	1, 2, 4, 7, 10, 14, 17, 18, 20, 23 dan 25

d. Daya pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah) (Arikunto, 2013:228). Soal yang dapat dijawab benar oleh siswa pandai maupun bodoh, maka soal itu tidak baik karena tidak mempunyai daya pembeda. Semua baik siswa pandai maupun bodoh tidak dapat menjawab dengan benar maka soal tersebut tidak baik juga karena tidak mempunyai daya pembeda. Soal yang baik adalah soal yang dijawab benar siswa yang pandai-pandai saja.

Menghitung daya pembeda soal untuk pilihan ganda rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$= \frac{D}{BA - BB}$$

Keterangan

D : Daya beda soal

BA : Betuk atas

BB : Betul bawah

JA : Jawab Atas

JB : Jawab Bawah

Klasifikasi daya pembeda

0,00-0,20 : Jelek

0,21-0,40 : Cukup

0,41-0,70 : Baik

0,71-1,00 : Baik sekali

Analisis daya pembeda soal dapat dilihat pada tabel 3.8 dibawah ini :

Tabel 3.8

Analisis Daya Pembeda

Klasifikasi	Nomor Soal
Jelek	2, 4, 8, 10, 12, 13, 14, 16, 20, 24 dan 25
Cukup	1, 3, 5, 6, 9, 11, 15, 17, 18, 19, 21 dan 22
Baik	7 dan 23
Baik Sekali	-

f. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli materi dan ahli media pembelajaran yang nantinya akan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk perbaikan produk yang dikembangkan. Data kuantitatif berupa skor penilaian ahli diisi oleh ahli materi, guru kelas II dan ahli media pembelajaran, serta siswa kelas II yang berupa pengisian angket dan hasil belajar siswa berupa soal pilihan ganda

1) Angket

Data kuantitatif skor penilaian yang diperoleh dari hasil pengisian lembar angket ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran dianalisis dengan acuan yang diadaptasi dengan

menggunakan skala *Likert* yang nantinya akan dideskripsikan secara kualitatif.

Data yang terkumpul dianalisis dengan cara menghitung skor yang diperoleh. Analisis skor yang digunakan yaitu analisis deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media berupa data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif dengan ketentuan skor sesuai dengan tabel 3.9 dibawah ini :

Tabel 3.9

Pedoman Pemberian skor

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

- b) Setelah data terkumpul, kemudian menghitung jumlah skor yang diperoleh dari hasil validasi angket
- c) Menjumlahkan skor ideal item (kriterium) untuk seluruh aspek pada angket validasi.
- d) Menghitung persentase angka dari analisis data yang dilakukan dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{(\quad)}{(\quad)} \times 100\%$$

Keterangan:

Persentase (%) : Persentase

Jumlah Skor Total : Jumlah skor responden

Jumlah Skor Maximum : Jumlah skor ideal

100% : Konstanta

(Sumber: Jurnal Wulandari Pratiwi dan Riza Yonisa K.,2014:10)

- e) Dari persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan kedalam kalimat yang bersifat kualitatif.

Tabel 3.10

Kriteria Interpretasi

<b>Penilaian</b>	<b>Kriteria Interpretasi</b>
0% – 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

(Sumber: Jurnal Wulandari Pratiwi dan Riza Yonisa K., 2014: 10)

Memberikan makna dalam pengambilan keputusan, digunakan ketetapan sebagai indikator keberhasilan melalui validasi materi pembelajaran dan media pembelajaran. Pada uji ahli media pembelajaran dan materi, hasil persentase tiap item dikatakan berhasil atau valid apabila hasil berada pada rentang 81 % - 100% dengan

kriteria “sangat layak”, rentang 61% - 80% dengan kriteria “layak” atau rentang 41% - 60% dengan kriteria “cukup layak”.

Hasil penilaian (respon) dari 18 siswa kelas II SD N KarangTempel sebagai responden yang masih dalam bentuk huruf diubah menjadi skor dengan ketentuan yang dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.11

Pedoman Penskoran Angket Respon Siswa

Keterangan	Skor
Tidak	0
Ya	1

Data yang sudah terkumpul, data kuantitatif skor yang diperoleh dari siswa sebagai responden dengan skala *Guttman* kemudian dianalisis dengan cara yang sama seperti pada skala *Likert*.

2) Soal

Meningkatkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mendapatkan pembelajaran menggunakan media *Flash Card Fun Thinkers*, maka dilakukan perhitungan terhadap skor *gain*. Shodiqin (2011)Gain digunakan untuk melihat peningkatan dari pretest ke posttest, maka dilakukan perhitungan peningkatannya. *Gain* terdiri dari *absolut gain* atau *actual gain* (gain mutlak atau gain aktual) dan

*normalized gain* (gain ternormalisasi). Gain mutlak adalah besarnya peningkatan skor dari pretest ke posttest. Dengan kata lain gain mutlak sama dengan skor posttest dikurangi dengan skor pretes. Gain ternormalisasi adalah proporsi gain mutlak terhadap gain maksimal yang dapat dicapai. Gain yang digunakan dalam penelitian ini adalah gain ternormalisasi. Rumusnya adalah :

$$g = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

(Sumber: R. Ariesta dan Supartono, halaman 64)

Keterangan :

$g$  : gain ternormalisasi

Skor posttest : dalam hal ini skor nilai sesudah menggunakan media *Flash Card Fun Thinkers*

Skor pretest : dalam hal ini skor nilai sebelum menggunakan media *Flash Card Fun Thinkers*

Skor gain normalisasi tersebut dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori peningkatan, yaitu rendah, sedang dan tinggi.

Kategorinya adalah sebagai berikut

$g < 0,3$  : Rendah

$0,3 \leq g < 0,7$  : Sedang

$g \geq 0,7$  : Tinggi

Berdasarkan kualifikasi peningkatan skor gain ternormalisasi tersebut akan dapat dianalisis secara kualitatif kategori/kualitas peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Flash Card Fun Thinkers*.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pada permasalahan yang ada di SD N KarangTempel pada kelas II, di mana siswa masih sulit berkonsentrasi dalam pembelajaran. Siswa terkadang melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran misalnya mengganggu temannya, mengobrol, membawa perilaku bermain yang tidak terkontrol didalam kelas. Permasalahan pembelajaran lain yang muncul di kelas II SD N KarangTempel adalah belum menggunakan media untuk mendukung pembelajaran saintifik sehingga pembelajaran kurang efektif dan siswa terlihat bosan atau jenuh dengan pembelajaran yang dilakukan.

Media yang digunakan oleh guru hanya menggunakan papan tulis dan buku secara terus menerus tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran guru cenderung lebih banyak menjelaskan, akibatnya siswa kesulitan memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran yang dilakukan belum optimal. Berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan, peneliti mengembangkan sebuah media yang diwujudkan berupa *Flash Card Fun Thinkers*. Media *Flash Card Fun Thinkers* adalah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk kuis yang dikemas dalam permainan yang disertai dengan ragangan untuk memainkannya.

## B. Deskripsi Hasil Pengembangan

Media *Flash Card Fun Thinkers* dalam penelitian ini merupakan media yang berupa buku yang terdapat kuis, dimana kuis tersebut disesuaikan dengan materi pada tema Lingkungan. Materi *Flash Card Fun Thinkers* dibentuk berupa kuis-kuis dengan level bertingkat dari mudah ke sukar sehingga siswa harus menemukan jawaban yang sesuai dengan kuis yang ada dalam media pembelajaran tersebut yang dilengkapi *Flash Card* bergambar.

Data kelayakan produk *Flash Card Fun Thinkers* didapatkan dari validator ahli materi dan ahli media. Dari tiga validator tersebut maka hasil analisis yang sudah didapatkan yaitu dari ahli materi Matematika sebesar 97,62% dan Bahasa Indonesia sebesar 100%, validasi oleh guru diperoleh 88,1%, ahli media 93,33%. Dengan demikian kelayakan produk *Flash Card Fun Thinkers* termasuk dalam kategori sangat layak

Data yang didapatkan dari siswa yaitu mengenai angket tanggapan siswa terhadap produk serta soal *Pretest Posttest*. Angket yang diberikan meliputi penilaian dari keseluruhan media *Flash Card Fun Thinkers* yang terdiri dari 16 butir pernyataan dan jawaban disajikan dalam bentuk “Ya” dan “Tidak” didasarkan pada Skala *Guttman*. Instrumen soal *Pretest-Posttest* yang diberikan untuk siswa SD N KarangTempel kelas II, telah dilakukan uji instrumen soal pada siswa kelas II di SD N Mlatiharjo 01.

Uji instrumen berupa uji validitas dan reliabilitas dengan 25 butir soal yang diberikan kepada 33 siswa kelas II SD N Mlatiharjo 01. Hasil dari uji

instrumen tersebut adalah 12 soal yang tidak valid dan 13 valid, untuk soal yang tidak valid maka tidak akan digunakan untuk soal *Pretest-Posttest*. Hasil reliabilitas menyatakan bahwa soal reliabel untuk digunakan karena  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel, dengan hasil analisis  $r$  hitung sebesar 0,616 sedangkan  $r$  tabel 0,344. Berikut desain produk dan validasi media *Flash Card Fun Thinkers* :

a. Desain Produk

Produk *Flash Card Fun Thinkers* dikembangkan berdasarkan media *Fun Thinkers* yang sudah ada dengan pengembangan berupa kuis yang disesuaikan pada materi tematik yang diwujudkan dalam bentuk permainan kuis untuk anak menemukan jawabannya. Dalam pengembangan produk ini, peneliti menggabungkan produk *Fun Thinkers* dengan *Flash Card* yang merupakan kartu gambar yang berukuran 8 x 12 cm untuk mendukung siswa memahami isi materi yang disajikan secara rinci. Desain produk dibantu dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw* yang didesain dalam bentuk kotak bingkai yang berisi kuis sesuai materi yang akan diajarkan.

Setelah desain sudah jadi kemudian dibentuk seperti buku majalah dengan kertas ukuran A3. Adapun langkah pembuatannya sebagai berikut:

1. Membuat cover depan dan belakang buku *Flash Card Fun Thinkers* dengan desain komputer pada aplikasi *Corel Draw*. Desain dapat dilihat gambar 4.1 dan 4.2.



Gambar 4.1 Cover Depan Media *Flash Card Fun Thinkers*



Gambar 4.2 Cover Belakang Media *Flash Card Fun Thinkers*

2. Menentukan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang disesuaikan dengan tema Lingkungan yang akan dimuat di halaman 1.

Desain dapat dilihat gambar 4.3



Gambar 4.3 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Media

*Flash Card Fun Thinkers*

3. Menentukan indikator yang sesuai dengan materi tema Lingkungan yang akan dimuat halaman 2. Desain dapat dilihat gambar 4.4



Gambar 4.4 Indikator Media *Flash Card Fun Thinkers*

4. Menentukan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi tema Lingkungan yang akan dimuat halaman 3. Desain dapat dilihat gambar 4.5



Gambar 4.5 Tujuan Pembelajaran Media *Flash Card Fun Thinkers*

5. Membuat petunjuk cara penggunaan media *Flash Card Fun Thinkers* yang akan dimuat halaman 4. Desain dapat dilihat gambar 4.6



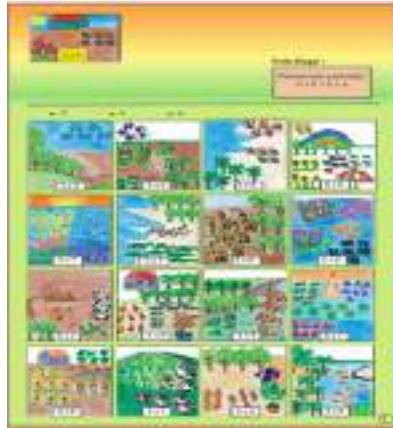
Gambar 4.6 Petunjuk Penggunaan Media *Flash Card Fun Thinkers*

6. Membuat kotak bingkai sampai 16 kotak pada buku media *Flash Card Fun Thinkers* pada aplikasi *Corel Draw*. Pada setiap kotak diisi materi pembelajaran sesuai Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan indikator pada halaman 5 – 14. Desain dapat dilihat gambar 4.7



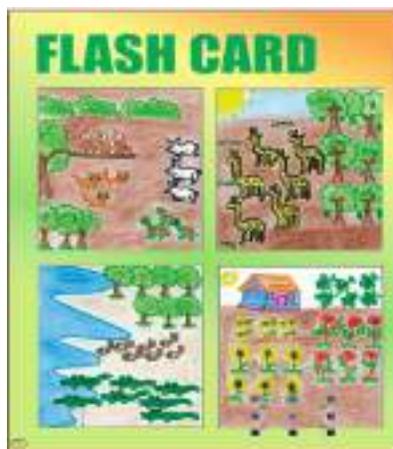
Gambar 4.7 Kotak bingkai Media *Flash Card Fun Thinkers*

7. Membuat gambar tumbuhan dan binatang secara manual pada setiap kotak bingkai pada buku media *Flash Card Fun Thinkers*. Kemudian gambar manual tersebut di *scan* dan dimasukkan dalam aplikasi *Corel Draw*. Desain dapat dilihat gambar 4.8



Gambar 4.8 *Scan* gambar Media *Flash Card Fun Thinkers*

8. Membuat *Flash Card* ukuran 12 cm x 15 cm dengan menggunakan gambar tumbuhan dan binatang secara manual kemudian di *scan* yang akan dimuat halaman 15 pada buku media *Flash Card Fun Thinkers*. Desain dapat dilihat gambar 4.9



Gambar 4.9 *Scan Flash Card* Media *Flash Card Fun Thinkers*

9. Media *Flash Card Fun Thinkers* siap dicetak menggunakan kertas ukuran A3.
10. Membuat ragangan dari bahan kertas duplek menjadi kotak bingkai berukuran 60 cm x 30 cm kemudian dilapisi dengan stiker berwarna hijau. Desain dapat dilihat gambar 4.10



Gambar 4.10 Ragangan Media *Flash Card Fun Thinkers*

11. Membuat kotak nomor dari bahan kertas duplek berukuran 7 cm x 7 cm. Desain dapat dilihat gambar 4.11



Gambar 4.11 Kotak nomor Media *Flash Card Fun Thinkers*

b. Validasi Produk

Tahap selanjutnya adalah analisis data hasil validasi produk. Skor hasil validasi diperoleh dari perhitungan persentase kelayakan dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$  : Jumlah skor responden

$\sum xi$  : Jumlah skor ideal

100% : Konstanta

Untuk pengkategorian atau kualifikasi kelayakan produk, dapat dilihat pada Tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 4.1 Penentuan Kualifikasi Kelayakan Produk

<b>Penilaian</b>	<b>Kriteria interpretasi</b>
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Tahap pelaksanaan validasi produk *Flash Card Fun Thinkers* dilakukan dengan berkonsultasi kepada tiga dosen dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang dan satu guru SD N KarangTempel. Tim validator merupakan tim yang ahli di bidangnya masing-masing. Untuk validasi materi adalah Bapak Fajar Cahyadi S.Pd.,M.Pd, Ibu Mei Fita Asri Untari, S.Pd.,M.Pd dan Ibu Ida Ernawati. Untuk validasi media adalah Bapak Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd.

#### 1. Hasil Validasi Ahli

##### a. Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi

Ahli materi pembelajaran yang diminta kesediaannya adalah : Fajar Cahyadi S.Pd.,M.Pd (Dosen Pendidikan Matematika Universitas PGRI Semarang), Mei Fita Asri Untari, S.Pd.,M.Pd (Dosen Pendidikan Matematika Universitas PGRI Semarang), dan Ibu Ida Ernawati S.Pd

Setelah lembar validasi diberikan kepada validator diperoleh data seperti tabel berikut :

Tabel 4.2

Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Matematika pada Validasi Pertama

No.	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Indikator Kesesuaian	8	12	— $100 \% = 66,67 \%$	Layak

2.	Indikator Kelayakan	6	12	$— \times 100 \% = 50 \%$	Cukup Layak
3.	Indikator Penyajian	23	28	$— \times 100 \% = 82,14 \%$	Sangat Layak
4.	Indikator Kebahasaan	15	20	$— \times 100 \% = 75 \%$	Layak
5.	Indikator Kompetensi	9	12	$— \times 100 \% = 75 \%$	Layak
	Total	61	84		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 61$$

$$\sum xi : 84$$

$$P = — \times 100\% = 72,62\%$$

Hasil perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 72,62% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Layak.

Tabel 4.3

Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Matematika pada

Validasi Kedua

No.	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Indikator Kesesuaian	10	12	$— \times 100 \% = 83,33 \%$	Sangat Layak
2.	Indikator Kelayakan	10	12	$— \times 100 \% = 83,33 \%$	Sangat Layak
3.	Indikator Penyajian	24	28	$— \times 100 \% = 85,71 \%$	Sangat Layak

4.	Indikator Kebahasaan	19	20	$— \times 100 \% = 95 \%$	Sangat Layak
5.	Indikator Kompetensi	10	12	$— \times 100 \% = 83,33 \%$	Sangat Layak
		73	84		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 73$$

$$\sum xi : 84$$

$$P = — \times 100\% = 86,90\%$$

Hasil perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 86,90% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Layak.

Tabel 4.4

Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Matematika pada

Validasi Ketiga

No.	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Indikator Kesesuaian	12	12	$— \times 100 \% = 100 \%$	Sangat Layak
2.	Indikator Kelayakan	11	12	$— \times 100 \% = 91,67 \%$	Sangat Layak
3.	Indikator Penyajian	28	28	$— \times 100 \% = 100 \%$	Sangat Layak
4.	Indikator Kebahasaan	20	20	$— \times 100 \% = 100 \%$	Sangat Layak
5.	Indikator Kompetensi	11	12	$— \times 100 \% = 91,67 \%$	Sangat Layak
		82	84		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

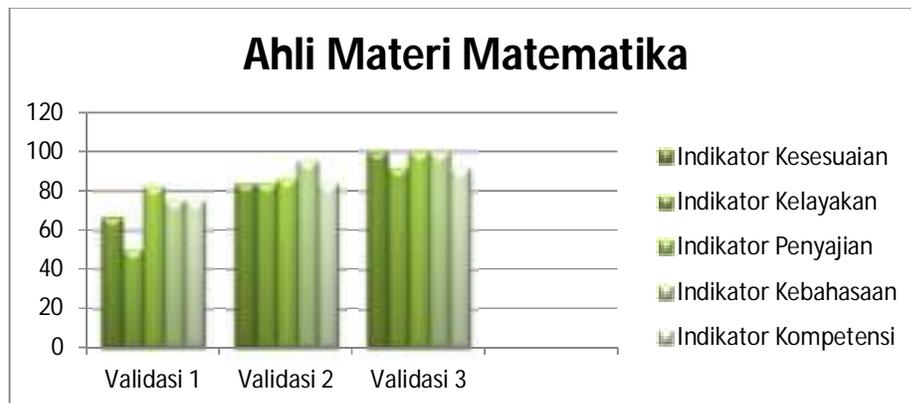
$$\sum x : 82$$

$$\sum xi : 84$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = 97,62\%$$

Hasil perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 97,62% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Layak.

Gambar persentase skor tiap aspek ahli materi Matematika dalam bentuk diagram batang ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.12 Diagram Batang Persentase Skor Tiap Aspek Ahli Materi

Tabel 4.5

Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Bahasa Indonesia pada Validasi Pertama

No.	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Indikator Kesesuaian	12	12	$\frac{12}{12} \times 100\% = 100\%$	Sangat Layak
2.	Indikator Kelayakan	9	12	$\frac{9}{12} \times 100\% = 75\%$	Layak

3.	Indikator Penyajian	21	28	$-\times 100\% = 75\%$	Layak
4.	Indikator Kebahasaan	15	20	$-\times 100\% = 75\%$	Layak
5.	Indikator Kompetensi	9	12	$-\times 100\% = 75\%$	Layak
		66	84		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 66$$

$$\sum xi : 84$$

$$P = - \times 100\% = 78,57\%$$

Hasil perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 78,57% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Layak.

Tabel 4.6

Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Bahasa Indonesia pada

Validasi Kedua

No.	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Indikator Kesesuaian	12	12	$-\times 100\% = 100\%$	Sangat Layak
2.	Indikator Kelayakan	8	12	$-\times 100\% = 66,67\%$	Layak
3.	Indikator Penyajian	21	28	$-\times 100\% = 75\%$	Layak
4.	Indikator Kebahasaan	14	20	$-\times 100\% = 70\%$	Layak

5.	Indikator Kompetensi	9	12	$— \times 100 \% = 75 \%$	Layak
		64	84		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 64$$

$$\sum xi : 84$$

$$P = — \times 100\% = 76,19\%$$

Hasil perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 76,19% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Layak.

Tabel 4.7

Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Bahasa Indonesia pada

Validasi Ketiga

No.	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Indikator Kesesuaian	12	12	$— \times 100 \% = 100 \%$	Sangat Layak
2.	Indikator Kelayakan	12	12	$— \times 100 \% = 100 \%$	Sangat Layak
3.	Indikator Penyajian	28	28	$— \times 100 \% = 100\%$	Sangat Layak
4.	Indikator Kebahasaan	20	20	$— \times 100 \% = 100 \%$	Sangat Layak
5.	Indikator Kompetensi	12	12	$— \times 100 \% = 100 \%$	Sangat Layak
		84	84		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

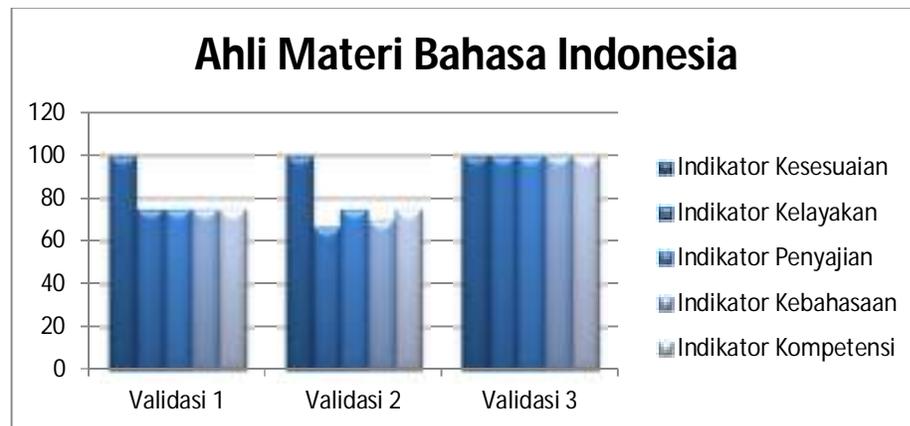
$$\sum x : 84$$

$$\sum xi : 84$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = 100\%$$

Hasil perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 100% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Layak.

Gambar persentase skor tiap aspek ahli materi Bahasa Indonesia dalam bentuk diagram batang ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.13 Diagram Batang Persentase Skor Tiap Aspek Ahli Materi

Tabel 4.8

Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Guru

No.	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Indikator Kesesuaian	12	12	$\frac{12}{12} \times 100\% = 100\%$	Sangat Layak
2.	Indikator Kelayakan	10	12	$\frac{10}{12} \times 100\% = 83,33\%$	Sangat Layak

3.	Indikator Penyajian	23	28	$— \times 100 \% = 82,14 \%$	Sangat Layak
4.	Indikator Kebahasaan	17	20	$— \times 100 \% = 85 \%$	Sangat Layak
5.	Indikator Kompetensi	12	12	$— \times 100 \% = 100 \%$	Sangat Layak
		74	84		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 74$$

$$\sum xi : 84$$

$$P = — \times 100\% = 88,1\%$$

Hasil perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 88,1% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Layak.

Gambar persentase skor tiap aspek ahli materi oleh guru dalam bentuk diagram batang ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.14 Diagram Batang Persentase Skor Tiap Aspek Ahli Materi

b. Hasil Validasi Produk oleh Ahli Media

Ahli media pembelajaran yang diminta kesediaannya adalah :  
Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd (Dosen Kesenian Universitas  
PGRI Semarang).

Setelah lembar validasi diberikan kepada validator diperoleh data seperti tabel berikut :

Tabel 4.9

Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media pada Validasi Pertama

No	Indikator	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Aspek Psikologis	14	16	$- x 100 \% = 87,50 \%$	Sangat Layak
2.	Aspek Organisasi Isi	16	24	$- x 100 \% = 66,67 \%$	Layak
3.	Aspek Penyajian	18	20	$- x 100 \% = 90 \%$	Sangat Layak
4.	Aspek Keakuratan Materi	9	12	$- x 100 \% = 75 \%$	Layak
5.	Elemen Desain Cetak	12	20	$- x 100 \% = 60 \%$	Cukup Layak
6.	Prinsip Visual	21	28	$- x 100 \% = 75 \%$	Layak
		90	120		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 90$$

$$\sum xi : 120$$

$$P = \frac{75}{100} \times 100\% = 75\%$$

Hasil perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 75% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Layak.

Tabel 4.10

Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media pada Validasi Kedua

No.	Indikator	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Aspek Psikologis	14	16	$\frac{14}{16} \times 100\% = 87,50\%$	Sangat Layak
2.	Aspek Organisasi Isi	23	24	$\frac{23}{24} \times 100\% = 95,83\%$	Sangat Layak
3.	Aspek Penyajian	20	20	$\frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$	Sangat Layak
4.	Aspek Keakuratan Materi	11	12	$\frac{11}{12} \times 100\% = 91,67\%$	Sangat Layak
5.	Elemen Desain Cetak	19	20	$\frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$	Sangat Layak
6.	Prinsip Visual	25	28	$\frac{25}{28} \times 100\% = 89,29\%$	Sangat Layak
		112	120		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

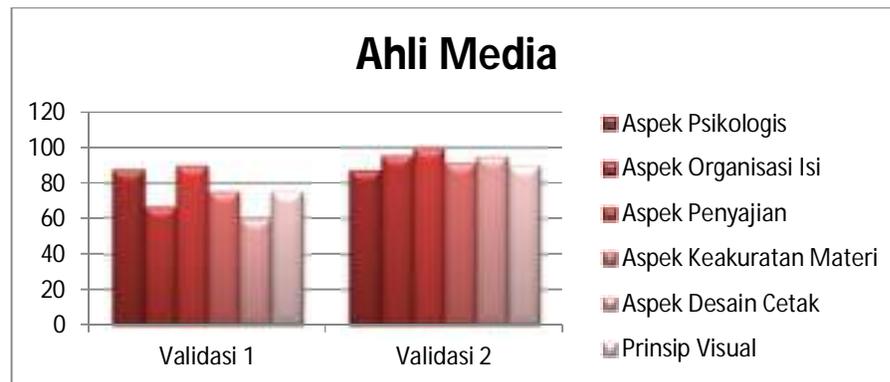
$$\sum x : 112$$

$$\sum xi : 120$$

$$P = \frac{112}{120} \times 100\% = 93,33\%$$

Hasil perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 93,33% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Layak.

Gambar persentase skor tiap aspek ahli media dalam bentuk diagram batang ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.15 Diagram Batang Persentase Skor Tiap Aspek Ahli Media

Hasil persentase kelayakan dari uji ahli materi dan media *Flash Card Fun Thinkers* di jelaskan ke dalam Tabel 4.11 di bawah ini.

Tabel 4.11 Kategori Kelayakan Produk Hasil Analisis Validator Ahli

No	Validator atau Ahli	Persentase			Kategori
		Validasi 1	Validasi 2	Validasi 3	
1.	Fajar Cahyadi, S.Pd.,M.Pd	72,62 %	86,90 %	97,62 %	Sangat Layak
2.	Mei Fita Asri Untari, S.Pd., M.Pd	78,57%	76,19 %	100 %	Sangat Layak
3.	Ida Ernawati S.Pd	88,1 %	-	-	Sangat Layak

4.	Singgih Adhi Prasetyo,M.Pd	75 %	93,33 %	-	Sangat Layak
----	-------------------------------	------	---------	---	-----------------

c. Revisi Produk

Tahap revisi produk merupakan tahap berdasarkan masukan, saran dan komentar perbaikan yang diberikan serta hasil data yang telah dilakukan kepada ahli media dan ahli materi pembelajaran. Berikut merupakan masukan dari tiga ahli validator.

1. Masukan dari Uji Ahli Materi Matematika Validasi Pertama

*a. Rancangan media bisa dilanjutkan diproduksi menjadi media dengan beberapa revisi pada materi dan desain.*

1) Kondisi sebelum revisi

Pada materi dalam media pembelajaran belum terlihat unsur tematik antara Matematika dan Bahasa Indonesia. Materi yang disajikan masih dominan dengan materi matematika saja. Desain awal gambar belum ada pengelompokkan makhluk hidup berdasarkan kelompoknya yang sama jenisnya.

2) Kondisi setelah revisi

Materi sudah disajikan secara deskripsi cerita. Materi disusun secara tematik antara mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia. Desain gambar dalam media pembelajaran sudah diubah dengan pengelompokkan makhluk hidup berdasarkan kelompoknya yang sama jenisnya.

2. Masukan dari Uji Ahli Materi Matematika Validasi Kedua

*a. Ragangan yang akan digunakan dalam media dirapikan*

1) Kondisi sebelum revisi

Ragangan yang digunakan masih terdapat sisa potongan kertas disetiap kotak.

2) Kondisi setelah revisi

Ragangan sudah dirapikan dan diberi mika dibagian bawah ragangan.

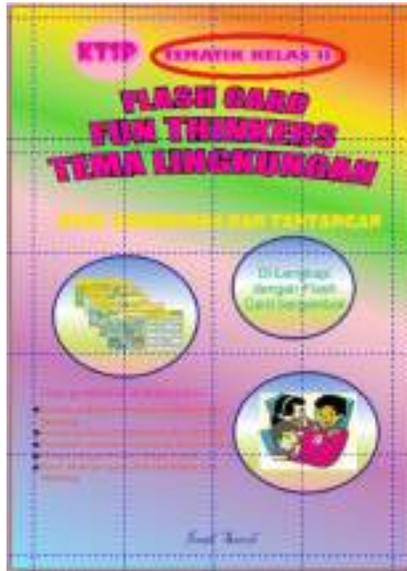
3. Masukan dari Uji Ahli Materi Bahasa Indonesia Validasi Pertama

*a. Media Flash Card Fun Thinkers dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk menarik minat siswa dalam memahami materi.*

*b. Tulisan Tema yang jadi pokok bahasan harus lebih detail.*

1) Kondisi sebelum revisi

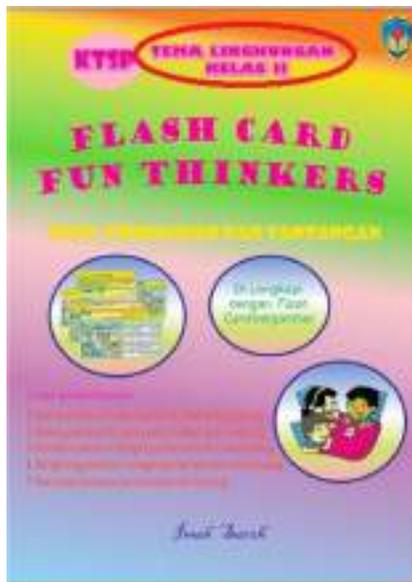
Pada sampul buku terdapat kata kurang detail yaitu “Tematik Kelas II” dilihat pada gambar 4.16



Gambar 4.16 Kondisi tulisan Tema sebelum revisi

2) Kondisi setelah revisi

Pada kata “Tematik Kelas II” diganti dengan model tulisan menarik dan lebih detail yaitu “Tema Lingkungan Kelas II” dilihat pada gambar 4.17



Gambar 4.17 Kondisi tulisan Tema setelah revisi

4. Masukan dari Uji Ahli Materi Bahasa Indonesia Validasi Kedua

a. *Bahasa Asing harus dicetak secara miring*

1) Kondisi sebelum revisi

Pada kata “Flash Card Fun Thinkers” belum dicetak secara miring.

2) Kondisi setelah revisi

Pada kata “*Flash Card Fun Thinkers*” sudah dicetak secara miring.

b. *Penggunaan huruf kapital pada awal penulisan dan setelah titik*

1) Kondisi awal

Masih menggunakan huruf kecil.

2) Kondisi setelah revisi

Menggunakan huruf kapital setelah titik.

c. *Kata/diksi yang digunakan diusahakan sesuai untuk tingkatan siswa SD.*

1) Kondisi sebelum revisi

Penggunaan kata yang belum sesuai untuk tingkatan siswa SD yaitu kata “Anda”

2) Kondisi setelah revisi

Penggunaan kata “Anda” diganti dengan kata “Kalian”

d. *Penggunaan EYD perlu diperbaiki supaya dapat menjadi bahan pembelajaran pula untuk siswa.*

Untuk perbandingan antara kondisi awal dan kondisi setelah revisi dalam penggunaan EYD dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.12

Kondisi awal dan setelah revisi Penggunaan bahasa dan EYD dalam media *Flash Card Fun Thinkers*

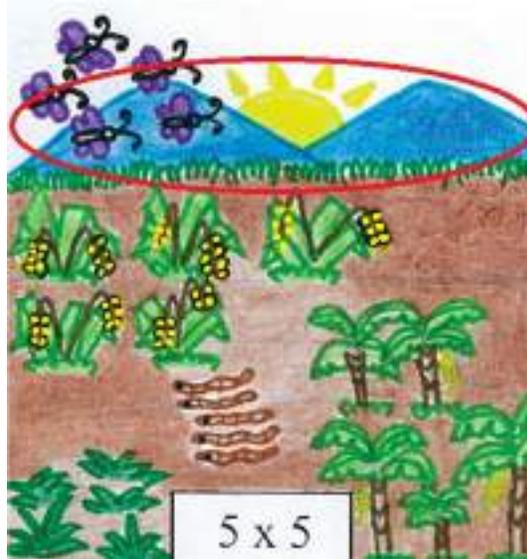
Kondisi Awal	Kondisi setelah revisi
Diatas	Di atas
Dibawah	Di bawah
Di tata	Ditata
Didalam	Di dalam
Disebelah	Di sebelah
Disisi	Di sisi

5. Masukan dari Uji Ahli Media Validasi Pertama

a. Apabila akan ditindak lanjuti visual/gambar langsung divisualisasikan pada inti materi yang akan disajikan.

1) Kondisi sebelum revisi

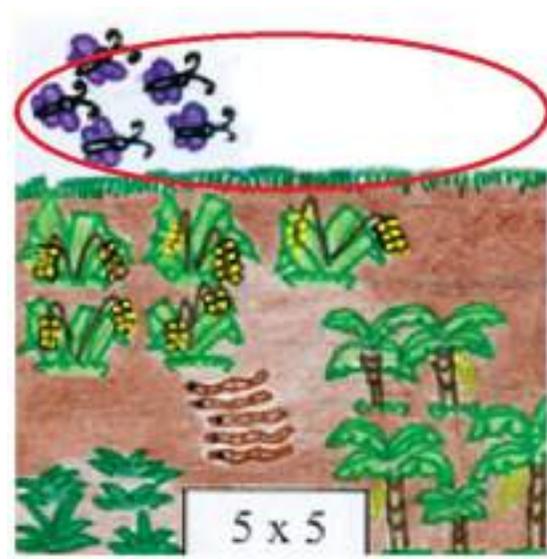
Pada desain gambar dalam media terdapat gambar tambahan gunung dilihat pada gambar 4.18



Gambar 4.18 Kondisi gambar gunung sebelum revisi

2) Kondisi setelah revisi

Gambar gunung dihilangkan dan lebih difokuskan pada gambar jenis makhluk hidup yaitu tumbuhan dan hewan dilihat pada gambar 4.19



Gambar 4.19 Kondisi gambar gunung setelah revisi

b. Untuk deskripsi bisa lebih disederhanakan dan difokuskan pada poin kalimatnya.

1) Kondisi sebelum revisi

Gambar 4.20 Kondisi deskripsi sebelum revisi

2) Kondisi setelah revisi

Gambar 4.21 Kondisi deskripsi setelah revisi

6. Saran dari Ibu Filia Prima A, S.Pd.,M.Pd

*Sebaiknya, untuk setiap pembelajaran diberi nomor halaman untuk memudahkan siswa mencari.*

1) Kondisi awal

Belum diberi nomor halaman

2) Kondisi setelah revisi

Sudah diberi nomor halaman

### **C. Deskripsi Hasil Uji Keefektifan**

#### **1. Uji Coba**

Uji coba produk dilaksanakan di kelas II SD N KarangTempel berdasarkan teknik sampling jenuh yang melibatkan semua populasi yaitu semua siswa kelas II. Jumlah siswa dalam penelitian ini sebanyak 18 siswa. Pembelajaran dilakukan oleh peneliti, dengan menggunakan media *Flash Card Fun Thinkers*. Guru kelas II yaitu Ibu Ida Ernawati S.Pd sebagai pengamat pembelajaran, meneliti apakah media *Flash Card Fun Thinkers* efektif digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar atau tidak. Penelitian dilakukan dengan menganalisis data yang telah diperoleh melalui angket tanggapan siswa dan hasil *pretest* dan *posttest*. Sedangkan untuk uji instrumen dilakukan di SD N Mlatiharjo 01.

Hasil *pretest* yang tidak mencapai KKM sebanyak 5 siswa dengan persentase 30,29%, dan siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 12 siswa dengan persentase 69,71. Hasil *posttest*, nilai rata-rata yang

diperoleh siswa mencapai 84,65. Hasil *posttest* semua siswa dapat dinyatakan tuntas atau mencapai KKM dengan persentase 100% dari nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 65. Hasil *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan rata-rata nilai sebanyak 14,94. Hasil persentase rata-rata pada angket siswa pertemuan 1 adalah 97,43% dan persentase rata-rata pada pertemuan 2 adalah 98,53%. Peningkatan antara persentase angket tanggapan siswa pada pertemuan pertama dan kedua sebanyak 1,10%.

Hasil *pretest-posttest* dan angket tanggapan siswa tersebut dapat kita ketahui bahwa hasil secara keseluruhan terdapat peningkatan, sehingga media *Flash Card Fun Thinkers* sangat efektif untuk mendukung pembelajaran saintifik dan mampu menarik minat siswa dalam belajar.

## 2. Angket Tanggapan Siswa

Berikut adalah penyajian data mengenai hasil angket tanggapan siswa terhadap media *Flash Card Fun Thinkers* tema Lingkungan.

Tabel 4.13 Hasil Analisis Angket Respon Siswa Pertemuan Pertama

No	Indikator	Nomor Kriteria	Skor yang diperoleh ( 17 siswa)		Skor yang diharapkan	Persentase	
			Ya	Tidak		Ya	Tidak
1	Aspek penggunaan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	1, 2	33	1	34	97,09 %	2,91 %

2	Aspek kemudahan pemahaman materi	3, 4, 5, 6	65	3	68	95,59 %	4,41 %
3	Aspek visual media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	7, 8	34	0	34	100 %	0 %
4	Aspek keaktifan, minat, motivasi terhadap media <i>Flash Card Fun Thinkers</i>	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	118	1	119	99,16 %	0,84 %
5	Aspek kepraktisan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i>	16	15	2	17	88,24 %	11,76 %
	Jumlah		265	7	272		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 265$$

$$\sum xi : 272$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = 97,43 \%$$

Hasil perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 97,43% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Layak.

Tabel 4.14 Hasil Analisis Angket Respon Siswa Pertemuan Kedua

No	Indikator	Nomor Kriteria	Skor yang diperoleh ( 17 siswa)		Skor yang diharapkan	Persentase	
			Ya	Tidak		Ya	Tidak
1	Aspek penggunaan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	1, 2	34	0	34	100 %	0 %
2	Aspek kemudahan pemahaman materi	3, 4, 5, 6	67	1	68	98,53 %	1,47 %
3	Aspek visual media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	7, 8	34	0	34	100 %	0 %
4	Aspek keaktifan, minat, motivasi terhadap media <i>Flash Card Fun Thinkers</i>	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	117	2	119	98,32 %	1,68 %
5	Aspek kepraktisan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i>	16	16	1	17	94,12 %	5,88 %
	Jumlah		268	4	272		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 268$$

$$\sum xi : 272$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = 98,53 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 98,53% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Layak.

Gambar rata-rata persentase tanggapan siswa dalam bentuk diagram batang ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.22 Diagram Batang Persentase Skor Tiap Aspek Tanggapan Siswa

Berdasarkan hasil analisis angket tanggapan siswa menggunakan perhitungan berbantuan *Microsoft Excel* dengan pemberian nilai 1 untuk jawaban “Ya” dan 0 untuk jawaban “Tidak” sesuai dengan analisis data *Skala Guttman*. Nilai yang diperoleh dengan 16 butir pertanyaan dapat dijabarkan seperti berikut. Aspek indikator tanggapan siswa terdiri dari enam aspek meliputi aspek penggunaan media *Flash Card Fun Thinkers*, aspek kemudahan pemahaman materi, aspek visual media *Flash Card Fun Thinkers*, aspek keaktifan, minat, motivasi terhadap media *Flash Card Fun Thinkers*, dan aspek kepraktisan media *Flash Card Fun*

*Thinkers*. Kriteria penilaian tersebut diambil dari buku Azhar Asyad (2014:71-76).

Pertemuan pertama pada aspek penggunaan media *Flash Card Fun Thinkers* meliputi nomor 1, 2 di peroleh persentase skor “Ya” sebanyak 97,09% dan skor “Tidak” sebanyak 2,91%, sedangkan pada pertemuan kedua sebanyak 100% dan 0%. Skor 2 butir pertanyaan dari 17 siswa yang menyatakan “Ya” diperoleh skor pada pertemuan pertama sebanyak 33 dan “Tidak” sebanyak 1 dan pertemuan kedua sebanyak 34 dan 0 dari skor yang diharapkan yaitu 34. Aspek ini dalam tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk dapat dinyatakan dalam kategori sangat layak karena mendapat persentase “Ya” lebih besar dibanding “Tidak” baik pada pertemuan 1 dan 2.

Aspek kemudahan pemahaman materi meliputi nomor 3, 4, 5 dan 6 pada pertemuan pertama di peroleh persentase skor “Ya” sebanyak 95,59% dan skor “Tidak” sebanyak 4,41% sedangkan pada pertemuan kedua sebanyak 98,53% dan 1,47%. Skor 4 butir pertanyaan dari 17 siswa yang menyatakan “Ya” diperoleh skor pada pertemuan pertama sebanyak 65 dan “Tidak” sebanyak 3. Pertemuan kedua sebanyak 67 dan 1 dari skor yang diharapkan yaitu 68. Aspek ini dalam tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk dapat dinyatakan dalam kategori sangat layak karena mendapat persentase “Ya” lebih besar dibanding “Tidak” baik pada pertemuan 1 dan 2.

Aspek visual media *Flash Card Fun Thinkers* meliputi nomor 7, dan 8 pada pertemuan pertama di peroleh persentase skor “Ya” sebanyak 100% dan skor “Tidak” sebanyak 0% sedangkan pada pertemuan kedua sebanyak 100% dan 0%. Skor 2 butir pertanyaan dari 17 siswa yang menyatakan “Ya” diperoleh skor pada pertemuan pertama sebanyak 34 dan “Tidak” sebanyak 0. Pertemuan kedua sebanyak 34 dan 0 dari skor yang diharapkan yaitu 34. Aspek ini dalam tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk dapat dinyatakan dalam kategori sangat layak karena mendapat persentase “Ya” lebih besar dibanding “Tidak” baik pada pertemuan 1 dan 2.

Aspek keaktifan, minat, motivasi terhadap media *Flash Card Fun Thinkers* meliputi nomor 9,10,11,12,13,14,15 pada pertemuan pertama di peroleh persentase skor “Ya” sebanyak 99,16% dan skor “Tidak” sebanyak 0,84% sedangkan pada pertemuan kedua sebanyak 98,32% dan 1,68%. Skor 7 butir pertanyaan dari 17 siswa yang menyatakan “Ya” diperoleh skor pada pertemuan pertama sebanyak 118 dan “Tidak” sebanyak 1, sedangkan pada pertemuan kedua sebanyak 117 dan 2 dari skor yang diharapkan yaitu 119. Aspek ini dalam tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk dapat dinyatakan dalam kategori sangat layak karena mendapat persentase “Ya” lebih besar dibanding “Tidak” baik pada pertemuan 1 dan 2.

Aspek kepraktisan media *Flash Card Fun Thinkers* meliputi nomor 16 pada pertemuan pertama di peroleh persentase skor “Ya”

sebanyak 88,24% dan skor “Tidak” sebanyak 11,76% sedangkan pada pertemuan kedua sebanyak 94,12% dan 5,88%. Skor 1 butir pertanyaan dari 17 siswa yang menyatakan “Ya” diperoleh skor pada pertemuan pertama sebanyak 15 dan “Tidak” sebanyak 2 dan pertemuan kedua sebanyak 16 dan 1 dari skor yang diharapkan yaitu 17. Aspek ini dalam tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk dapat dinyatakan dalam kategori sangat layak karena mendapat persentase “Ya” lebih besar dibanding “Tidak” baik pada pertemuan 1 dan 2.

Persentase kelayakan seluruh pada pertemuan 1 adalah 97,43 dan persentase rata-rata pada pertemuan 2 adalah 98,53%. Hasil analisis persentase tanggapan siswa tersebut diperoleh dari penjabaran setiap aspek. Seluruh aspek tersebut jika dilihat dari persentase kelayakan sudah termasuk dalam kategori sangat layak sehingga media *Flash Card Fun Thinkers* sangat efektif mendukung pembelajaran saintifik dan mampu menarik minat siswa dalam belajar. Sedangkan jika dilihat dari setiap aspek yang mempunyai persentase rendah terdapat pada aspek kepraktisan pada nomor kriteria 16. Dari hasil analisis data angket tanggapan siswa tersebut dapat kita ketahui bahwa secara keseluruhan dari pertemuan 1 dan 2 mengalami persentase peningkatan skor pada saat pembelajaran. Peningkatan dari persentase tanggapan siswa dapat diketahui, siswa senang terhadap media *Flash Card Fun Thinkers*. Hal tersebut akan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar akan meningkat dan siswa akan memiliki minat untuk belajar.

### 3. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Instrumen soal *pretest* dan *posttest* dibuat, sebelumnya dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Instrumen soal yang digunakan peneliti sejumlah 25 butir soal yang kemudian divalidasikan di SD N Mlatiharjo 01 dengan jumlah siswa 33. Hasil analisis data validasi 25 soal tersebut, hanya 13 soal yang valid dan reliabel, sedangkan 12 soal dinyatakan tidak valid. Soal yang valid digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Hasil validitas dan reliabilitas instrumen tersebut diolah dengan perhitungan dan analisis data program *Microsoft Office Excel*.

Berikut adalah penyajian data mengenai hasil *pretest* dan *posttest* siswa terhadap media *Flash Card Fun Thinkers* tema Lingkungan.

Tabel 4.15 Hasil Analisis nilai *pretest* dan *posttest*

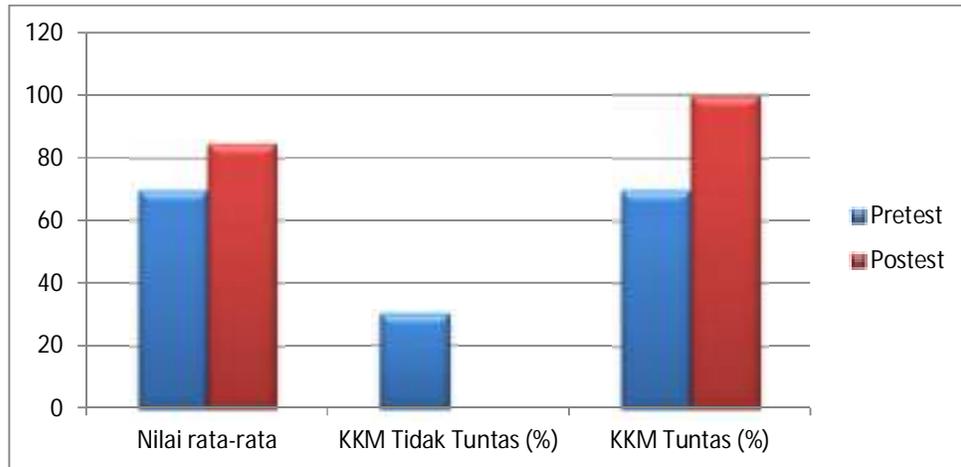
No	Nama siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Ridho	77	85
2	Shintya	85	92
3	Ivan	62	85
4	Robert	46	69
5	Bayu	69	85
6	Aziz	85	100
7	Putri	92	100
8	Evan	77	92
9	Rrizal	69	77
10	Rizky	69	92

11	Alwi	77	100
12	Ardiansyah	69	77
13	Moreno	77	85
14	Kharis	62	85
15	Rehan	46	69
16	Sadewa	54	69
17	Ravalino	69	77
	Rata-rata nilai	69,71	84,65

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 46 dan nilai tertinggi mencapai 92 dengan jumlah soal sebanyak 13 butir soal, yang kemudian dihitung antara jawaban benar dikalikan 100 kemudian dibagi 13. Nilai rata-rata siswanya mencapai 69,71%. Pada *pretest* ini siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 5 siswa dengan persentase 30,29%, sedangkan siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 12 siswa dengan persentase 69,71%.

Hasil *Posttest* menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 69 dan tertinggi mencapai 100 dengan jumlah soal sebanyak 13 butir soal yang sama dengan *pretest*, kemudian dihitung antara jawaban benar dikalikan 100 kemudian dibagi 13. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 84,65%. Pada *posttest* ini semua siswa dapat dinyatakan tuntas atau mencapai KKM dengan persentase 100% dari nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 65. Hasil *pretest* dan *posttest*

terdapat peningkatan rata-rata nilai sebanyak 14,94%. Berikut merupakan gambar perbandingan *pretest* dan *posttest*.



Gambar 4.23 Grafik Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*

Hasil analisis yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* yang dilakukan perhitungan di *Microsoft Office Excel*, maka dapat dilanjutkan dengan menganalisis menggunakan rumus dan kriteria Gain yang dinormalisasikan. Hasil analisis gain menunjukkan bahwa gain dengan kriteria tinggi atau interval gain  $> 0,70$  sebanyak 4 siswa. Kriteria gain sedang atau interval gain  $0,30 < g \leq 0,70$  sebanyak 10 siswa. Kriteria gain rendah atau interval gain  $g \leq 0,30$  sebanyak 3 siswa. Jadi secara keseluruhan penelitian ini menunjukkan gain sedang.

Hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan sehingga dapat dinyatakan bahwa media *Flash Card Fun Thinkers* efektif dan layak untuk digunakan sebagai pendukung pembelajaran saintifik siswa kelas II SD.

#### **D. Pokok Temuan**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan pokok temuan media pembelajaran berupa kuis petak tematik pada materi tema Lingkungan kelas II. Pokok temuan media pembelajaran ini mengembangkan materi pembelajaran tematik pada tema Lingkungan. Media pembelajaran ini sudah melalui beberapa penilaian para ahli dan beberapa revisi. Revisi didasarkan atas saran dan komentar *reviewer* yaitu ahli materi dan media.

Media *Flash Card Fun Thinkers* dapat digunakan didalam maupun diluar pembelajaran. Media ini dikemas dalam permainan berbentuk buku cetak dan dilengkapi dengan *Flash Card* tematik pada tema Lingkungan, sehingga siswa secara tidak langsung belajar sambil bermain. Pada bagian akhir media *Flash Card Fun Thinkers* terdapat *Flash Card* bergambar agar siswa akan lebih matang dalam memahami materi pada tema Lingkungan.

#### **E. Pembahasan Hasil Pengembangan**

Media Pembelajaran *Flash Card Fun Thinkers* ini dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Peneliti menggunakan desain pengembangan model *ADDIE*. Produk pada penelitian ini merupakan karya media pembelajaran tematik yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, materi pembelajaran siswa SD untuk meningkatkan keefektifan belajar siswa. Keunggulan produknya terletak pada sifatnya yang efektif yang disertai gambar berisi kuis petak pembelajaran siswa SD yang dikemas dalam permainan berbentuk buku cetak

dan dilengkapi dengan *Flash Card*. Keefektifan media ini dapat dilihat dari hasil angket validasi ahli materi dan ahli media serta angket validasi guru, angket tanggapan siswa dan hasil *pretest* dan *posttest*.

#### 1. Hasil validasi ahli materi pembelajaran

Tahap validasi ahli materi pembelajaran bertujuan untuk melihat sejauh mana materi yang ada pada media tersebut. Pada tahap ini, tiga validator yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang dan guru SD N KarangTempel. Uji validasi terhadap produk “Media *Flash Card Fun Thinkers* Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik pada Tema Lingkungan” dilakukan dengan memberikan lembar validasi ahli materi pembelajaran yang harus diisi oleh ketiga validator yang masing-masing validator melakukan tiga tahap validasi.

##### a. Validasi ahli Materi Matematika

Hasil validasi atau penilaian oleh validator ahli Matematika pada validasi pertama memberikan nilai dengan persentase aspek kesesuaian 66,67%, aspek kelayakan 50%, aspek penyajian 82,14%, aspek kebahasaan 75% dan aspek kompetensi 75%. Penentuan kualifikasi kelayakan produk (tabel 4.1) maka hasil validasi pertama ahli materi Matematika berada pada kualifikasi layak yaitu 72,62%.

Hasil validasi Materi menunjukkan bahwa aspek kesesuaian dan aspek kelayakan memiliki persentase lebih rendah. Aspek kesesuaian dan kelayakan menunjukkan belum adanya keterkaitan

materi pembelajaran secara fleksibel dengan menghubungkan antara pengetahuan yang satu dengan yang lain, selain itu tujuan pembelajaran juga belum sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini sesuai dengan pemaparan pembelajaran tematik di buku Kadir dan Hanun Asrohah (2014:22).

Skor persentase aspek kesesuaian dan aspek kelayakan yang belum maksimal kemudian dilakukan validasi kedua oleh ahli materi Matematika. Persentase aspek kesesuaian 83,33%, aspek kelayakan 83,33%, aspek penyajian 85,71%, aspek kebahasaan 95% dan aspek kompetensi 83,33%. Penentuan kualifikasi kelayakan produk (tabel 4.1) maka hasil validasi ahli materi berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 86,90%.

Validasi kedua pada aspek kesesuaian dan kelayakan terlihat hasil persentase meningkat sehingga sudah ada perbaikan materi sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik yaitu fleksibel dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, untuk mencapai hasil maksimal dilakukan validasi ketiga oleh ahli Matematika dengan persentase aspek kesesuaian 100%, aspek kelayakan 91,67%, aspek penyajian 100%, aspek kebahasaan 100% dan aspek kompetensi 91,67%. Penentuan kualifikasi kelayakan produk (tabel 4.1) maka hasil validasi ketiga berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 97,62%.

Validasi ketiga menunjukkan adanya peningkatan dari skor setiap aspek dan persentase dari validasi pertama dan kedua. Validasi ahli Matematika sudah melalui tiga tahap validasi dan perbaikan sehingga materi dalam media *Flash Card Fun Thinkers* sudah sesuai antara materi yang disajikan secara sistematis dan jelas mampu dipahami oleh siswa, tujuan dengan kebutuhan siswa, materi disajikan dalam satu tema dari berbagai mata pelajaran, fleksibel. Pernyataan ini sesuai dalam buku Kadir dan Hanun Asrohah (2014:22).

b. Validasi ahli Bahasa Indonesia

Hasil validasi atau penilaian oleh validator ahli Bahasa Indonesia pada validasi pertama memberikan nilai dengan persentase aspek kesesuaian 100%, aspek kelayakan 75%, aspek penyajian 75%, aspek kebahasaan 75% dan aspek kompetensi 75%. Penentuan kualifikasi kelayakan produk (tabel 4.1) maka hasil validasi ahli materi berada pada kualifikasi layak yaitu 78,57%.

Hasil validasi Materi menunjukkan bahwa semua aspek sudah mencapai maksimal yaitu materi yang disajikan secara sistematis dan jelas, mampu dipahami oleh siswa, tujuan sesuai dengan kebutuhan siswa, materi disajikan dalam satu tema dari berbagai mata pelajaran, fleksibel. Hal ini sesuai yang dipaparan dalam buku Kadir dan Hanun Asrohah (2014:22).

Validasi kedua oleh ahli Bahasa Indonesia memberikan nilai dengan persentase aspek kesesuaian 100%, aspek kelayakan 66,67%, aspek penyajian 75%, aspek kebahasaan 70% dan aspek kompetensi 75%. Penentuan kualifikasi kelayakan produk (tabel 4.1) maka hasil validasi kedua ahli materi Bahasa Indonesia berada pada kualifikasi layak yaitu 78,57%. Validasi kedua pada aspek kelayakan terlihat hasil persentase menurun yaitu materi dalam media belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yakni kebutuhan siswa sebagai pusat pembelajaran sehingga dilakukan validasi ketiga oleh ahli Bahasa Indonesia dengan persentase aspek kesesuaian 100%, aspek kelayakan 100%, aspek penyajian 100%, aspek kebahasaan 100% dan aspek kompetensi 100%. Penentuan kualifikasi kelayakan produk (tabel 4.1) maka hasil validasi ketiga ahli Bahasa Indonesia berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 100%.

Validasi ketiga menunjukkan adanya peningkatan dari skor setiap aspek dan persentase jika dilihat dari validasi pertama dan kedua. Validasi ahli Bahasa Indonesia sudah melalui tiga tahap validasi dan perbaikan sehingga materi dalam media *Flash Card Fun Thinkers* sudah sesuai antara lain, materi yang disajikan secara sistematis dan jelas, mampu dipahami oleh siswa, tujuan sesuai dengan kebutuhan siswa, materi disajikan dalam satu tema dari berbagai mata pelajaran, fleksibel. Hal ini sesuai dengan yang terkaji dalam buku Kadir dan Hanun Asrohah (2014:22).

c. Validasi ahli materi oleh guru

Hasil validasi atau penilaian oleh validator ahli materi oleh guru pada memberikan nilai dengan persentase aspek kesesuaian 100%, aspek kelayakan 83,33%, aspek penyajian 82,14%, aspek kebahasaan 85% dan aspek kompetensi 100%. Penentuan kualifikasi kelayakan produk (tabel 4.1) maka hasil validasi guru berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 88,1%. Persentase skor jika dilihat dari tiap aspek menunjukkan bahwa semua aspek sudah mencapai maksimal yaitu materi yang disajikan secara sistematis dan jelas mampu dipahami oleh siswa, tujuan dengan kebutuhan siswa, materi disajikan dalam satu tema dari berbagai mata pelajaran, fleksibel. Hal ini sesuai yang dikaji dalam buku Kadir dan Hanun Asrohan (2014:22).

Selain itu RPP yang akan di jadikan sebagai perangkat pembelajaran terhadap produk *Flash Card Fun Thinkers* terlebih dahulu di validasi oleh guru melalui lembar instrumen RPP dan lembar instrumen pelaksanaan RPP. Hasil validasi menunjukkan nilai 92,47 baik pada pertemuan 1 dan 2 dan termasuk dalam tabel peringkat sangat baik. Hasil dari instrumen pelaksanaan RPP mendapat nilai 94 baik pertemuan 1 dan 2. Hasil validasi tersebut selanjutnya untuk perangkat pembelajaran uji coba produk dilapangan.

## 2. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Tahap validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan pembuatan produk “Media *Flash Card Fun Thinkers* Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Pada Tema Lingkungan”. Pada tahap ini, satu validator dipilih sebagai validator ahli media yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang, dilakukan dengan memberikan lembar validasi ahli media.

Hasil penilaian oleh validator ahli media pada validasi pertama memberikan nilai dengan persentase aspek psikologis 87,5%, aspek organisasi isi 66,67%, aspek penyajian 90% dan aspek keakuratan materi 75%, elemen desain cetak 60% dan prinsip visual 75% sehingga dalam penentuan kualifikasi kelayakan produk (tabel 4.1) maka hasil validasi pertama ahli media berada pada kualifikasi layak yaitu 75%.

Persentase skor media jika dilihat dari tiap aspek menunjukkan bahwa aspek organisasi isi dan aspek elemen desain cetak memiliki persentase lebih rendah dibanding dengan aspek yang lainnya. Sehingga perlu direvisi karena dalam pembuatan media juga harus memperhatikan keterkaitan materi pembelajaran secara bermakna agar dapat mudah dipahami oleh siswa, materi diatur dan diorganisasikan secara logis dan teratur, tujuan pembelajaran yang akan dicapai diberitahukan kepada siswa melalui media pembelajaran *Flash Card Fun Thinkers* sesuai yang terkaji dalam buku Azhar Arsyad (2014:71-74).

Aspek elemen desain cetak diperhatikan tata letak yang harus disusun secara jelas dan urut agar dipahami siswa, bentuk huruf disesuaikan dengan tingkatan siswa agar saat membaca dapat mempermudah. Hal ini sesuai dengan elemen yang perlu diperhatikan saat merancang media pembelajaran berbasis cetakan dalam buku Azhar Arsyad (2014:85).

Skor persentase aspek organisasi isi dan elemen desain cetak yang belum maksimal kemudian dilakukan validasi kedua. Persentase aspek psikologis 87,50%, aspek organisasi isi 95,83%, aspek penyajian 100%, aspek keakuratan materi 91,67%, elemen desain cetak 95% dan prinsip visual 89,29%. Penentuan kualifikasi kelayakan produk (tabel 4.1) maka hasil validasi pertama ahli materi Matematika berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 93,33%.

Validasi kedua pada aspek organisasi isi dan elemen desain cetak terlihat hasil persentase meningkat dilihat kesesuaian materi pembelajaran secara bermakna agar dapat mudah dipahami oleh siswa, materi diatur dan diorganisasikan secara logis dan teratur, tujuan pembelajaran yang akan dicapai diberitahukan kepada siswa melalui media pembelajaran *Flash Card Fun Thinkers*, tata letak yang harus disusun secara jelas dan urut agar dipahami siswa, bentuk huruf disesuaikan dengan tingkatan siswa agar saat membaca dapat mempermudah sesuai dengan buku Azhar Arsyad (2014:86).

### 3. Angket Tanggapan Peserta Siswa

Media pembelajaran berupa “*Flash Card Fun Thinkers Tematik Tema Lingkungan*”, merupakan hal baru yang diperoleh siswa. Hasil persentase diperoleh dari angket tanggapan siswa tentang media. Pada pertemuan pertama didapat aspek penggunaan media dengan persentase “Ya” sebesar 97,09% dan persentase “Tidak” sebesar 2,91%, aspek kemudahan pemahaman materi dengan persentase “Ya” sebesar 95,59% dan persentase “Tidak” sebesar 4,41%, aspek visual media dengan persentase “Ya” sebesar 100% dan persentase “Tidak” sebesar 0%, aspek keaktifan, minat, motivasi terhadap media dengan persentase “Ya” sebesar 99,16% dan persentase “Tidak” sebesar 0,84%, aspek kepraktisan media persentase “Ya” sebesar 88,24% dan persentase “Tidak” sebesar 11,76. Menurut penentuan kualifikasi kelayakan produk (tabel 4.1) maka hasil tanggapan siswa pertemuan pertama berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 97,43%.

Hasil angket tanggapan siswa yang menunjukkan hasil yang belum optimal yaitu pada aspek kepraktisan media. Hal ini karena media yang dibuat berbentuk besar, dan memerlukan banyak materi yang disampaikan dalam bentuk deskripsi sehingga media berbentuk besar. Dengan demikian format penulisan harus ditata secara jelas sehingga spasi yang digunakan memiliki jarak lebar agar mempermudah siswa untuk membaca materi yang berupa kuis tersebut. Selain itu, agar gambar yang disampaikan dalam media harus terlihat jelas dan besar. Media ini

terkesan kurang efektif dan efisien jika dibawa siswa anak usia SD seperti yang terkaji dalam buku Azhar Arsyad (2014:75) tentang criteria pemilihan media antara lain praktis, luwes dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya mudah dipindahkan dan dibawa-bawa.

Pertemuan dua angket tanggapan siswa diperoleh hasil aspek penggunaan media dengan persentase “Ya” sebesar 100% dan persentase “Tidak” sebesar 0%, aspek kemudahan pemahaman materi dengan persentase “Ya” sebesar 98,53% dan persentase “Tidak” sebesar 1,47%, aspek visual media dengan persentase “Ya” sebesar 100% dan persentase “Tidak” sebesar 0%, aspek keaktifan, minat, motivasi terhadap media dengan persentase “Ya” sebesar 98,32% dan persentase “Tidak” sebesar 1,68%, aspek kepraktisan media persentase “Ya” sebesar 94,12% dan persentase “Tidak” sebesar 5,88%. Menurut tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk (tabel 4.1) maka hasil tanggapan siswa pertemuan kedua berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 98,53%.

Hasil angket tanggapan siswa pertemuan 1 dan 2 mengalami peningkatan persentase. Pertemuan kedua jika dilihat dari setiap aspek yang memiliki skor terendah adalah aspek kepraktisan media sama seperti hasil angket pada pertemuan pertama. Media *Flash Card Fun Thinkers* dicetak dalam ukuran besar dan dibuat berdasarkan unsur pertimbangan komponen materi dan gambar agar jelas.

Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran ini siswa merasa senang dan berantusias untuk dapat

mempelajari pokok bahasan tersebut dengan sungguh-sungguh dan dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi tema Lingkungan.

#### 4. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Hasil pembelajaran dengan media *Flash Card Fun Thinkers* dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)*. Media *Flash Card Fun Thinkers* yang sudah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, validasi guru dan angket tanggapan siswa mengalami persentase peningkatan.

Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa yang meningkat dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 46 dan nilai tertinggi mencapai 92 dengan jumlah soal sebanyak 13 butir soal, yang kemudian dihitung antara jawaban benar dikalikan 100 kemudian dibagi 13. Pada *pretest* ini siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 5 siswa dengan persentase 30,29%, sedangkan siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 12 siswa dengan persentase 69,71%.

Hasil *Posttest* menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 69 dan tertinggi mencapai 100 dengan jumlah soal sebanyak 13 butir soal yang sama dengan *pretest*, kemudian dihitung antara jawaban benar dikalikan 100 kemudian dibagi 13. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 84,65. Pada *posttest* ini semua siswa dapat dinyatakan tuntas atau mencapai KKM dengan persentase 100%

dari nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 65. Hasil *posttest* tidak ada persentase yang tidak tuntas.

Dari hasil *pretest* dan *posttest* rata-rata nilai siswa meningkat sebesar 14,94%. Hasil analisis *pretest* dan *posttest* selanjutnya dianalisis dengan N-gain. Dari hasil analisis N-gain menunjukkan bahwa gain dengan kriteria tinggi atau interval gain  $> 0,70$  sebanyak 4 siswa. Kriteria gain sedang atau interval gain  $0,30 < g \leq 0,70$  sebanyak 10 siswa. Kriteria gain rendah atau interval gain  $g \leq 0,30$  sebanyak 3 siswa. Jadi secara keseluruhan penelitian ini menunjukkan gain sedang.

Hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan sehingga dapat dinyatakan bahwa media *Flash Card Fun Thinkers* efektif dan layak untuk digunakan sebagai pendukung pembelajaran saintifik siswa kelas II SD tema lingkungan. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional untuk meningkatkan potensi dalam pembelajaran secara optimal maka pembelajaran harus berlangsung secara efektif, siswa memperoleh pengalaman yang bermakna.

#### **F. Produk Akhir**

Produk akhir yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media *Flash Card Fun Thinkers* berisi kuis mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia tema Lingkungan. Silabus dan RPP yang digunakan peneliti saat

pembelajaran merupakan pengembangan dari peneliti, kemudian dikonsultasikan ke guru kelas II SD N KarangTempel.

Produk media *Flash Card Fun Thinkers* ini akan diberikan kepada sekolah penelitian yang telah berjasa terhadap peneliti yaitu SD N KarangTempel.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian pengembangan media maka dapat diambil simpulan bahwa :

1. Dihasilkan produk media *Flash Card Fun Thinkers* yang disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan R&D meliputi tahap *Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*.
2. Hasil validasi ahli materi Matematika memperoleh persentase 97,62%, menurut tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk (tabel 4.1) maka hasil tersebut berada pada kualifikasi sangat layak sedangkan hasil validasi ahli materi Bahasa Indonesia memperoleh persentase 100%, menurut tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk (tabel 4.1) berada pada kualifikasi sangat layak. Ahli materi oleh guru memperoleh persentase 88,1%, menurut tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk (tabel 4.1) berada pada kualifikasi sangat layak.
3. Hasil angket tanggapan siswa memperoleh persentase pertemuan pertama 97,43% dan persentase pada pertemuan dua adalah 98,53%, menurut tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk (tabel 4.1) berada pada kualifikasi sangat layak. Hasil tersebut mengalami peningkatan persentase sebesar 1,10%. Hal ini menunjukkan bahwa

siswa senang dan berantusias terhadap media *Flash Card Fun Thinkers* tematik pada pembelajaran kelas II SD.

4. Keefektifan media *Flash Card Fun Thinkers* menunjukkan dengan nilai *pretest-posttest* meningkat sebesar 14,94% dengan melihat hasil rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi daripada *pretest* yaitu 84,65% dan 69,71%. Hasil analisis gain menunjukkan dengan kriteria tinggi atau interval gain  $> 0,70$  sebanyak 4 siswa. Kriteria gain sedang atau interval gain  $0,30 < g \leq 0,70$  sebanyak 10 siswa. Kriteria gain rendah atau interval gain  $g \leq 0,30$  sebanyak 3 siswa. Jadi secara keseluruhan penelitian ini menunjukkan gain sedang.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas II di SD Negeri KarangTempel, maka saran yang dapat diberikan terkait dengan hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi penelitian selanjutnya, pengembangan lanjutan sangat diperlukan, yaitu mengembangkan media *Flash Card Fun Thinkers* dengan ukuran yang praktis dan efisien.
2. Guru perlu meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara memilih media yang tepat dengan tingkat berpikir siswa yang dapat membantu siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.
3. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran *Flash Card Fun Thinkers* dengan materi yang lainnya.

4. Diharapkan guru mampu membuat media pembelajaran yang inovatif, variatif, dan menarik sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Guru membiasakan siswa untuk dapat belajar tematik terpadu.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian pengembangan yang dilakukan memiliki keterbatasan yaitu hanya diberi penilaian oleh 4 *reviewer* (3 ahli materi dan ahli media), dan selanjutnya direspon 17 siswa kelas II SD N KarangTempel. Selain itu, materi yang diberikan hanya terbatas yaitu tema “Lingkungan”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariesta, R. & Supartono. 2011. *Pengembangan Perangkat Perkuliahan Kegiatan Laboratorium Fisika Dasar II Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Kerja Ilmiah Mahasiswa. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 7 ISSN: 1693-1246 (online) tersedia di [http://journal.unnes.ac.id/artikel\\_nju/JPFI/1072](http://journal.unnes.ac.id/artikel_nju/JPFI/1072) [Di akses pada tanggal 11 November 2015]
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Bangun, Yanti Elmi. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Tunarungu Melalui Media Flash Card. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, Vol.1 No. 3 September 2012 dengan Judul* Padang : UNP. (online) tersedia di <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>. [Di akses pada tanggal 3 November 2015].
- Dahar, Wilis Ratna. 2011. *Teori-Teori Belajar&Pembelajaran*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia
- Isjoni. 2014. *Cooperative Learning (Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok)*. Bandung : Penerbit Alfabeta
- Kadir dan Hanun, Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Rajawali Pers
- Kusuma, Adi Ervan. 2015. *Pengembangan Media Sinau Maca Aksara Jawa (Si Marja) dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IVSD N Keputran A Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. (online) tersedia di <http://eprints.uny.ac.id/19932/> [Di akses pada tanggal 3 November 2015]

- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik dan Penilaian)*. Bandung : Penerbit Alfabeta
- Pratiwi, W. & Kurniawan, R.Y. 2013. Penerapan media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Ponorogo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ekonomi* Vol.1 No.3 (online) tersedia di <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/4048/6452> (Di akses pada tanggal 11 November 2015)
- Pribadi, Benny A. 2012. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Dian Rakyat
- Rohliyani, Dewi. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macro Media Flash 8 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Semester II SDN Gayamsri 02 Semarang*. Skripsi. Semarang : Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang
- Satriana, Ade. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 Sampai 5 Melalui Media Flash Card Bagi Siswa Tunagrahita Sedang*. Padang : UNP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, Vol.1 No. 2 Mei 2013* (online) <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>. [Di akses pada tanggal 3 November 2015]
- Sani, Abdullah Ridwan. 2014. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : Bumi Aksara
- Setawati, Dantes & Candiasa. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan*. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Volume 5, No 1 Tahun 2015*(online) di tersedia [http://pasca.undiksha.ac.id/ejournal/index.php/jurnal\\_ep/article/view/1549](http://pasca.undiksha.ac.id/ejournal/index.php/jurnal_ep/article/view/1549)[ Di akses pada tanggal 3 November 2015]
- Shodikin, Ali. & Fakhrudin. 2012. *Pembelajaran Matematika dengan Bantuan Software Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematik Mahasiswa CalonGuru Matematika* Vol.2 No.1 ISSN 2086-2725(online)tersedia di <http://ejournal.upgrismg.ac.id/index.php/aksioma/article/view/49> [Diakses pada tanggal 5 Januari 2016]

Slavin, 2009. *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*. Bandung: Penerbit Nusa Media

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Penerbit Alfabeta. Cetakan 22

Susilana, Rudi & Cepi, Riyana. 2009. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian)*. Bandung : CV Wacana Prima

Widyaningsih. 2014. *Dalam Judul Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Reaksi Redoks Melalui Model Teams Games Tournaments (TGT) media Fun Thinkers*. Temanggung (online) tersedia di [jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdsains/article/view/5055](http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdsains/article/view/5055) [Di akses 3 Desember 2015]

Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional

# LAMPIRAN

## Lampiran 1

## DATA AHLI

<b>VALIDATOR MATERI</b>	
Nama	: Fajar Cahyadi, S.Pd., M.Pd
Tempat,tanggal lahir	: Semarang, 15 November 1979
Alamat	: Jl. Merdeka, No.1E Ungaran Kabupaten Semarang
Nomor telepon	: 081326210757
Pekerjaan	: Dosen PGSD Universitas PGRI Semarang
<b>VALIDATOR MATERI</b>	
Nama	: Mei Fita Asri Untari, S.Pd., M.Pd
Tempat,tanggal lahir	: Semarang, 29 Mei 1984
Alamat	: Jl. Leman Mukti Utara II/ 498 Semarang
Nomor telepon	: 085290297878
Pekerjaan	: Dosen PGSD Universitas PGRI Semarang
<b>VALIDATOR MEDIA</b>	
Nama	: Singgih Adhi Prasetyo, M.Pd
Tempat,tanggal lahir	: Blora, 14 Maret 1986
Alamat	: Perum Ayodya, Blaster Bambu No.39
Nomor telepon	: 089669253368
Pekerjaan	: Dosen PGSD Universitas PGRI Semarang
<b>GURU</b>	
Nama	: Ida Ernawati, S.Pd
Tempat,tanggal lahir	: Pati, 4 April 1989
Alamat	: Jln. Rayungkusuman Raya RT 05 RW 01 Mranggen
Nomor telepon	: 089668210806
Pekerjaan	: Guru SD N KarangTempel

Lampiran 2

**DAFTAR SISWA UJI INSTRUMEN PRODUK****SD : SD N Mlatiharjo 01****Kelas : II**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Kode
1	Syifa Afriliani	P	UC-1
2	Akhira Bintang Analuna	P	UC-2
3	Arya Satya Ramadhan	L	UC-3
4	Arya Wibawa	L	UC-4
5	Ataya Fawnia Aisha	P	UC-5
6	Aulia Mutiasari	P	UC-6
7	Cahaya Dwi Ariyanti	P	UC-7
8	Cindy Silviana	P	UC-8
9	Fachri Dimas Kurniawan	L	UC-9
10	Nurul Qaila Febriyana A.	P	UC-10
11	Fidelia Kezia Sinanjung P.	P	UC-11
12	Gendis Putri Sundari	P	UC-12
13	Ghazalla Hibrizi Cannavaro	L	UC-13
14	Husein Arya Sifa Albana	L	UC-14
15	Marezcha Ayu Azahra	P	UC-15
16	Maulidina Prihandani	P	UC-16
17	Maura Arafah Reqlme W.	P	UC-17
18	Muhammad Azzam Ar Rafi H.	L	UC-18
19	Muhammad Danang Solihin	L	UC-19
20	Muhammad Miftahul Hady	L	UC-20
21	Muhammad Rafih A.N	L	UC-21

22	Nabila Putri Chalista	P	UC-22
23	Nasha Rachmadea Hanta	P	UC-23
24	Naufal Risqi Juniawan	L	UC-24
25	Neysa Nur Ramadhani	P	UC-25
26	Putri Ayu Setyo Wardhani	P	UC-26
27	Rayhan Rahmi Nasrullah	L	UC-27
28	Shofi Rahmawati	P	UC-28
29	Vallentino Marcel	L	UC-29
30	Yusuf Tanu Wijaya	L	UC-30
31	Zahra Carissa Rahma	P	UC-31
32	Ferri Iriyanto	L	UC-32
33	Pasha Pratama Sepriansyah	L	UC-33

## Lampiran 3

**DAFTAR SISWA UJI COBA PRODUK****SD : SD N KarangTempel****Kelas : II**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Alfa Ridho	L
2	Shintya Dwi Mulyono Putri	P
3	Ivan Theovilus Wirawan	L
4	Leonardo Robert Yunanto	L
5	Narendra Diga Bayu P.	L
6	Aziz Hermawan	L
7	Dyah Ayu Putri Nuraini	P
8	Evan Hudha Pratama	L
9	Fahrurrizal Adani	L
10	Ilyas Rizky Maulana	L
11	Mohammad Alwi Ma'arufa	L
12	Mohammad Ardiansyah	L
13	Moreno Putra Pratama	L
14	Muhammad Kharis A.	L
15	Rafa Shaquille K.	L
16	Rehan Muhammad P.P	L
17	Sadewa Mulyono Putra	L
18	Ravalino Zidane	L

## Lampiran 4

**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN**Media Pembelajaran : Media *Flash Card Fun Thinkers*

Tema : Lingkungan

Kelas : II

Semester : 2

Petunjuk :

1. Isilah nama dan asal instansi Anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat Anda dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan

SB (Sangat Baik) = 4

B (Baik) = 3

C (Cukup) = 2

K (Kurang) = 1

4. Berilah komentar atau saran sebagai masukan.

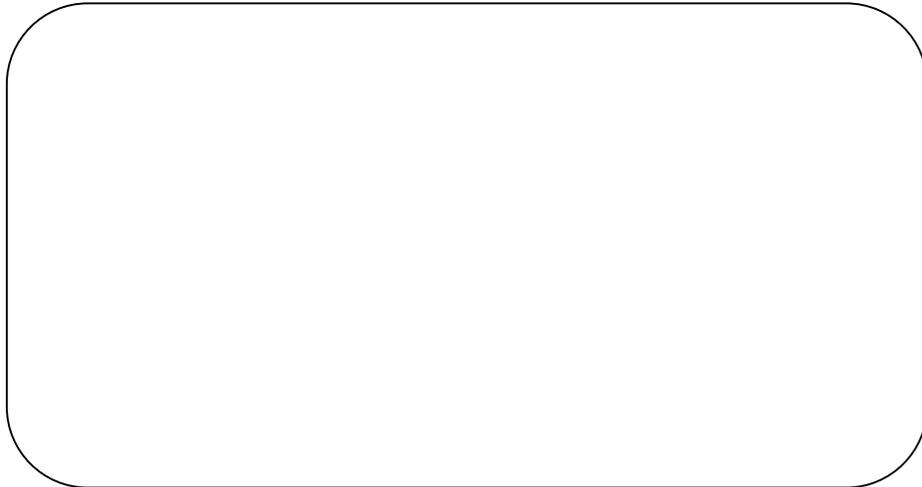
**Nama Validator** :**Asal Instansi** :

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB	B	C	K
		4	3	2	1
<b>1.</b>	<b>INDIKATOR KESESUAIAN</b>				
	1. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tema Lingkungan				

	dalam kurikulum KTSP.				
	2. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan standar kompetensi dalam kurikulum KTSP.				
	3. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum KTSP.				
<b>2</b>	<b>INDIKATOR KELAYAKAN</b>				
	4. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
	5. Kebenaran penulisan materi pembelajaran pada media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .				
	6. Kebenaran penulisan huruf pada buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .				
<b>3.</b>	<b>INDIKATOR PENYAJIAN</b>				
	7. Keseluruhan informasi yang tersaji dalam pembelajaran media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sudah jelas.				
	8. Petunjuk penggunaan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> jelas.				
	9. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> merangsang siswa memahami dan berkonsentrasi dalam pembelajaran.				
	10. Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah kesukar.				
	11. Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar.				
	12. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat digunakan secara individu atau kelompok.				

	13. Kelengkapan informasi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .				
<b>4.</b>	<b>INDIKATOR KEBAHASAAN</b>				
	14. Bahasa dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> mudah dipahami.				
	15. Keterbacaan dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> jelas.				
	16. Kejelasan informasi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i>				
	17. Kesesuaian menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.				
	18. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien.				
<b>5.</b>	<b>INDIKATOR KOMPETENSI</b>				
	19. Materi pembelajaran dengan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> menambah pemahaman konsep siswa.				
	20. Materi pembelajaran dengan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat membangun penguasaan konsep siswa.				
	21. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat mengembangkan ranah kognitif (pengetahuan) siswa.				
	Skor				

Berilah tanggapan atau komentar Anda pada kolom dibawah ini!



Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

**Rekomendasi**

(.....) Sangat layak digunakan

(.....) Layak digunakan

(.....) Tidak layak digunakan

(.....) Sangat tidak layak digunakan

Mengetahui,

Validator ahli Materi

.....

NPP.

## INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Media *Flash Card Fun Thinkers*

Tema : Lingkungan

Kelas : II

Semester : 2

Petunjuk :

1. Isilah nama dan asal instansi Anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat Anda dengan sejujurnya dan sebesar-besarnya.
3. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan

SB (Sangat Baik) = 4

B (Baik) = 3

C (Cukup) = 2

K (Kurang) = 1

4. Berilah komentar atau saran sebagai masukan.

Nama Validator : Fajar Cahyadi M.Pd

Asal Instansi : IPSD Universitas PGRI Semarang

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB	B	C	K
		4	3	2	1
<b>1.</b>	<b>INDIKATOR KESESUAIAN</b>				
	1. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tema Lingkungan dalam kurikulum KTSP.	✓			
	2. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan standar kompetensi dalam kurikulum KTSP.			✓	
	3. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum KTSP.			✓	
<b>2.</b>	<b>INDIKATOR KELAYAKAN</b>				
	4. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓	✓	

5. Kebenaran penulisan materi pembelajaran pada media media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓		
6. Kebenaran penulisan huruf pada buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓		
<b>3. INDIKATOR PENYAJIAN</b>				
7. Keseluruhan informasi yang tersaji dalam pembelajaran media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sudah jelas.		✓		
8. Petunjuk penggunaan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> jelas.	✓			
9. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> merangsang siswa memahami dan berkonsentrasi dalam pembelajaran.		✓		
10. Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah kesukar.		✓		
11. Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar.	✓			
12. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat digunakan secara individu atau kelompok.	✓			
13. Kelengkapan informasi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .			✓	
<b>4. INDIKATOR KEBAHASAAN</b>				
14. Bahasa dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> mudah dipahami.		✓		
15. Keterbacaan dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> jelas.		✓		
16. Kejelasan informasi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓		
17. Kesesuaian menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.		✓		
18. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien.		✓		
<b>5. INDIKATOR KOMPETENSI</b>				
19. Materi pembelajaran dengan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> menambah pemahaman konsep siswa.		✓		
20. Materi pembelajaran dengan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat membangun penguasaan konsep siswa.		✓		
21. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat mengembangkan ranah kognitif (pengetahuan) siswa.		✓		
Skor				

Berilah tanggapan atau komentar Anda pada kolom dibawah ini!

Rancangan media bisa dilanjutkan diprodusi menjadi media dengan beberapa revisi pada materi dan desain.

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

#### Rekomendasi

(.....) Sangat layak digunakan

(.✓.) Layak digunakan

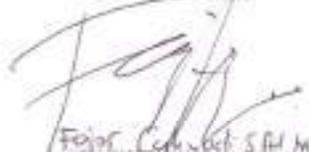
(.....) Tidak layak digunakan

(.....) Sangat tidak layak digunakan

Skor akhir :  $\frac{61}{84} \times 100\% = 72,62\%$  ✓

Mengetahui,

Validator ahli Materi

  
Fejri Cahyadi, S.Pd, M.Pd.  
NPP. 117901362

✓

## INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Media *Flash Card Fun Thinkers*

Tema : Lingkungan

Kelas : II

Semester : 2

Petunjuk :

1. Isilah nama dan asal instansi Anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat Anda dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan

SB (Sangat Baik) = 4

B (Baik) = 3

C (Cukup) = 2

K (Kurang) = 1

4. Berilah komentar atau saran sebagai masukan.

Nama Validator : Fajar Cahyadi M.Pd

Asal Instansi : Universitas PEGI Semarang

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB	B	C	K
		4	3	2	1
<b>1.</b>	<b>INDIKATOR KESESUAIAN</b>				
	1. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tema Lingkungan dalam kurikulum KTSP.	✓			
	2. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan standar kompetensi dalam kurikulum KTSP.		✓		
	3. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum KTSP.		✓		
<b>2</b>	<b>INDIKATOR KELAYAKAN</b>				
	4. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓		

	5. Kebenaran penulisan materi pembelajaran pada media media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓		
	6. Kebenaran penulisan huruf pada buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	✓			
<b>3.</b>	<b>INDIKATOR PENYAJIAN</b>				
	7. Keseluruhan informasi yang tersaji dalam pembelajaran media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sudah jelas.		✓		
	8. Petunjuk penggunaan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> jelas.	✓			
	9. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> merangsang siswa memahami dan berkonsentrasi dalam pembelajaran.	✓			
	10. Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah kesukar.		✓		
	11. Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar.		✓		
	12. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat digunakan secara individu atau kelompok.	✓			
	13. Kelengkapan informasi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓		
<b>4.</b>	<b>INDIKATOR KEBAHASAAN</b>				
	14. Bahasa dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> mudah dipahami.	✓			
	15. Keterbacaan dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> jelas.	✓			
	16. Kejelasan informasi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	✓			
	17. Kesesuaian menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.		✓		
	18. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien.	✓			
<b>5.</b>	<b>INDIKATOR KOMPETENSI</b>				
	19. Materi pembelajaran dengan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> menambah pemahaman konsep siswa.		✓		
	20. Materi pembelajaran dengan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat membangun penguasaan konsep siswa.		✓		
	21. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat mengembangkan ranah kognitif (pengetahuan) siswa.	✓			
	Skor				

Berilah tanggapan atau komentar Anda pada kolom dibawah ini!

Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

**Rekomendasi**

() Sangat layak digunakan

() Layak digunakan

() Tidak layak digunakan

() Sangat tidak layak digunakan

$$\text{Skor akhir} = \frac{73}{89} \times 100\% = 86,90\%$$

Mengetahui,

Validator ahli Materi

NPP.

## INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Media *Flash Card Fun Thinkers*

Tema : Lingkungan

Kelas : II

Semester : 2

Petunjuk :

1. Isilah nama dan asal instansi Anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat Anda dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan

SB (Sangat Baik) = 4

B (Baik) = 3

C (Cukup) = 2

K (Kurang) = 1

4. Berilah komentar atau saran sebagai masukan.

Nama Validator : Fajar Cahyadi, M.Pd

Asal Instansi : Universitas Papi Semarang

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB	B	C	K
		4	3	2	1
<b>1.</b>	<b>INDIKATOR KESESUAIAN</b>				
	1. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tema Lingkungan dalam kurikulum KTSP.	✓			
	2. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan standar kompetensi dalam kurikulum KTSP.	✓			
	3. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum KTSP.	✓			
<b>2</b>	<b>INDIKATOR KELAYAKAN</b>				
	4. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			

5. Kebenaran penulisan materi pembelajaran pada media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓		
6. Kebenaran penulisan huruf pada buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	✓			
<b>3. INDIKATOR PENYAJIAN</b>				
7. Keseluruhan informasi yang tersaji dalam pembelajaran media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sudah jelas.	✓			
8. Petunjuk penggunaan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> jelas.	✓			
9. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> merangsang siswa memahami dan berkonsentrasi dalam pembelajaran.	✓			
10. Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah kesukar.	✓			
11. Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar.	✓			
12. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat digunakan secara individu atau kelompok.	✓			
13. Kelengkapan informasi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	✓			
<b>4. INDIKATOR KEBAHASAAN</b>				
14. Bahasa dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> mudah dipahami.	✓			
15. Keterbacaan dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> jelas.	✓			
16. Kejelasan informasi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	✓			
17. Kesesuaian menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓			
18. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien.	✓			
<b>5. INDIKATOR KOMPETENSI</b>				
19. Materi pembelajaran dengan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> menambah pemahaman konsep siswa.	✓			
20. Materi pembelajaran dengan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat membangun penguasaan konsep siswa.		✓		
21. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat mengembangkan ranah kognitif (pengetahuan) siswa.	✓			
Skor				

Berilah tanggapan atau komentar Anda pada kolom dibawah ini!

Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

**Rekomendasi**

(.....) Sangat layak digunakan

(..✓..) Layak digunakan

(.....) Tidak layak digunakan

(.....) Sangat tidak layak digunakan

$$\text{Skor akhir} = \frac{82}{89} \times 100\% = 92,13\%$$

Mengetahui,

Validator ahli Materi

Fajar Cahyadi, M.Pd.  
NPP. 117901362

## INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Media *Flash Card Fun Thinkers*

Tema : Lingkungan

Kelas : II

Semester : 2

Petunjuk :

1. Isilah nama dan asal instansi Anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat Anda dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan

SB (Sangat Baik) = 4

B (Baik) = 3

C (Cukup) = 2

K (Kurang) = 1

4. Berilah komentar atau saran sebagai masukan.

Nama Validator : Mei Fita Atri Untari

Asal Instansi : PGSD- Universitas PPN Semarang

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB	B	C	K
		4	3	2	1
<b>1.</b>	<b>INDIKATOR KESESUAIAN</b>				
	1. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tema Lingkungan dalam kurikulum KTSP.	✓			
	2. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan standar kompetensi dalam kurikulum KTSP.	✓			
	3. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum KTSP.	✓			
<b>2</b>	<b>INDIKATOR KELAYAKAN</b>				
	4. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓		

5. Kebenaran penulisan materi pembelajaran pada media media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	✓		
6. Kebenaran penulisan huruf pada buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	✓		
<b>3. INDIKATOR PENYAJIAN</b>			
7. Keseluruhan informasi yang tersaji dalam pembelajaran media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sudah jelas.	✓		
8. Petunjuk penggunaan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> jelas.	✓		
9. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> merangsang siswa memahani dan berkonsentrasi dalam pembelajaran.	✓		
10. Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah kesukar.	✓		
11. Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar.	✓		
12. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat digunakan secara individu atau kelompok.	✓		
13. Kelengkapan informasi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	✓		
<b>4. INDIKATOR KEBAHASAAN</b>			
14. Bahasa dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> mudah dipahami.	✓		
15. Keterbacaan dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> jelas.	✓		
16. Kejelasan informasi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	✓		
17. Kesesuaian menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓		
18. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien.	✓		
<b>5. INDIKATOR KOMPETENSI</b>			
19. Materi pembelajaran dengan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> menambah pemahaman konsep siswa.	✓		
20. Materi pembelajaran dengan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat membangun penguasaan konsep siswa.	✓		
21. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat mengembangkan ranah kognitif (pengetahuan) siswa.	✓		
Skor			

Berilah tanggapan atau komentar Anda pada kolom dibawah ini!

Media flash card dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk menarik minat siswa dalam memahami materi

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

#### Rekomendasi

(.....) Sangat layak digunakan

(..✓..) Layak digunakan

(.....) Tidak layak digunakan

(.....) Sangat tidak layak digunakan

Skor akhir :  $\frac{66}{84} \times 100\% = 78,57\%$

Mengetahui,

Validator ahli Materi

*Mei*  
Mei Fita Ari U

NPP. 098401240

✓

## INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Media *Flash Card Fun Thinkers*

Tema : Lingkungan

Kelas : II

Semester : 2

Petunjuk :

1. Isilah nama dan asal instansi Anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat Anda dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan

SB (Sangat Baik) = 4

B (Baik) = 3

C (Cukup) = 2

K (Kurang) = 1

4. Berilah komentar atau saran sebagai masukan.

Nama Validator : Mei Fita Acri Umari, M.Pd.

Asal Instansi : PGSD - Universitas PGRI Semarang

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB	B	C	K
		4	3	2	1
<b>1.</b>	<b>INDIKATOR KESESUAIAN</b>				
	1. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tema Lingkungan dalam kurikulum KTSP.	✓			
	2. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan standar kompetensi dalam kurikulum KTSP.	✓			
	3. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum KTSP.	✓			
<b>2</b>	<b>INDIKATOR KELAYAKAN</b>				
	4. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			

5.	Kebenaran penulisan materi pembelajaran pada media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .			✓	
6.	Kebenaran penulisan huruf pada buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .			✓	
3.	<b>INDIKATOR PENYAJIAN</b>				
7.	Keseluruhan informasi yang tersaji dalam pembelajaran media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sudah jelas.		✓		
8.	Petunjuk penggunaan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> jelas.		✓		
9.	Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> merangsang siswa memahami dan berkonsentrasi dalam pembelajaran.		✓		
10.	Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah kesukar.		✓		
11.	Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar.		✓		
12.	Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat digunakan secara individu atau kelompok.		✓		
13.	Kelengkapan informasi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓		
4.	<b>INDIKATOR KEBAHASAAN</b>				
14.	Bahasa dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> mudah dipahami.		✓		
15.	Keterbacaan dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> jelas.		✓		
16.	Kejelasan informasi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓		
17.	Kesesuaian menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓	
18.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien.		✓		
5.	<b>INDIKATOR KOMPETENSI</b>				
19.	Materi pembelajaran dengan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> menambah pemahaman konsep siswa.		✓		
20.	Materi pembelajaran dengan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat membangun penguasaan konsep siswa.		✓		
21.	Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat mengembangkan ranah kognitif (pengetahuan) siswa.		✓		
	Skor				

Berilah tanggapan atau komentar Anda pada kolom dibawah ini!

Penggunaan bahasa dan EUD perlu diperbaiki supaya dapat menjadi bahan pembelajaran pula untuk siswa.

Berilah tanda (V) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

#### Rekomendasi

(.....) Sangat layak digunakan

(......) Layak digunakan

(.....) Tidak layak digunakan

(.....) Sangat tidak layak digunakan

$$\text{Skor akhir} = \frac{61}{84} \times 100\% = 76.19\%$$

Mengetahui,

Validator ahli Materi

  
Mei Fita, M. Ed.

NPP. 098401240

## INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Media *Flash Card Fun Thinkers*

Tema : Lingkungan

Kelas : II

Semester : 2

Petunjuk :

1. Isilah nama dan asal instansi Anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat Anda dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Berilah tanda (x) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan

SB (Sangat Baik) = 4

B (Baik) = 3

C (Cukup) = 2

K (Kurang) = 1

4. Berilah komentar atau saran sebagai masukan.

Nama Validator : Mei Fita Acri Utari

Asal Instansi : Universitas PGRI Semarang

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB	B	C	K
		4	3	2	1
<b>1.</b>	<b>INDIKATOR KESESUAIAN</b>				
	1. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tema Lingkungan dalam kurikulum KTSP.	✓			
	2. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan standar kompetensi dalam kurikulum KTSP.	✓			
	3. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum KTSP.	✓			
<b>2.</b>	<b>INDIKATOR KELAYAKAN</b>				
	4. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			

5. Kebenaran penulisan materi pembelajaran pada media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	✓			
6. Kebenaran penulisan huruf pada buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	✓			
<b>3. INDIKATOR PENYAJIAN</b>				
7. Keseluruhan informasi yang tersaji dalam pembelajaran media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sudah jelas.	✓			
8. Petunjuk penggunaan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> jelas.	✓			
9. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> merangsang siswa memahami dan berkonsentrasi dalam pembelajaran.	✓			
10. Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah kesukar.	✓			
11. Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar.	✓			
12. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat digunakan secara individu atau kelompok.	✓			
13. Kelengkapan informasi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	✓			
<b>4. INDIKATOR KEBAHASAAN</b>				
14. Bahasa dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> mudah dipahami.	✓			
15. Keterbacaan dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> jelas.	✓			
16. Kejelasan informasi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	✓			
17. Kesesuaian menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓			
18. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien.	✓			
<b>5. INDIKATOR KOMPETENSI</b>				
19. Materi pembelajaran dengan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> menambah pemahaman konsep siswa.	✓			
20. Materi pembelajaran dengan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat membangun penguasaan konsep siswa.	✓			
21. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat mengembangkan ranah kognitif (pengetahuan) siswa.	✓			
Skor				

Berilah tanggapan atau komentar Anda pada kolom dibawah ini!

Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

**Rekomendasi**

(.....) Sangat layak digunakan

(..√..) Layak digunakan

(.....) Tidak layak digunakan

(.....) Sangat tidak layak digunakan

$$\text{Skor akhir} = \frac{89}{89} \times 100\% = 100\%$$

Mengetahui,

Validator ahli Materi

*Mei*  
Mei Fitri

NPP. 098401240

## INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Media *Flash Card Fun Thinkers*

Tema : Lingkungan

Kelas : II

Semester : 2

Petunjuk :

1. Isilah nama dan asal instansi Anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat Anda dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan

SB (Sangat Baik) = 4

B (Baik) = 3

C (Cukup) = 2

K (Kurang) = 1

4. Berilah komentar atau saran sebagai masukan.

Nama Validator : Ida Ernawati SPd

Asal Instansi : SD N KarangTempel

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB	B	C	K
		4	3	2	1
<b>1.</b>	<b>INDIKATOR KESESUAIAN</b>				
	1. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tema Lingkungan dalam kurikulum KTSP.	✓			
	2. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan standar kompetensi dalam kurikulum KTSP.	✓			
	3. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum KTSP.	✓			
<b>2.</b>	<b>INDIKATOR KELAYAKAN</b>				
	4. Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			

5.	Keberatan penulisan materi pembelajaran pada media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓		
6.	Keberatan penulisan huruf pada buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓		
<b>3.</b>	<b>INDIKATOR PENYAJIAN</b>				
7.	Keseluruhan informasi yang tersaji dalam pembelajaran media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sudah jelas.		✓		
8.	Petunjuk penggunaan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> jelas.	✓			
9.	Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> merangsang siswa memahami dan berkonsentrasi dalam pembelajaran.		✓		
10.	Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah kesukar.		✓		
11.	Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar.		✓		
12.	Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat digunakan secara individu atau kelompok.	✓			
13.	Kelengkapan informasi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓		
<b>4.</b>	<b>INDIKATOR KEBAHASAAN</b>				
14.	Bahasa dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> mudah dipahami.	✓			
15.	Keterbacaan dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> jelas.	✓			
16.	Kejelasan informasi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓		
17.	Kesesuaian menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.		✓		
18.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien.		✓		
<b>5.</b>	<b>INDIKATOR KOMPETENSI</b>				
19.	Materi pembelajaran dengan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> menambah pemahaman konsep siswa.	✓			
20.	Materi pembelajaran dengan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat membangun penguasaan konsep siswa.	✓			
21.	Materi dalam media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat mengembangkan ranah kognitif (pengetahuan) siswa.	✓			
	Skor				

Berilah tanggapan atau komentar Anda pada kolom dibawah ini!

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

**Rekomendasi**

(.....) Sangat layak digunakan

(.....) Layak digunakan

(.....) Tidak layak digunakan

(.....) Sangat tidak layak digunakan

$$\text{Skor akhir} = \frac{74}{89} \times 100\% = 83,1\%$$

Mengetahui,

Validator ahli Materi

Ida Ernawati, S.Pd

NPP.

## Lampiran 5

**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**Media Pembelajaran : *Media Flash Card Fun Thinkers*

Tema : Lingkungan

Kelas : II

Semester : 2

Petunjuk :

1. Isilah nama dan asal instansi Anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat Anda dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan

SB (Sangat Baik) = 4

B (Baik) = 3

C (Cukup) = 2

K (Kurang) = 1

4. Berilah komentar atau saran sebagai masukan.

Nama Validator :

Asal Instansi :

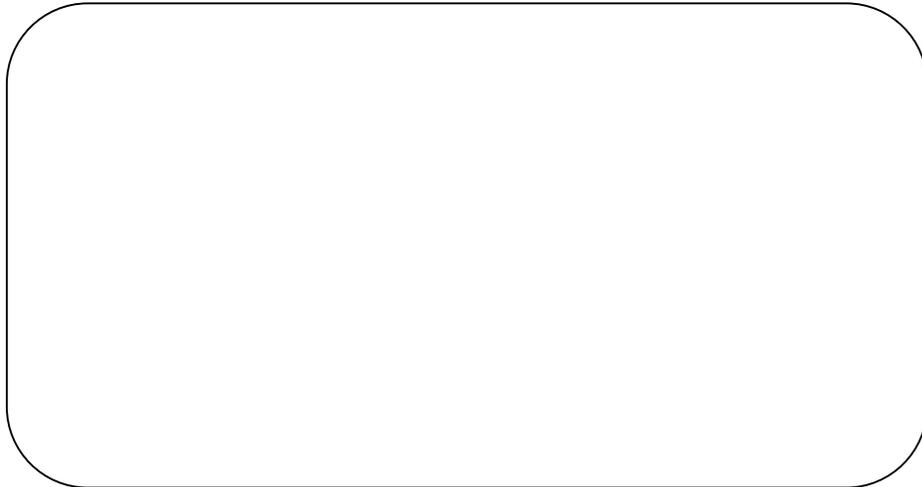
No	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB	B	C	K
		4	3	2	1
<b>1.</b>	<b>ASPEK PSIKOLOGIS</b>				
	1. <i>Media Flash Card Fun Thinkers</i> membangkitkan minat belajar siswa.				

	2. Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar dengan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .				
	3. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> memperhatikan perbedaaan individual siswa.				
	4. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> memperhatikan pengalaman siswa tentang materi pembelajaran.				
<b>2.</b>	<b>ASPEK ORGANISASI ISI</b>				
	5. Isi materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.				
	6. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
	7. Organisasi isi dan prosedur didalam Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> urut dan bermakna.				
	8. Umpan balik siswa dapat dilihat secara langsung saat menggunakan Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .				
	9. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat digunakan sebagai latihan yang dapat diulang-ulang.				
	10. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.				
<b>3.</b>	<b>ASPEK PENYAJIAN</b>				
	11. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dari hal yang sederhana menuju yang lebih rumit.				
	12. Komponen-komponen penyusun Media				

	<i>Flash Card Fun Thinkers</i> berfungsi secara sinergis.				
	13. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> digunakan siswa sendiri dengan mudah.				
	14. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> mudah dibawa.				
	15. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> disajikan secara urut.				
<b>4.</b>	<b>ASPEK KEAKURATAN MATERI</b>				
	16. Interaksi antara Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dengan pengguna dapat merangsang kreativitas pengguna.				
	17. Materi mendukung keingintahuan.				
	18. Keterpaduan antar konsep.				
<b>5.</b>	<b>ELEMEN DESAIN CETAK</b>				
	19. Desain visual buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dibuat secara konsisten.				
	20. Organisasi informasi pada buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .				
	21. Setiap bab pada buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> ditampilkan secara berbeda.				
	22. Ketepatan pemilihan bentuk huruf dan ukuran huruf.				
	23. Gambar pada buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> jelas.				
<b>6.</b>	<b>PRINSIP VISUAL</b>				
	24. Kesederhanaan desain visual buku <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .				

	25. Keterpaduan desain visual buku <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .				
	26. Penekanan pada unsure terpenting dalam desain media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .				
	27. Keseimbangan desain visul buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .				
	28. Pemilihan bentuk-bentuk pada desain visual buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .				
	29. Penggunaan garis pada desain visual buku <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .				
	30. Pemilihan warna pada buku <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .				
	Skor				

Berilah tanggapan atau komentar Anda pada kolom dibawah ini!



Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

**Rekomendasi**

(.....) Sangat layak digunakan

(.....) Layak digunakan

(.....) Tidak layak digunakan

(.....) Sangat tidak layak digunakan

Mengetahui,

Validator ahli Media

.....

NPP.

## INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : *Media Flash Card Fun Thinkers*

Tema : Lingkungan

Kelas : II

Semester : 2

Petunjuk :

1. Isilah nama dan asal instansi Anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat Anda dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan

SB (Sangat Baik) = 4

B (Baik) = 3

C (Cukup) = 2

K (Kurang) = 1

4. Berilah komentar atau saran sebagai masukan.

Nama Validator : *Singgih Adhi Prasetyo S.Sn, M.Pd*Asal Instansi : *P650 UPGRI5*

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB	B	C	K
		4	3	2	1
<b>1.</b>	<b>ASPEK PSIKOLOGIS</b>				
	1. <i>Media Flash Card Fun Thinkers</i> membangkitkan minat belajar siswa.	√			
	2. Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar dengan <i>media Flash Card Fun Thinkers</i> .	√			
	3. <i>Media Flash Card Fun Thinkers</i> memperhatikan perbedesan individual siswa.		√		
	4. <i>Media Flash Card Fun Thinkers</i> memperhatikan pengalaman siswa tentang materi pembelajaran.		√		
<b>2.</b>	<b>ASPEK ORGANISASI ISI</b>				
	5. Isi materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.		√		

6. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓		
7. Organisasi isi dan prosedur didalam Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> urut dan bermakna.		✓		
8. Umpan balik siswa dapat dilihat secara langsung saat menggunakan Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓		
9. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat digunakan sebagai latihan yang dapat diulang-ulang.		✓		
10. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.	✓			
<b>3. ASPEK PENYAJIAN</b>				
11. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dari hal yang sederhana menuju yang lebih rumit.	✓			
12. Komponen-komponen penyusun Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> berfungsi secara sinergis.		✓		
13. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> digunakan siswa sendiri dengan mudah.		✓		
14. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> mudah dibawa.	✓			
15. Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> disajikan secara urut.	✓			
<b>4. ASPEK KEAKURATAN MATERI</b>				
16. Interaksi antara Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dengan pengguna dapat merangsang kreativitas pengguna.	✓			
17. Materi mendukung keingintahuan.		✓		
18. Keterpaduan antar konsep.			✓	
<b>5. ELEMEN DESAIN CETAK</b>				
19. Desain visual buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dibuat secara konsisten.		✓		
20. Organisasi informasi pada buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓		
21. Setiap bab pada buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> ditampilkan secara berbeda.			✓	
22. Ketepatan pemilihan bentuk huruf dan ukuran huruf.			✓	
23. Gambar pada buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> jelas.			✓	
<b>6. PRINSIP VISUAL</b>				
24. Kesederhanaan desain visual buku <i>Flash</i>		✓		

<i>Card Fun Thinkers</i>			
25. Keterpaduan desain visual buku <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓	
26. Penekanan pada unsure terpenting dalam desain media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓	
27. Keseimbangan desain visual buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓	
28. Pemilihan bentuk-bentuk pada desain visual buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓	
29. Penggunaan garis pada desain visual buku <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓	
30. Pemilihan warna pada buku <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓	
Skor			

Berilah tanggapan atau komentar Anda pada kolom dibawah ini!

Apabila akan diberikan layout visual / gambar langsung diunggah/bagikan pada intis materi yg akan di sajikan.  
Untuk diskrpsi bisa lebih diperdehankan dan di fokus kan pada poin kalimatnya.

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

#### Rekomendasi

(.....) Sangat layak digunakan

(...✓...) Layak digunakan

(.....) Tidak layak digunakan

(.....) Sangat tidak layak digunakan

Skor akhir =  $\frac{90}{120} \times 100\% = 75\%$

Mengetahui,

Validator ahli Media

Singgih Adhi P. SSn, M.Pd

NPP. 14.8601453

## INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : *Media Flash Card Fun Thinkers*

Tema : Lingkungan

Kelas : II

Semester : 2

Petunjuk :

1. Isilah nama dan asal instansi Anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat Anda dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan

SB (Sangat Baik) = 4

B (Baik) = 3

C (Cukup) = 2

K (Kurang) = 1

4. Berilah komentar atau saran sebagai masukan.

Nama Validator : *Singgih Adhi Prasetyo*Asal Instansi : *POSD UPKIS*

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB	B	C	K
		4	3	2	1
1.	<b>ASPEK PSIKOLOGIS</b>				
	1. <i>Media Flash Card Fun Thinkers</i> membangkitkan minat belajar siswa.	√			
	2. Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar dengan <i>media Flash Card Fun Thinkers</i> .		√		
	3. <i>Media Flash Card Fun Thinkers</i> memperhatikan perbedaan individual siswa.		√		
	4. <i>Media Flash Card Fun Thinkers</i> memperhatikan pengalaman siswa tentang materi pembelajaran.	√			
2.	<b>ASPEK ORGANISASI ISI</b>				
	5. Isi materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.	√			

6.	Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
7.	Organisasi isi dan prosedur didalam Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> urut dan bermakna.	✓			
8.	Umpan balik siswa dapat dilihat secara langsung saat menggunakan Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓		
9.	Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dapat digunakan sebagai latihan yang dapat diulang-ulang.	✓			
10.	Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.	✓			
3.	<b>ASPEK PENYAJIAN</b>				
11.	Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dari hal yang sederhana menuju yang lebih rumit.	✓			
12.	Komponen-komponen penyusun Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> berfungsi secara sinergis.	✓			
13.	Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> digunakan siswa sendiri dengan mudah.	✓			
14.	Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> mudah dibawa.	✓			
15.	Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> disajikan secara urut.	✓			
4.	<b>ASPEK KEAKURATAN MATERI</b>				
16.	Interaksi antara Media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dengan pengguna dapat merangsang kreativitas pengguna.		✓		
17.	Materi mendukung keingintahuan.	✓			
18.	Keterpaduan antar konsep.	✓			
5.	<b>ELEMEN DESAIN CETAK</b>				
19.	Desain visual buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> dibuat secara konsisten.	✓			
20.	Organisasi informasi pada buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .		✓		
21.	Setiap bab pada buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> ditampilkan secara berbeda.	✓			
22.	Ketepatan pemilihan bentuk huruf dan ukuran huruf.	✓			
23.	Gambar pada buku media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> jelas.	✓			
6.	<b>PRINSIP VISUAL</b>				
24.	Kesederhanaan desain visual buku <i>Flash</i>	✓			

<i>Card Fun Thinkers.</i>				
25. Keterpaduan desain visual buku <i>Flash Card Fun Thinkers.</i>		✓		
26. Penekanan pada unsure terpenting dalam desain media <i>Flash Card Fun Thinkers.</i>	✓			
27. Keseimbangan desain visul buku media <i>Flash Card Fun Thinkers.</i>		✓		
28. Pemilihan bentuk-bentuk pada desain visual buku media <i>Flash Card Fun Thinkers.</i>	✓			
29. Penggunaan garis pada desain visual buku <i>Flash Card Fun Thinkers.</i>		✓		
30. Pemilihan warna pada buku <i>Flash Card Fun Thinkers.</i>	✓			
Skor				

Berilah tanggapan atau komentar Anda pada kolom dibawah ini!

Media sudah layak untuk digunakan dan diterapkan seluas mungkin sebagai media untuk penelitian.

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

**Rekomendasi**

(...✓...) Sangat layak digunakan

(.....) Layak digunakan

(.....) Tidak layak digunakan

(.....) Sangat tidak layak digunakan

$$\text{Skor akhir} = \frac{112}{120} \times 100\% = 93,33\%$$

Mengetahui,

Validator ahli Media

Sanggih Adhi P. MPd

NPP. 1486 014 53

## Lampiran 6

**REKAPITULASI HASIL VALIDITAS PRODUK**

Validasi atau tim ahli yang menilai produk media *Flash Card Fun Thinkers* adalah tiga dosen dari Pendidikan guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang yang merupakan ahli di bidangnya masing-masing dan satu guru kelas II SD N KarangTempel. Untuk validasi materi ada dua yaitu ahli Matematika dan Bahasa Indonesia. Validasi materi Matematika adalah Fajar Cahyadi, S.Pd., M.Pd. Validasi materi Bahasa Indonesia adalah Mei Fita Asri Untari, S.Pd., M.Pd. Valiasi materi juga dilakukan oleh guru kelas II SD N KarangTempel Ida Ernawati, S.Pd. Validasi media adalah Singgih Adhi Prasetyo, M.Pd. hasil penilaian dari uji ahli materi dan media *Flash Card Fun Thinkers* dihitung berdasarkan analisis data skala *Likert*. Hasil analisis persentase diambil dari persentase validasi ketiga dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Kategori Kelayakan Produk Hasil Analisis Validator Ahli

No	Validator atau Ahli	Persentase			Kategori
		Validasi 1	Validasi 2	Validasi 3	
1.	Fajar Cahyadi, S.Pd.,M.Pd	72,62%	86,90 %	97,62%	Sangat Layak
2.	Mei Fita Asri Untari, S.Pd., M.Pd	78,57%	76,19%	100%	Sangat Layak
3.	Ida Ernawati S.Pd	88,1%	-	-	Sangat Layak
4.	Singgih Adhi Prasetyo,M.Pd	75%	93,33%	-	Sangat Layak

Persentase kelayakan pada tabel diatas didapatkan hasil perhitungan dengan rumus di bawah ini :

$$P = \frac{\sum}{\Sigma} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$  : Jumlah skor responden

$\sum xi$  : Jumlah skor ideal

100% : Konstanta

Untuk pengkategorian atau kualifikasi kelayakan produk, dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Penentuan Kualifikasi Kelayakan Produk

Penilaian	Kriteria interpretasi
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Hasil angket Validasi Produk kepada Tim Ahli terhadap pesentase skot tiap aspek adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1  
Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Matematika pada Validasi Pertama

No.	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Indikator Kesesuaian	8	12	— $100 \% = 66,67 \%$	Layak
2.	Indikator Kelayakan	6	12	— $x 100 \% = 50 \%$	Cukup Layak
3.	Indikator Penyajian	23	28	— $x 100 \% = 82,14 \%$	Sangat Layak
4.	Indikator Kebahasaan	15	20	— $x 100 \% = 75 \%$	Layak
5.	Indikator Kompetensi	9	12	— $x 100 \% = 75 \%$	Layak
	Total	61	84		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 61$$

$$\sum xi : 84$$

$$P = \frac{61}{84} \times 100\% = 72,62\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 72,62% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Layak.

Tabel 3.2

Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Matematika pada Validasi Kedua

No.	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Indikator Kesesuaian	10	12	$\frac{10}{12} \times 100\% = 83,33\%$	Sangat Layak
2.	Indikator Kelayakan	10	12	$\frac{10}{12} \times 100\% = 83,33\%$	Sangat Layak
3.	Indikator Penyajian	24	28	$\frac{24}{28} \times 100\% = 85,71\%$	Sangat Layak
4.	Indikator Kebahasaan	19	20	$\frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$	Sangat Layak
5.	Indikator Kompetensi	10	12	$\frac{10}{12} \times 100\% = 83,33\%$	Sangat Layak
		73	84		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 73$$

$$\sum xi : 84$$

$$P = \frac{73}{84} \times 100\% = 86,90\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 86,90% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Layak.

Tabel 3.3  
 Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Matematika pada  
 Validasi Ketiga

No.	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Indikator Kesesuaian	12	12	$— \times 100 \% = 100 \%$	Sangat Layak
2.	Indikator Kelayakan	11	12	$— \times 100 \% = 91,67 \%$	Sangat Layak
3.	Indikator Penyajian	28	28	$— \times 100 \% = 100 \%$	Sangat Layak
4.	Indikator Kebahasaan	20	20	$— \times 100 \% = 100 \%$	Sangat Layak
5.	Indikator Kompetensi	11	12	$— \times 100 \% = 91,67 \%$	Sangat Layak
		82	84		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 82$$

$$\sum xi : 84$$

$$P = — \times 100\% = 97,62 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 97,62% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Layak.

Tabel 4.1  
 Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Bahasa Indonesia pada  
 Validasi Pertama

No.	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Indikator Kesesuaian	12	12	$— \times 100 \% = 100 \%$	Sangat Layak
2.	Indikator Kelayakan	9	12	$— \times 100 \% = 75 \%$	Layak
3.	Indikator Penyajian	21	28	$— \times 100 \% = 75 \%$	Layak
4.	Indikator Kebahasaan	15	20	$— \times 100 \% = 75 \%$	Layak

5.	Indikator Kompetensi	9	12	$— \times 100 \% = 75 \%$	Layak
		66	84		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 66$$

$$\sum xi : 84$$

$$P = \frac{66}{84} \times 100\% = 78,57 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 78,57% setelah dikonversikan dengan penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Layak.

Tabel 4.2

Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Bahasa Indonesia pada Validasi Kedua

No.	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Indikator Kesesuaian	12	12	$— \times 100 \% = 100 \%$	Sangat Layak
2.	Indikator Kelayakan	8	12	$— \times 100 \% = 66,67 \%$	Layak
3.	Indikator Penyajian	21	28	$— \times 100 \% = 75 \%$	Layak
4.	Indikator Kebahasaan	14	20	$— \times 100 \% = 70 \%$	Layak
5.	Indikator Kompetensi	9	12	$— \times 100 \% = 75 \%$	Layak
		64	84		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 64$$

$$\sum xi : 84$$

$$P = — \times 100\% = 76,19 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 76,19% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Layak.

Tabel 4.3  
 Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Bahasa Indonesia pada  
 Validasi Ketiga

No.	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Indikator Kesesuaian	12	12	$— x 100 \% = 100 \%$	Sangat Layak
2.	Indikator Kelayakan	12	12	$— x 100 \% = 100 \%$	Sangat Layak
3.	Indikator Penyajian	28	28	$— x 100 \% = 100\%$	Sangat Layak
4.	Indikator Kebahasaan	20	20	$— x 100 \% = 100 \%$	Sangat Layak
5.	Indikator Kompetensi	12	12	$— x 100 \% = 100 \%$	Sangat Layak
		84	84		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 84$$

$$\sum xi : 84$$

$$P = \frac{84}{84} x 100\% = 100 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 100% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Layak.

Tabel 5.1  
 Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Guru

No.	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Indikator Kesesuaian	12	12	$— x 100 \% = 100 \%$	Sangat Layak
2.	Indikator Kelayakan	10	12	$— x 100 \% = 83,33 \%$	Sangat Layak
3.	Indikator Penyajian	23	28	$— x 100 \% = 82,14 \%$	Sangat Layak
4.	Indikator Kebahasaan	17	20	$— x 100 \% = 85 \%$	Sangat Layak

5.	Indikator Kompetensi	12	12	$— \times 100 \% = 100 \%$	Sangat Layak
		74	84		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 74$$

$$\sum xi : 84$$

$$P = \frac{74}{84} \times 100\% = 88,1 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 88,1% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Layak.

Tabel 5.2

Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media pada Validasi Pertama

No	Indikator	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Aspek Psikologis	14	16	$— \times 100 \% = 87,50 \%$	Sangat Layak
2.	Aspek Organisasi Isi	16	24	$— \times 100 \% = 66,67 \%$	Layak
3.	Aspek Penyajian	18	20	$— \times 100 \% = 90 \%$	Sangat Layak
4.	Aspek Keakuratan Materi	9	12	$— \times 100 \% = 75 \%$	Layak
5.	Elemen Desain Cetak	12	20	$— \times 100 \% = 60 \%$	Cukup Layak
6.	Prinsip Visual	21	28	$— \times 100 \% = 75 \%$	Layak
		90	120		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 90$$

$$\sum xi : 120$$

$$P = \frac{90}{120} \times 100\% = 75 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 75% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Layak.

Tabel 5.2  
Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media pada Validasi Kedua

No.	Indikator	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	Interpretasi
1.	Aspek Psikologis	14	16	$— \times 100 \% = 87,50 \%$	Sangat Layak
2.	Aspek Organisasi Isi	23	24	$— \times 100 \% = 95,83 \%$	Sangat Layak
3.	Aspek Penyajian	20	20	$— \times 100 \% = 100 \%$	Sangat Layak
4.	Aspek Keakuratan Materi	11	12	$— \times 100 \% = 91,67 \%$	Sangat Layak
5.	Elemen Desain Cetak	19	20	$— \times 100 \% = 95 \%$	Sangat Layak
6.	Prinsip Visual	25	28	$— \times 100 \% = 89,29 \%$	Sangat Layak
		112	120		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 112$$

$$\sum xi : 120$$

$$P = \frac{112}{120} \times 100\% = 93,33 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase = 93,33% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Layak.

Lampiran 7

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA *FLASH CARD FUN THINKERS***

Nama :

No.Absen :

Kelas :

**INDIKATOR**

**Matematika**

3.1.1 Menerapkan fakta perkalian sampai 36 dengan berbagai cara.

**Bahasa Indonesia (Menulis)**

8.1.1 Mendekripsikan ciri-ciri tumbuhan atau binatang secara rinci melalui media dengan pilihan kata runtut.

Petunjuk mengerjakan angket

1. Dengarkan petunjuk yang diberikan gurumu!
2. Berilah tanda (x) pada jawaban yang kamu anggap benar!

Pertanyaan

1. Apakah petunjuk penggunaan media *Flash Card Fun Thinkers* mudah dipahami?
  - a. Ya
  - b. Tidak
2. Apakah media *Flash Card Fun Thinkers* mudah digunakan?
  - a. Ya
  - b. Tidak
3. Apakah materi yang disampaikan media *Flash Card Fun Thinkers* sudah urut?
  - a. Ya
  - b. Tidak
4. Apakah media *Flash Card Fun Thinkers* membuat kamu memahami materi yang diajarkan oleh guru?
  - a. Ya
  - b. Tidak

5. Apakah kamu dapat menjawab setiap pertanyaan yang disajikan dalam media *Flash Card Fun Thinkers* dengan benar?
  - a. Ya
  - b. Tidak
6. Apakah perintah pada setiap bab pada media *Flash Card Fun Thinkers* bisa dipahami?
  - a. Ya
  - b. Tidak
7. Apakah warna pada media *Flash Card Fun Thinkers* bagus dan menarik dilihat?
  - a. Ya
  - b. Tidak
8. Apakah tulisan pada media *Flash Card Fun Thinkers* terbaca dengan jelas?
  - a. Ya
  - b. Tidak
9. Apakah dengan media *Flash Card Fun Thinkers* kamu lebih terampil dan kreatif dalam menemukan jawaban?
  - a. Ya
  - b. Tidak
10. Apakah media *Flash Card Fun Thinkers* membuat kamu lebih aktif dalam belajar?
  - a. Ya
  - b. Tidak
11. Apakah media *Flash Card Fun Thinkers* membuat kamu termotivasi untuk belajar?
  - a. Ya
  - b. Tidak
12. Apakah belajar menggunakan media *Flash Card Fun Thinkers* menyenangkan?
  - a. Ya
  - b. Tidak
13. Apakah dengan media *Flash Card Fun Thinkers* dapat menambah minat belajar kalian?
  - a. Ya
  - b. Tidak
14. Apakah gambar dalam media *Flash Card Fun Thinkers* terlihat jelas dan menarik?
  - a. Ya
  - b. Tidak





7. Apakah warna pada media *Flash Card Fun Thinkers* bagus dan menarik dilihat?  
a. Ya                      b. Tidak
8. Apakah tulisan pada media *Flash Card Fun Thinkers* terbaca dengan jelas?  
a. Ya                      b. Tidak
9. Apakah dengan media *Flash Card Fun Thinkers* kamu lebih terampil dan kreatif dalam menemukan jawaban?  
a. Ya                      b. Tidak
10. Apakah media *Flash Card Fun Thinkers* membuat kamu lebih aktif dalam belajar?  
a. Ya                      b. Tidak
11. Apakah media *Flash Card Fun Thinkers* membuat kamu termotivasi untuk belajar?  
a. Ya                      b. Tidak
12. Apakah belajar menggunakan media *Flash Card Fun Thinkers* menyenangkan?  
a. Ya                      b. Tidak
13. Apakah dengan media *Flash Card Fun Thinkers* dapat menambah minat belajar kalian?  
a. Ya                      b. Tidak
14. Apakah gambar dalam media *Flash Card Fun Thinkers* terlihat jelas dan menarik?  
a. Ya                      b. Tidak
15. Apakah kamu masih ingin menggunakan media *Flash Card Fun Thinkers* lagi?  
a. Ya                      b. Tidak
16. Apakah media *Flash Card Fun Thinkers* mudah dibawa?  
a. Ya                      b. Tidak



5. Apakah kamu dapat menjawab setiap pertanyaan yang disajikan dalam media *Flash Card Fun Thinkers* dengan benar?
  - a. Ya
  - b. Tidak
6. Apakah perintah pada setiap bab pada media *Flash Card Fun Thinkers* bisa dipahami?
  - a. Ya
  - b. Tidak
7. Apakah warna pada media *Flash Card Fun Thinkers* bagus dan menarik dilihat?
  - a. Ya
  - b. Tidak
8. Apakah tulisan pada media *Flash Card Fun Thinkers* terbaca dengan jelas?
  - a. Ya
  - b. Tidak
9. Apakah dengan media *Flash Card Fun Thinkers* kamu lebih terampil dan kreatif dalam menemukan jawaban?
  - a. Ya
  - b. Tidak
10. Apakah media *Flash Card Fun Thinkers* membuat kamu lebih aktif dalam belajar?
  - a. Ya
  - b. Tidak
11. Apakah media *Flash Card Fun Thinkers* membuat kamu termotivasi untuk belajar?
  - a. Ya
  - b. Tidak
12. Apakah belajar menggunakan media *Flash Card Fun Thinkers* menyenangkan?
  - a. Ya
  - b. Tidak
13. Apakah dengan media *Flash Card Fun Thinkers* dapat menambah minat belajar kalian?
  - a. Ya
  - b. Tidak
14. Apakah gambar dalam media *Flash Card Fun Thinkers* terlihat jelas dan menarik?
  - a. Ya
  - b. Tidak



ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA *FLASH CARD FUN THINKERS*

Nama : ikharis  
 No. Absen : 15  
 Kelas : 2

## INDIKATOR

## Matematika

3.1.2 Melakukan hitungan perkalian bilangan sampai 36.

## Bahasa Indonesia (Menulis)

8.1.2 Menuliskan ciri-ciri tumbuhan atau binatang melalui gambar yang diamati.

Petunjuk mengerjakan angket

1. Dengarkan petunjuk yang diberikan gurumu!
2. Berilah tanda (x) pada jawaban yang kamu anggap benar!

Pertanyaan

1. Apakah petunjuk penggunaan media *Flash Card Fun Thinkers* mudah dipahami?  
 Ya                      b. Tidak
2. Apakah media *Flash Card Fun Thinkers* mudah digunakan?  
 Ya                      b. Tidak
3. Apakah materi yang disampaikan media *Flash Card Fun Thinkers* sudah urut?  
 Ya                      b. Tidak
4. Apakah media *Flash Card Fun Thinkers* membuat kamu memahami materi yang diajarkan oleh guru?  
 Ya                      b. Tidak
5. Apakah kamu dapat menjawab setiap pertanyaan yang disajikan dalam media *Flash Card Fun Thinkers* dengan benar?  
 Ya                      b. Tidak
6. Apakah perintah pada setiap bab pada media *Flash Card Fun Thinkers* bisa dipahami?  
 Ya                      b. Tidak

7. Apakah warna pada media *Flash Card Fun Thinkers* bagus dan menarik dilihat?  
 a. Ya                      b. Tidak
8. Apakah tulisan pada media *Flash Card Fun Thinkers* terbaca dengan jelas?  
 a. Ya                      b. Tidak
9. Apakah dengan media *Flash Card Fun Thinkers* kamu lebih terampil dan kreatif dalam menemukan jawaban?  
 a. Ya                      b. Tidak
10. Apakah media *Flash Card Fun Thinkers* membuat kamu lebih aktif dalam belajar?  
 a. Ya                      b. Tidak
11. Apakah media *Flash Card Fun Thinkers* membuat kamu termotivasi untuk belajar?  
 a. Ya                      b. Tidak
12. Apakah belajar menggunakan media *Flash Card Fun Thinkers* menyenangkan?  
 a. Ya                      b. Tidak
13. Apakah dengan media *Flash Card Fun Thinkers* dapat menambah minat belajar kalian?  
 a. Ya                      b. Tidak
14. Apakah gambar dalam media *Flash Card Fun Thinkers* terlihat jelas dan menarik?  
 a. Ya                      b. Tidak
15. Apakah kamu masih ingin menggunakan media *Flash Card Fun Thinkers* lagi?  
 a. Ya                      b. Tidak
16. Apakah media *Flash Card Fun Thinkers* mudah dibawa?  
 a. Ya                      b. Tidak

## Lampiran 8

**ANALISIS HASIL ANGGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA  
FLASH CARD FUN THINKERS**

Hasil Analisis Skor Tiap Aspek Angket Respon Siswa Pertemuan Pertama

No	Indikator	Nomor Kriteria	Skor yang diperoleh ( 17 siswa)		Skor yang diharapkan	Persentase	
			Ya	Tidak		Ya	Tidak
1	Aspek penggunaan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	1, 2	33	1	34	97,09 %	2,91 %
2	Aspek kemudahan pemahaman materi	3, 4, 5, 6	65	3	68	95,59 %	4,41 %
3	Aspek visual media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	7, 8	34	0	34	100 %	0 %
4	Aspek keaktifan, minat, motivasi terhadap media <i>Flash Card Fun Thinkers</i>	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	118	1	119	99,16 %	0,84 %
5	Aspek kepraktisan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i>	16	15	2	17	88,24 %	11,76 %
	Jumlah		265	7	272		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 265$$

$$\sum xi : 272$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = 97,43 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase= 97,43 % setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Layak.

Hasil Analisis Skor Tiap Aspek Angket Respon Siswa Pertemuan Kedua

No	Indikator	Nomor Kriteria	Skor yang diperoleh ( 17 siswa)		Skor yang diharapkan	Persentase	
			Ya	Tidak		Ya	Tidak
1	Aspek penggunaan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	1, 2	34	0	34	100 %	0 %
2	Aspek kemudahan pemahaman materi	3, 4, 5, 6	67	1	68	98,53 %	1,47 %
3	Aspek visual media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .	7, 8	34	0	34	100 %	0 %
4	Aspek keaktifan, minat, motivasi terhadap media <i>Flash Card Fun Thinkers</i>	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	117	2	119	98,32 %	1,68 %
5	Aspek kepraktisan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i>	16	16	1	17	94,12 %	5,88 %
	Jumlah		268	4	272		

Persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\sum x : 268$$

$$\sum xi : 272$$

$$P = \frac{268}{272} \times 100\% = 98,53 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diketahui persentase= 98,53 % setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi Sangat Layak.

Analisis Butir Angket Tanggapan Siswa Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Butir Soal															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	Alfa Ridho	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Shintya Dwi Mulyono P.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Ivan Theovilus Wirawanv	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Leonardo Robert Yunanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
5	Narendra Diga Bayu P.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	Aziz Hermawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Dyah Ayu Putri Nuraini	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	Evan Hudha Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	Fahrurrizal Adani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	Ilyas Rizky Maulana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	Mohammad Alwi M.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	Mohammad Ardiansyah	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
13	Moreno Putra Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

14	Muhammad Kharis A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	Rehan Muhammad P.P	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
16	Sadewa Mulyono Putra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	Ravalino Zidane	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Jumlah		17	16	16	17	16	16	17	17	17	16	17	17	17	17	15
Presentase (%)		100	94	94	100	94	94	100	100	100	94	100	100	100	100	88
Rata-Rata Presentase (%)		97,43														

**Jumlah siswa 18 tidak masuk 1**

Rata-Rata Persentase keidealan sebagai berikut :

$$\sum x : 265$$

$$\sum xi : 272$$

$$P = \frac{265}{272} \times 100\% = 97,43 \%$$



15	Rehan Muhammad P.P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	Sadewa Mulyono P.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	Ravalino Zidane	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Jumlah		17	17	17	17	17	16	17	17	17	16	17	17	16	17	17	16
Presentase (%)		100	100	100	100	100	94	100	100	100	94	100	100	94	100	100	94
Rata-Rata Presentase (%)		98,53															

**Jumlah siswa 18 tidak masuk 1**

Rata-Rata Persentase keidealan sebagai berikut :

$$\sum x : 268$$

$$\sum x_i : 272$$

$$P = \frac{268}{272} \times 100\% = 98,53 \%$$

Lampiran 9



**PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMATIK  
(KTSP)**



**SILABUS**

**(KTSP)**

**KELAS II**

**TEMA : LINGKUNGAN**

**SD N KARANGTEMPEL**

### SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Negeri KarangTempel

Kelas/ Semester : II (Dua) / 2 (Dua)

Tema : Lingkungan

Materi Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Waktu	Penilaian	Alat dan Sumber Belajar
<b>Matematika</b>  3.1 Melakukan perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka.	1.1.1 Menerapkan fakta perkalian sampai 36 dengan berbagai cara.  1.1.2 Menghitung secara cepat perkalian bilangan sampai 36.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkalian bilangan sampai 36.</li> <li>• Deskripsi ciri-ciri tumbuhan atau binatang.</li> </ul>	1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar.  2. Siswa memulai kegiatan dengan berdoa sebelum pelajaran di mulai.	6 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sikap (teliti, kerja sama, kritis, rasa ingin tahu, jujur).</li> <li>• Pengetahuan (posttest).</li> </ul>	1. BSE Matematika kelas II. 2. BSE Bahasa Indonesia kelas II. 3. Lembar Kerja Kelompok. 4. Spidol, Whiteboard, Penghapus. 5. MediaFlash Card Fun Thinkers

<p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <p><b>(Menulis)</b></p> <p>8.1 Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang disekitar secara sederhana dengan bahasa tulis.</p>	<p>8.1.1 Mendeskripsikan ciri-ciri tumbuhan atau binatang secara rinci melalui media dengan pilihan kata runtut.</p> <p>8.1.2 Menuliskan ciri-ciri tumbuhan atau binatang melalui gambaryang diamati.</p>		<p>3. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok dari 18 siswa secara heterogen dilihat dari hasil akademik, jenis kelamin dan ras.</p> <p>4. Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang penjumlahan berulang.</p> <p>5. Guru menampilkan gambar tumbuhan dan binatang untuk menerapkan fakta perkalian melalui deskripsi soal cerita, penjumlahan berulang,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keterampilan (unjuk kerja: penggunaan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i>, menulis deskripsi tumbuhan atau binatang, presentasi deskripsi tumbuhan dan binatang).</li> </ul>	
--	---	--	---	--	--

pemetaan gambar  
tumbuhan dan  
binatang.

6. Guru menjelaskan  
fakta perkalian  
melalui deskripsi soal  
cerita, penjumlahan  
berulang, pemetaan  
gambar tumbuhan  
dan binatang.

7. Siswa bersama  
kelompok belajar tim  
berdiskusi tentang  
perkalian bilangan  
melalui deskripsi soal  
cerita, penjumlahan  
berulang, pemetaan  
gambar tumbuhan

			<p>dan binatang.</p> <p>8. Guru membagikan lembar kerja tim.</p> <p>9. Siswa mendiskusikan dan menyelesaikan soal lembar kerja tim secara berkelompok.</p> <p>10. Guru berkeliling memantau jalannya belajar tim dan memberikan arahan bila siswa mengalami kesulitan.</p> <p>11. Guru memastikan arahan waktu akhir saat diskusi.</p> <p>12. Setelah berdiskusi kelompok, guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>13. Guru menjelaskan petunjuk <i>game</i></p>		
--	--	--	--	--	--

			<p>melalui media <i>Flash Card Fun Thinkers</i>.</p> <p>14. Guru membagikan game media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> setiap tim.</p> <p>15. Siswa menyelesaikan soal game media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> poin 1, 2, 3, 4 dan 5 secara kelompok sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh guru.</p> <p>16. Kelompok yang telah selesai bermain media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> pada setiap poin langsung</p>		
--	--	--	--	--	--

			<p>mengangkat tangan sebagai tanda telah selesai.</p> <p>17. Bagi kelompok yang telah selesai bermain <i>Flash Card Fun Thinkers</i>, siswa diminta untuk mengkomunikasikan hasil jawabannya di depan kelas.</p> <p>18. Guru mencocokkan jawaban siswa sesuai kunci jawaban.</p> <p>19. Jika jawaban benar, kelompok tersebut mendapat tambahan skor di papan skor tim dan jika jawaban</p>		
--	--	--	---	--	--

yang disampaikan  
belum tepat,  
kesempatan  
kelompok lain untuk  
mengambil alih  
mengkomunikasikan  
jawabannya.

20. Guru membacakan  
soal turnamen untuk  
penambahan skor  
kelompok pada setiap  
individu di papan  
skor tim.

21. Siswa yang ingin  
menjawab  
mengangkat tangan  
dan akan ditunjuk  
oleh guru.

22. Kelompok yang bisa

			<p>menjawab pertanyaan dengan benar memperoleh tambahan skor.</p> <p>23. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab isi materi pembelajaran yang sudah dipelajari melalui media <i>Flash Card Fun Thinkers</i>.</p> <p>24. Siswa mendeskripsikan ciri-ciri tumbuhan atau binatang yang diamati melalui <i>Flash Card</i> bergambar di Lembar Kerja Kelompok.</p>		
--	--	--	--	--	--

- |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  | <p>25. Guru bersama siswa bertanya jawab mengenai materi yang belum dipahami siswa.</p> <p>26. Guru memberi penguatan bahwa perkalian tumbuhan atau binatang dapat dilakukan dengan menerapkan fakta perkalian dengan berbagai cara.</p> <p>27. Guru memberikan lembar <i>pottest</i> untuk mengetahui seberapa paham siswa dalam pembelajaran.</p> <p>28. Guru memberikan</p> |  |  |
|--|--|--|--|--|--|

			tugas rumah untuk			
--	--	--	-------------------	--	--	--

			siswa sebagai tindak lanjut. 19. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa.			
--	--	--	---	--	--	--

Semarang, 5 Februari 2016

Guru Kelas II

Ida Ermawati S.Pd

NIP.-

Mengetahui,

Kepala SD N Karang Tempel



Susanti, S.Ag

NIP. 20591003 198405 1 001

Peneliti

Imah Suroh

NPM.12120477



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(RPP)**

**KELAS II**

**SEMESTER 1**

**TEMA : LINGKUNGAN**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP) TEMATIK**

**Satuan Pendidikan : SD Negeri Karang Tempel**

**Kelas/Semester : II / 2**

**Tema : Lingkungan**

**Mata Pelajaran : Matematika, Bahasa Indonesia**

**Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x pertemuan)**

**Pembelajaran : 1**

**A. STANDAR KOMPETENSI**

**Matematika**

3. Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai angka dua.

**Bahasa Indonesia (Menulis)**

8. Menulis permulaan dengan mendiskripsikan benda disekitar dan menyalin puisi anak.

**B. KOMPETENSI DASAR**

**Matematika**

3.1 Melakukan perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka.

**Bahasa Indonesia (Menulis)**

8.1 Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang disekitar secara sederhana dengan bahasa tulis.

**C. INDIKATOR**

**Matematika**

3.1.1 Menerapkan fakta perkalian sampai 36 dengan berbagai cara.

**Bahasa Indonesia (Menulis)**

8.1.1 Mendeskripsikan ciri-ciri tumbuhan atau binatang secara rinci melalui media dengan pilihan kata runtut.

#### **D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui permainan media *Flash Card Fun Thinkers* siswa dapat menerapkan fakta perkalian sampai 36 dengan berbagai cara dengan teliti.
2. Melalui permainan media *Flash Card Fun Thinkers* siswa dapat mendeskripsikan ciri-ciri tumbuhan dan binatang secara rinci melalui gambar dengan pilihan kata runtut.

#### **KARAKTER SISWA YANG DIHARAPKAN**

- ❖ Karakter siswa yang dikembangkan: Teliti, kritis, kerjasama, rasa ingin tahu, jujur.

#### **E. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Perkalian bilangan sampai 36 melalui deskripsi soal cerita, penjumlahan berulang dan pemetaan gambar tumbuhan dan binatang.
2. Deskripsi ciri-ciri tumbuhan dan binatang.

#### **F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN**

1. BSE Matematika kelas II.
2. BSE Bahasa Indonesia kelas II.
3. Lembar Kerja Kelompok.
4. Lembar Evaluasi.
5. Spidol, Whiteboard, Penghapus.
6. Media *Flash Card Fun Thinkers*.

#### **G. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Teams Group Tournament* (TGT).
3. Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, pengamatan, penugasan.

## H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar.</li> <li>2. Siswa memulai kegiatan dengan berdoa sebelum pelajaran di mulai.</li> <li>3. Guru mengecek kehadiran siswa (presensi).</li> <li>4. Guru memotivasi siswa dengan “Tepuk Semangat”</li> <li>5. Guru memberi apersepsi dengan bertanya tentang liburan bersama keluarga. “Anak-anak pernahkah kalian berlibur bersama keluarga di kebun binatang? Binatang apa saja yang kalian lihat? Berapakah jumlah binatang yang kalian lihat disetiap kandangnya?”</li> <li>6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut serta lingkup materi yang akan dipelajari.</li> </ol>	5 menit
Kegiatan inti	<p><i>Eksplorasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok dari 18 siswa secara heterogen dilihat dari hasil akademik, jenis kelamin dan ras.</li> <li>2. Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang penjumlahan berulang.</li> <li>3. Guru menampilkan gambar tumbuhan dan binatang untuk menerapkan fakta perkalian melalui deskripsi soal cerita, penjumlahan berulang, pemetaan gambar tumbuhan dan binatang.</li> </ol>	95 menit

	<p>4. Guru menjelaskan fakta perkalian melalui deskripsi soal cerita, penjumlahan berulang, pemetaan gambar tumbuhan dan binatang.</p> <p>5. Siswa bersama kelompok belajar tim berdiskusi tentang perkalian bilangan melalui deskripsi soal cerita, penjumlahan berulang, pemetaan gambar tumbuhan dan binatang.</p> <p>6. Guru membagikan lembar kerja tim.</p> <p>7. Siswa mendiskusikan dan menyelesaikan soal lembar kerja tim secara berkelompok.</p> <p>8. Guru berkeliling memantau jalannya belajar tim dan memberikan arahan bila siswa mengalami kesulitan.</p> <p>9. Guru memastikan arahan waktu akhir saat diskusi.</p> <p><b><i>Elaborasi</i></b></p> <p>10. Setelah berdiskusi kelompok, guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>11. Guru menjelaskan petunjuk <i>game</i> melalui media <i>Flash Card Fun Thinkers</i>.</p> <p>12. Guru membagikan <i>game</i> media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> setiap tim.</p> <p>13. Siswa menyelesaikan soal <i>game</i> media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> poin 1, 2, 3 secara kelompok sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh guru.</p> <p>14. Kelompok yang telah selesai bermain media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> pada setiap poin langsung mengangkat tangan sebagai tanda telah selesai.</p>	
--	--	--

	<p>15. Bagi kelompok yang telah selesai bermain <i>Flash Card Fun Thinkers</i>, siswa diminta untuk mengkomunikasikan hasil jawabannya di depan kelas.</p> <p><b>Konfirmasi</b></p> <p>16. Guru mencocokkan jawaban siswa sesuai kunci jawaban.</p> <p>17. Jika jawaban benar, kelompok tersebut mendapat tambahan skor di papan skor tim dan jika jawaban yang disampaikan belum tepat, kesempatan kelompok lain untuk mengambil alih mengkomunikasikan jawabannya.</p> <p>18. Guru membacakan soal turnamen untuk penambahan skor kelompok pada setiap individu di papan skor tim.</p> <p>19. Siswa yang ingin menjawab mengangkat tangan dan akan ditunjuk oleh guru.</p> <p>20. Kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar memperoleh tambahan skor.</p> <p>21. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab isi materi pembelajaran yang sudah dipelajari melalui media <i>Flash Card Fun Thinkers</i>.</p> <p>22. Siswa mendeskripsikan ciri-ciri tumbuhan atau binatang yang diamati melalui <i>Flash Card</i> bergambar.</p> <p>23. Guru bersama siswa bertanya jawab mengenai materi yang belum dipahami siswa.</p> <p>24. Guru memberi penguatan bahwa perkalian tumbuhan atau binatang dapat dilakukan dengan menerapkan fakta perkalian dengan berbagai</p>	
--	--	--



Skor Kuantitatif (angka skala 1-4)

**Keterangan :**

Teknik Penilaian :

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

Indikator sikap rasa ingin tahu dalam pembelajaran

1. Kurang, tidak pernah mencari tahu jawaban kuis media *Flash Card Fun Thinkers* dengan cara berusaha baik dengan menemukan informasi jawaban dibuku ataupun saling bertanya dengan kelompok.
2. Cukup Baik,berusaha mengetahui jawaban kuis media *Flash Card Fun Thinkers* dengan cara saling bertanya dengan kelompok.
3. Baik, mengetahui jawaban kuis media *Flash Card Fun Thinkers* dengan benar melalui usaha memecahkan permasalahan, menghitung, dan bertanya dengan teman.
4. Sangat Baik, mengetahui jawaban kuis media *Flash Card Fun Thinkers* dengan benar melalui usaha memecahkan permasalahan, menghitung, dan bertanya dengan teman sehingga menemukan jawaban secara tepat dengan bantuan rumus dan buku paduan.

Indikator sikap jujur dalam pembelajaran

1. Kurang baik, memberikan jawaban pada *Flash Card Fun Thinkers* dengan cara mencontek jawaban dari kelompok lain.
2. Cukup,memberikan jawaban pada *Flash Card Fun Thinkers* dengan menggunakan jawaban dari kelompok tetapi tanpa ikut berdiskusi saat kegiatan diskusi.
3. Baik, memberikan jawaban pada *Flash Card Fun Thinkers* dengan menggunakan jawaban dari kelompok sebagai hasil diskusi bersama,

pada jawaban yang tidak diketahui meminta jawaban dari kelompok lain.

4. Sangat baik, memberikan jawaban pada *Flash Card Fun Thinkers* dengan menggunakan jawaban dari kelompok sebagai hasil diskusi bersama, ikut berdiskusi saat kegiatan diskusi, beberapa yang tidak diketahui jawaban langsung diutarakan saat berdiskusi di depan kelas dan meminta masukan dari kelompok lain.

#### Indikator sikap kritis dalam pembelajaran

1. Kurang baik, tidak pernah menunjukkan sikap kritis dengan sering mengemukakan gagasan, bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum dipahami dan hanya diam dalam permainan *Flash Card Fun Thinkers*.
2. Cukup Baik, menunjukkan sikap kritis dengan pernah bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum dipahami dalam permainan *Flash Card Fun Thinkers*.
3. Baik, menunjukkan sikap kritis dengan kadang-kadang bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum dipahami dalam permainan *Flash Card Fun Thinkers*.
4. Sangat Baik, menunjukkan sikap kritis dengan sering mengemukakan gagasan dan bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum dipahami dalam permainan *Flash Card Fun Thinkers*.

#### Indikator teliti dalam pembelajaran

1. Kurang baik, menunjukkan sikap terburu-buru dalam menjawab soal pada *Flash Card Fun Thinkers* tanpa memperhatikan soal dengan baik, tidak tepat dalam menghitung dan tidak membaca petunjuk soal dengan benar.
2. Cukup Baik, menunjukkan sikap tidak terburu-buru dalam menjawab soal pada *Flash Card Fun Thinkers* dengan memperhatikan soal dengan baik tetapi kurang tepat dalam menghitung.

3. Baik, menunjukkan sikap tidak terburu-buru dalam menjawab soal pada *Flash Card Fun Thinkers* dengan memperhatikan soal dengan baik dan menghitung secara tepat.
4. Sangat Baik, menunjukkan sikap tidak terburu-buru dalam menjawab soal pada *Flash Card Fun Thinkers* dengan memperhatikan soal dengan baik, menghitung secara tepat dan membaca petunjuk dengan benar.

Indikator kerja sama dalam pembelajaran

1. Kurang baik, tidak pernah menunjukkan sebagian siswa kompak dalam menjawab kuis tetapi tidak ada yang aktif dalam memberikan gagasan kepada kelompok sesuai media *Flash Card Fun Thinkers*.
2. Cukup Baik, menunjukkan sebagian siswa kompak dalam menjawab kuis tetapi tidak ada yang aktif dalam memberikan gagasan kepada kelompok sesuai media *Flash Card Fun Thinkers*.
3. Baik, menunjukkan sebagian siswa kompak dalam menjawab kuis dan sebagian aktif dalam memberikan gagasan kepada kelompok sesuai media *Flash Card Fun Thinkers*.
4. Sangat Baik, menunjukkan semua siswa kompak dalam menjawab kuis dan semua aktif dalam memberikan gagasan kepada kelompok sesuai media *Flash Card Fun Thinkers*.

Skor maksimal : 20

Teknik Skoring :

**Nilai Akhir** = \_\_\_\_\_

Teknik akhir pengamatan afektif menggunakan teknik kualitatif dengan rentang :

Kategori A (amat baik)	: 86 – 100
Kategori B (baik)	: 71 - 85
Kategori C (cukup)	: 56 - 70
Kategori D (kurang)	: 41 - 55
Kategori E (sangat kurang)	: < 40

## b. Penilaian Pengetahuan

Soal Evaluasi

Bentuk : Pilihan Ganda

Jumlah : 13 butir

Pedoman penilaian

**Nilai Akhir =  $\frac{\text{Jumlah soal dijawab benar}}{\text{Jumlah seluruh soal}} \times 100$** **Jumlah seluruh soal**

Instrumen Tes (terlampir)

Kunci Jawaban (terlampir)

## c. Penilaian ketrampilan

Penilaian Unjuk Kerja

1. Rubrik kemampuan penggunaan Media *Flash Card Fun Thinkers*

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai!

No	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian siswa secara berkelompok dalam mengikuti instruksi/petunjuk permainan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .				
2.	Ketepatan jawaban pada kunci jawaban.				
Skor ideal		8			

**Keterangan :**

Teknik Penilaian :

1 : Kurang baik`

2 : Cukup

3 : Baik

4 : Sangat baik

**Nilai Akhir =  $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Ideal}} \times 100$** **Skor Ideal**

2. Rubrik presentasi deskripsi tumbuhan atau binatang melalui diskusi kelompok.

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai!

No	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
1.	Menggunakan pilihan kata yang runtut.				
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				
3.	Menggunakan ejaan dengan jelas.				
	Skor ideal	12			

**Keterangan :**

Teknik Penilaian :

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

**Nilai Akhir =  $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Ideal}} \times 100$**

**Skor Ideal**

Semarang, 5 Februari 2016

Guru Kelas II

Iba Ernawati S.Pd

NPP.-

Praktikan

Imah Suroh

NPM.12120477

Mengetahui

Kepala SD N Karang Tempel

Khusaini, S. Ag

NIP.19591003 198405 1 001

Tabel 1. Instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Materi Pelajaran

Topik/Tema

Berilah tanda cek (v) pada kolom skor ( 1, 2, 3 ) sesuai dengan kriteria yang tertera pada kolom tersebut ! berikan catatan atau saran untuk perbaikan RPP sesuai penilaian Anda!

No	Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Hasil Penelaahan dan skor			Catatan
		1	2	3	
<b>A.</b>	<b>Identitas Mata Pelajaran</b>	Tidak ada	Kurang lengkap	Sudah lengkap	
1.	Satuan pendidikan, kelas/semester, tema, mata pelajaran dan alokasi waktu.			✓	
<b>B.</b>	<b>Pemilihan Kompetensi</b>	Tidak ada	Kurang lengkap	Sudah lengkap	
1.	Standar Kompetensi:			✓	
2.	Kompetensi Dasar:			✓	
<b>C.</b>	<b>Perumusan Indikator</b>	Tidak ada	Kurang lengkap	Sudah lengkap	
1.	Kesesuaian dengan KD.			✓	
2.	Kesesuaian penggunaan kata kerja operasional dengan kompetensi yang diukur.			✓	
3.	Kesesuaian dengan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.			✓	
<b>D.</b>	<b>Pemilihan Materi Pembelajaran</b>	Tidak ada	Kurang lengkap	Sudah lengkap	
1.	Kesesuaian dengan KD.		✓		
2.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik		✓		
3.	Kesesuaian dengan alokasi waktu.			✓	
<b>E.</b>	<b>Pemilihan Sumber Belajar</b>	Tidak ada	Kurang lengkap	Sudah lengkap	
1.	Kesesuaian dengan SK dan KD.			✓	

2.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran dan pendekatan saintifik.			✓	
3.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.		✓		
<b>F.</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Tidak ada</b>	<b>Kurang lengkap</b>	<b>Sudah lengkap</b>	
1.	Menampilkan kegiatan pendahuluan, inti dan penutup dengan jelas.			✓	
2.	Kesesuaian kegiatan dengan pendekatan kooperatif.			✓	
3.	Kesesuaian dengan sintak metode <i>Teams Group Tournament</i> (TGT).			✓	
4.	Kesesuaian cara menyampaikan dengan sintaks <i>Teams Group Tournament</i> (TGT).			✓	
5.	Kesesuaian penyajian dengan sistematika materi.			✓	
6.	Kesesuaian alokasi waktu dengan cakupan materi.			✓	
<b>G.</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Tidak ada</b>	<b>Kurang lengkap</b>	<b>Sudah lengkap</b>	
1.	Kesesuaian dengan teknik penilaian.		✓		
2.	Kesesuaian dengan instrumen penilaian.			✓	
3.	Kesesuaian soal dengan indikator pencapaian kompetensi.			✓	
4.	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal.			✓	
5.	Kesesuaian pedoman penskoran dengan soal.			✓	
<b>H.</b>	<b>Pemilihan Media Pembelajaran</b>	<b>Tidak ada</b>	<b>Kurang lengkap</b>	<b>Sudah lengkap</b>	
1.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran.			✓	
2.	Kesesuaian dengan kegiatan pada pendekatan saintifik.			✓	
3.	Kesesuaian dengan			✓	

karakteristik peserta didik:					
<b>I.</b>	<b>Pemilihan Bahan Pembelajaran</b>	Tidak ada	Kurang lengkap	Sudah lengkap	
1.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran.		✓		
2.	Kesesuaian dengan kegiatan pada pendekatan saintifik.			✓	
<b>J.</b>	<b>Pemilihan Sumber Pembelajaran</b>	Tidak ada	Kurang lengkap	Sudah lengkap	
1.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran.		✓		
2.	Kesesuaian dengan kegiatan pada pendekatan saintifik.			✓	
3.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.		✓		
Jumlah		86			

$$\text{Skor akhir} = \frac{86}{95} \times 100\% = 92,47$$

Rubrik penilaian RPP digunakan fasilitator untuk menilai RPP peserta yang telah dikerjakan secara berkelompok. Langkah-langkah penilaian RPP sebagai berikut :

1. Cermati format RPP dan telaah RPP yang akan dinilai.
2. Periksalah RPP dengan seksama.
3. Berikan nilai setiap komponen RPP dengan cara membubuhkan tanda cek (v) pada kolom pilihan skor (1), (2) dan (3) sesuai dengan penilaian Anda terhadap RPP tersebut.
4. Berikan catatan khusus atau saran perbaikan setiap komponen RPP jika diperlukan.
5. Setelah selesai penilaian, jumlahkan skor seluruh komponen.
6. Tentukan nilai RPP menggunakan rumus sebagai berikut :  
 Nilai : skor yang diperoleh x 100

93

PERINGKAT	NILAI
Sangat Baik (SB)	$90 < AB \leq 100$
Baik (B)	$80 < B \leq 90$
Cukup (C)	$70 < C \leq 80$
Kurang (K)	$\leq 70$

Tabel 2 instrumen pelaksanaan RPP

Lembar Konsultasi		
Pertemuan ke : _____		
I	PERENCANAAN PEMBELAJARAN	SKOR
1.	Merumuskan tujuan pembelajaran	4
2.	Memilih dan mengorganisasikan materi ajar sesuai dengan tujuan.	4
3.	Memilih sumber dan media sesuai dengan tujuan dan materi.	4
4.	Merumuskan skenario pembelajaran dengan jelas, rinci dan sesuai dengan tujuan.	4
5.	Menyusun instrumen penilaian dengan lengkap dan sesuai dengan dengan tujuan.	4
II	PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	
6.	Mengingatn kembali pelajaran yang lalu dan menjelaskan pentingnya materi pelajaran.	3
7.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran.	4
8.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan dan realitas kehidupan.	3
9.	Menyampaikan materi secara logis dan jelas.	4
10.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik.	3
11.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut dan bervariasi.	3
12.	Mampu mengelola kelas.	3
13.	Melaksanakan pembelajaran secara sistematis dan melalui proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.	4
14.	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif.	4
15.	Mengelola waktu pembelajaran secara efektif.	3
16.	Menggunakan media secara efektif dan efisien.	4
17.	Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media.	4
18.	Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran yang dilakukanscara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian.	4
19.	Merangsang siswa untuk bertanya, pertanyaan jelas mengacu pada indikator.	4
20.	Menganggapi dan terbuka terhadap pertanyaan dan respon peserta didik.	4
21.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik.	4

22.	Menggunakan bahasa lisan dan tulis dengan jelas, baik dan benar.	4
23.	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan tujuan.	4
24.	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan peserta didik.	4
25.	Memberikan tugas atau tindak lanjut.	4
Jumlah		16
Komentar : Sesuai dengan KBM.		

Keterangan	Cara Penilaian
Untuk setiap aspek berilah skor 4 = sangat baik 3 = baik 2 = kurang baik 1 = tidak baik	Cara penilaian = jumlahkan semua skor

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP) TEMATIK**

**Satuan Pendidikan : SD Negeri Karang Tempel**

**Kelas/Semester : II / 2**

**Tema : Lingkungan**

**Mata Pelajaran : Matematika, Bahasa Indonesia**

**Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x pertemuan)**

**Pembelajaran : 2**

**A. STANDAR KOMPETENSI**

**Matematika**

3. Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai angka dua.

**Bahasa Indonesia (Menulis)**

8. Menulis permulaan dengan mendiskripsikan benda disekitar dan menyalin puisi anak.

**B. KOMPETENSI DASAR**

**Matematika**

3.1 Melakukan perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka.

**Bahasa Indonesia (Menulis)**

8.1 Mendekripsikan tumbuhan atau binatang disekitar secara sederhana dengan bahasa tulis.

**C. INDIKATOR**

**Matematika**

3.1.2 Melakukan hitungan perkalian bilangan sampai 36.

**Bahasa Indonesia (Menulis)**

8.1.2 Menuliskan ciri-ciri tumbuhan atau binatang melalui gambar yang diamati.

**D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui permainan media *Flash Card Fun Thinkers* siswa dapat melakukan hitungan perkalian bilangan sampai 36 dengan kritis.
2. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menuliskan ciri-ciri tumbuhan dan binatang melalui *Flash Card* gambar dengan teliti.

**KARAKTER SISWA YANG DIHARAPKAN**

- ❖ Karakter siswa yang dikembangkan: Teliti, kritis, kerjasama, rasa ingin tahu, jujur.

**E. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Perkalian bilangan sampai 36 melalui deskripsi soal cerita, penjumlahan berulang dan pemetaan gambar tumbuhan dan binatang.
2. Deskripsi ciri-ciri tumbuhan dan binatang.

**F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN**

1. BSE Matematika kelas II.
2. BSE Bahasa Indonesia kelas II.
3. Lembar Kerja Kelompok.
4. Lembar Kerja Siswa
5. Spidol, Whiteboard, Penghapus.
6. Media *Flash Card Fun Thinkers*.

**G. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Teams Group Tournament* (TGT).
3. Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, pengamatan, penugasan.

**H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

<b>KEGIATAN</b>	<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar.</li> <li>2. Siswa memulai kegiatan dengan berdoa sebelum pelajaran di mulai.</li> </ol>	5 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru mengecek kehadiran siswa (presensi).</li> <li>4. Guru memotivasi siswa dengan “Tepuk Semangat”</li> <li>5. Guru memberi apersepsi dengan bertanya tentang liburan bersama keluarga. “Nah kalian kemarin sudah mempelajari tentang fakta perkalian bilangan. Sekarang kita akan melakukan perhitungan dari hasil perkalian bilangan sampai 36 melalui fakta perkalian yang sudah kalian pelajari”</li> <li>6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut serta lingkup materi yang akan dipelajari.</li> </ol>	
Kegiatan inti	<p><b><i>Eksplorasi</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok dari 18 siswa secara heterogen dilihat dari hasil akademik, jenis kelamin dan ras.</li> <li>2. Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang penjumlahan berulang.</li> <li>3. Guru menampilkan gambar tumbuhan dan binatang untuk melakukan hitungan hasil perkalian sampai 36 melalui deskripsi soal cerita, penjumlahan berulang, pemetaan gambar tumbuhan dan binatang.</li> <li>4. Guru menjelaskan hasil perkalian sampai 36 melalui deskripsi soal cerita, penjumlahan berulang, pemetaan gambar tumbuhan dan binatang.</li> <li>5. Siswa bersama kelompok belajar tim tentang perkalian bilangan melalui deskripsi soal cerita,</li> </ol>	95 menit

	<p>penjumlahan berulang, pemetaan gambar tumbuhan dan binatang.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Guru membagikan lembar kerja tim.</li> <li>7. Siswa mendiskusikan dan menyelesaikan soal lembar kerja tim secara berkelompok.</li> <li>8. Guru berkeliling memantau jalannya belajar tim dan memberikan arahan bila siswa mengalami kesulitan.</li> <li>9. Guru memastikan arahan waktu akhir saat diskusi.</li> </ol> <p><b>Elaborasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>10. Setelah berdiskusi kelompok, guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi.</li> <li>11. Guru menjelaskan petunjuk <i>game</i> melalui media <i>Flash Card Fun Thinkers</i>.</li> <li>12. Guru membagikan <i>game</i> media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> setiap tim.</li> <li>13. Siswa menyelesaikan soal <i>game</i> media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> poin 4 dan 5 secara kelompok sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh guru.</li> <li>14. Kelompok yang telah selesai bermain media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> pada setiap poin langsung mengangkat tangan sebagai tanda telah selesai.</li> <li>15. Bagi kelompok yang telah selesai bermain <i>Flash Card Fun Thinkers</i>, siswa diminta untuk mengkomunikasikan hasil jawabannya di depan kelas.</li> </ol> <p><b>Konfirmasi</b></p>	
--	---	--

	<p>16. Guru mencocokkan jawaban siswa sesuai kunci jawaban.</p> <p>17. Jika jawaban benar, kelompok tersebut mendapat tambahan skor di papan skor tim dan jika jawaban yang disampaikan belum tepat, kesempatan kelompok lain untuk mengambil alih mengkomunikasikan jawabannya.</p> <p>18. Guru membacakan soal turnamen untuk penambahan skor kelompok pada setiap individu di papan skor tim.</p> <p>19. Siswa yang ingin menjawab mengangkat tangan dan akan ditunjuk oleh guru.</p> <p>20. Kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar memperoleh tambahan skor.</p> <p>21. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab isi materi pembelajaran yang sudah dipelajari melalui media <i>Flash Card Fun Thinkers</i>.</p> <p>22. Siswa mendeskripsikan ciri-ciri tumbuhan atau binatang yang diamati melalui <i>Flash Card</i> bergambar di Lembar Kerja Kelompok.</p> <p>23. Guru bersama siswa bertanya jawab mengenai materi yang belum dipahami siswa.</p> <p>24. Guru memberi penguatan bahwa perkalian tumbuhan atau binatang dapat dilakukan dengan menerapkan fakta perkalian dengan berbagai cara.</p>	
Kegiatan penutup	<p>1. Siswa dengan bimbingan guru dapat menyimpulkan tentang materi yang dipelajari.</p> <p>2. Guru memberikan lembar posttest untuk mengetahui seberapa paham siswa dalam pembelajaran.</p>	5 menit

	<p>3. Guru memberikan tugas rumah untuk siswa sebagai tindak lanjut.</p> <p>4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa.</p>	
--	--	--

## I. PENILAIAN

1. Bentuk Penilaian : tes dan non tes
2. Teknik Penilaian
  - a. Aspek sikap : teliti, kritis, jujur, kerja sama dan rasa ingin tahu
  - b. Aspek pengetahuan : perkalian bilangan yang hasilnya dua angka, deskripsi tumbuhan atau binatang melalui *Flash Card* gambar.
  - c. Aspek ketrampilan : penggunaan media *Flash Card* gambar, mendeskripsikan tumbuhan atau binatang, presentasi deskripsi tumbuhan atau binatang.
3. Instrumen
  - a. Penilaian Sikap

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai!

No	Nama Siswa	Teliti				Kerja sama				Kritis				Rasa Ingin Tahu				Jujur				Jumlah Skor	Nilai
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1																							
2																							

Skor Kuantitatif (angka skala 1-4)

### Keterangan :

Teknik Penilaian :

1 : Kurang baik`

2 : Cukup

3 : Baik

4 : Sangat baik

Indikator sikap rasa ingin tahu dalam pembelajaran

1. Kurang, tidak pernah mencari tahu jawaban kuis media *Flash Card Fun Thinkers* dengan cara berusaha baik dengan menemukan informasi jawaban dibuku ataupun saling bertanya dengan kelompok.
2. Cukup Baik, berusaha mengetahui jawaban kuis media *Flash Card Fun Thinkers* dengan cara saling bertanya dengan kelompok.
3. Baik, mengetahui jawaban kuis media *Flash Card Fun Thinkers* dengan benar melalui usaha memecahkan permasalahan, menghitung, dan bertanya dengan teman.
4. Sangat Baik, mengetahui jawaban kuis media *Flash Card Fun Thinkers* dengan benar melalui usaha memecahkan permasalahan, menghitung, dan bertanya dengan teman sehingga menemukan jawaban secara tepat dengan bantuan rumus dan buku paduan.

Indikator sikap jujur dalam pembelajaran

1. Kurang baik, memberikan jawaban pada *Flash Card Fun Thinkers* dengan cara mencontek jawaban dari kelompok lain.
2. Cukup, memberikan jawaban pada *Flash Card Fun Thinkers* dengan menggunakan jawaban dari kelompok tetapi tanpa ikut berdiskusi saat kegiatan diskusi.
3. Baik, memberikan jawaban pada *Flash Card Fun Thinkers* dengan menggunakan jawaban dari kelompok sebagai hasil diskusi bersama, pada jawaban yang tidak diketahui meminta jawaban dari kelompok lain.
4. Sangat baik, memberikan jawaban pada *Flash Card Fun Thinkers* dengan menggunakan jawaban dari kelompok sebagai hasil diskusi bersama, ikut berdiskusi saat kegiatan diskusi, beberapa yang tidak diketahui jawaban langsung diutarakan saat berdiskusi didepan kelas

dan meminta masukan dari kelompok lain.

#### Indikator sikap kritis dalam pembelajaran

1. Kurang baik, tidak pernah menunjukkan sikap kritis dengan sering mengemukakan gagasan, bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum dipahami dan hanya diam dalam permainan *Flash Card Fun Thinkers*.
2. Cukup Baik, menunjukkan sikap kritis dengan pernah bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum dipahami dalam permainan *Flash Card Fun Thinkers*.
3. Baik, menunjukkan sikap kritis dengan kadang-kadang bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum dipahami dalam permainan *Flash Card Fun Thinkers*.
4. Sangat Baik, menunjukkan sikap kritis dengan sering mengemukakan gagasan dan bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum dipahami dalam permainan *Flash Card Fun Thinkers*.

#### Indikator teliti dalam pembelajaran

1. Kurang baik, menunjukkan sikap terburu-buru dalam menjawab soal pada *Flash Card Fun Thinkers* tanpa memperhatikan soal dengan baik, tidak tepat dalam menghitung dan tidak membaca petunjuk soal dengan benar.
2. Cukup Baik, menunjukkan sikap tidak terburu-buru dalam menjawab soal pada *Flash Card Fun Thinkers* dengan memperhatikan soal dengan baik tetapi kurang tepat dalam menghitung
3. Baik, menunjukkan sikap tidak terburu-buru dalam menjawab soal pada *Flash Card Fun Thinkers* dengan memperhatikan soal dengan baik dan menghitung secara tepat.
4. Sangat Baik, menunjukkan sikap tidak terburu-buru dalam menjawab soal pada *Flash Card Fun Thinkers* dengan memperhatikan soal

dengan baik, menghitung secara tepat dan membaca petunjuk dengan benar.

Indikator kerja sama dalam pembelajaran

1. Kurang baik, tidak pernah menunjukkan sebagian siswa kompak dalam menjawab kuis tetapi tidak ada yang aktif dalam memberikan gagasan kepada kelompok sesuai media *Flash Card Fun Thinkers*.
2. Cukup Baik, menunjukkan sebagian siswa kompak dalam menjawab kuis tetapi tidak ada yang aktif dalam memberikan gagasan kepada kelompok sesuai media *Flash Card Fun Thinkers*.
3. Baik, menunjukkan sebagian siswa kompak dalam menjawab kuis dan sebagian aktif dalam memberikan gagasan kepada kelompok sesuai media *Flash Card Fun Thinkers*.
4. Sangat Baik, menunjukkan semua siswa kompak dalam menjawab kuis dan semua aktif dalam memberikan gagasan kepada kelompok sesuai media *Flash Card Fun Thinkers*.

Skor maksimal : 20

Teknik Skoring :

**Nilai Akhir** = \_\_\_\_\_

Teknik akhir pengamatan afektif menggunakan teknik kualitatif dengan rentang :

Kategori A (amat baik)	: 86 – 100
Kategori B (baik)	: 71 - 85
Kategori C (cukup)	: 56 - 70
Kategori D (kurang)	: 41 - 55
Kategori E (sangat kurang)	: < 40

## b. Penilaian Pengetahuan

Soal Evaluasi

Bentuk : Pilihan Ganda

Jumlah : 13 butir

Pedoman penilaian

**Nilai Akhir =  $\frac{\text{Jumlah soal dijawab benar}}{\text{Jumlah seluruh soal}} \times 100$** **Jumlah seluruh soal**

Instrumen Tes (terlampir)

Kunci Jawaban (terlampir)

## c. Penilaian ketrampilan

Penilaian Unjuk Kerja

1. Rubrik kemampuan penggunaan Media *Flash Card Fun Thinkers*

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai!

No	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian siswa secara berkelompok dalam mengikuti instruksi/petunjuk permainan media <i>Flash Card Fun Thinkers</i> .				
2.	Ketepatan jawaban pada kunci jawaban.				
Skor ideal		8			

**Keterangan :**

Teknik Penilaian :

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

**Nilai Akhir = Skor Perolehan x 100****Skor Ideal**

2. Rubrik kemampuan menuliskan deskripsi tumbuhan atau binatang melalui gambar yang diamati.

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai!

No	Aspek yang diamati dalam diskusi	Skor			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian dengan ciri tumbuhan atau binatang yang diamati.				
2.	Kerapian dalam penulisan deskripsi.				
	Skor ideal	8			

**Keterangan :**

Teknik Penilaian :

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

**Nilai Akhir = Skor Perolehan x 100****Skor Ideal**

3. Rubrik presentasi deskripsi tumbuhan atau binatang melalui diskusi kelompok

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai!

No	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
1.	Menggunakan pilihan kata yang runtut.				
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				
3.	Menggunakan ejaan dengan jelas.				
	Skor ideal	12			

**Keterangan :**

Teknik Penilaian :

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

Nilai Akhir =  $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Ideal}} \times 100$

**Skor Ideal**

Semarang, 6 Februari 2016

Guru Kelas II



Ida Ernawati, S.Pd

NPP.-

Praktikan



Imah Sarah

NPM.12120477

Mengetahui



## DAFTAR NILAI SIKAP

No	Nama siswa	Penilaian																Skor	NA	Kriteria				
		TELITI				KERJA SAMA				KRITIS				RASA INGIN TAHU							JUJUR			
1	Alfa Ridho	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
2	Shintya Dwi Mulyono Putri																							
3	Ivan Theovilus Wirawan																							
4	Leonardo Robert Yunanto																							
5	Narendra Diga Bayu P.																							
6	Aziz Hermawan																							
7	Dyah Ayu Putri Nuraini																							
8	Evan Hudha Pratama																							
9	Fahrurrizal Adani																							
10	Ilyas Rizky Maulana																							
11	Mohammad Alwi Ma'arufa																							
12	Mohammad Ardiansyah																							
13	Moreno Putra Pratama																							
14	Muhammad Kharis A.																							
15	Rafa Shaquille K.																							
16	Rehan Muhammad P.P																							
17	Sadewa Mulyono Putra																							
18	Ravalino Zidane																							

## DAFTAR NILAI PENGETAHUAN

No	Nama Siswa	Pre Test	Post Test
1	Alfa Ridho		
2	Shintya Dwi Mulyono Putri		
3	Ivan Theovilus Wirawan		
4	Leonardo Robert Yunanto		
5	Narendra Diga Bayu P.		
6	Aziz Hermawan		
7	Dyah Ayu Putri Nuraini		
8	Evan Hudha Pratama		
9	Fahrurrizal Adani		
10	Ilyas Rizky Maulana		
11	Mohammad Alwi Ma'arufa		
12	Mohammad Ardiansyah		
13	Moreno Putra Pratama		
14	Muhammad Kharis A.		
15	Rafa Shaquille K.		
16	Rehan Muhammad P.P		
17	Sadewa Mulyono Putra		
18	Ravalino Zidane		
	Jumlah		
	Rata-rata		

## DAFTAR NILAI KETERAMPILAN

No	Nama Siswa	Penilaian			NA
		1	2	3	
1	Alfa Ridho				
2	Shintya Dwi Mulyono Putri				
3	Ivan Theovilus Wirawan				
4	Leonardo Robert Yunanto				
5	Narendra Diga Bayu P.				
6	Aziz Hermawan				
7	Dyah Ayu Putri Nuraini				
8	Evan Hudha Pratama				
9	Fahrurrizal Adani				
10	Ilyas Rizky Maulana				
11	Mohammad Alwi Ma'arufa				
12	Mohammad Ardiansyah				
13	Moreno Putra Pratama				
14	Muhammad Kharis A.				
15	Rafa Shaquille K.				
16	Rehan Muhammad P.P				
17	Sadewa Mulyono Putra				
18	Ravalino Zidane				
	Jumlah				
	Rata-rata				

## REKAP NILAI SISWA

No	Nama Siswa	S	P	K
1	Alfa Ridho			
2	Shintya Dwi Mulyono Putri			
3	Ivan Theovilus Wirawan			
4	Leonardo Robert Yunanto			
5	Narendra Diga Bayu P.			
6	Aziz Hermawan			
7	Dyah Ayu Putri Nuraini			
8	Evan Hudha Pratama			
9	Fahrurrizal Adani			
10	Ilyas Rizky Maulana			
11	Mohammad Alwi Ma'arufa			
12	Mohammad Ardiansyah			
13	Moreno Putra Pratama			
14	Muhammad Kharis A.			
15	Rafa Shaquille K.			
16	Rehan Muhammad P.P			
17	Sadewa Mulyono Putra			
18	Ravalino Zidane			

**Kelompok :**

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

**LEMBAR KERJA KELOMPOK**

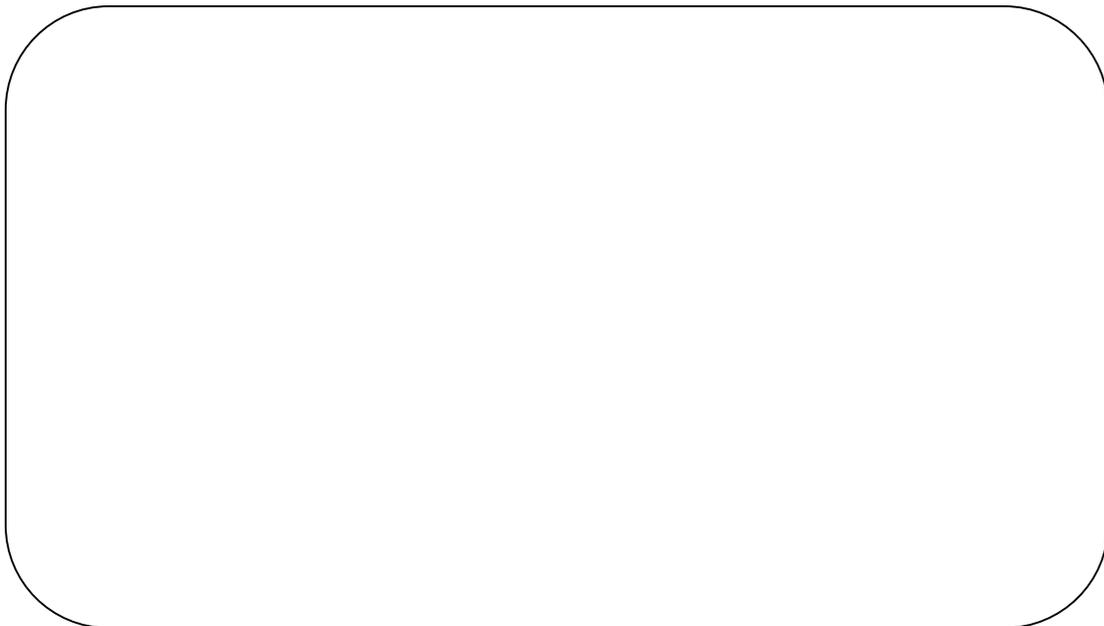
Nama Sekolah : SD Negeri KarangTempel  
Kelas/ Semester : II/ 2  
Alokasi Waktu : 15 Menit

---

# ayo diskusikan bersama kelompokmu!

Kalian telah mengetahui pengertian mendeskripsikan, sekarang kita akan belajar mendeskripsikan tumbuhan dan binatang melalui gambar yang akan kalian amati. Ikuti langkah-langkah nya ya!

1. Tuliskan nama kelompok pada kotak yang disediakan.
2. Coba buka buku *Flash Card Fun Thinkers* pada halaman 15.
3. Apabila kalian sudah menemukan, ambillah gambar tersebut sesuai urutan abjad pada meja permainan dan turnamen.
4. Amatilah gambar yang sudah kalian temukan, perhatikanlah gambar tersebut. Ada gambar tumbuhan dan binatang apa saja yang terlihat pada gambar tersebut? Coba sebutkan jenis tumbuhan dan binatang beserta ciri-ciri nya pada kolom dibawah ini !



## MATERI AJAR

### Perkalian Bilangan



Tengah terik matahari di taman ada **1 kelompok pohon cemara**. Pohonnya tinggi berbentuk kerucut. **1 kelompok tanaman bunga** berdaun hijau bunganya berwarna kuning. **1 kelompok kupu-kupu** tubuhnya berwarna kuning dan mempunyai dua sayap. **Setiap kelompok berjumlah 4.**

Coba tuliskan bentuk perkalian bilangannya?

Coba tuliskan penjumlahan berulangnya?

Coba berapa hasil perkalian bilangannya?

**jawab**

1 kelompok pohon cemara berjumlah 4 tanaman. 1 kelompok tanaman bunga berjumlah 4 tanaman, 1 kelompok kupu-kupu berjumlah 4 ekor.

1 kelompok pohon cemara + 1 kelompok tanaman bunga + 1 kelompok kupu-kupu = 3 kelompok

4 pohon cemara, 4 tanaman bunga, 4 kupu-kupu = 4

penyelesaian :

bentuk perkaliannya

$3 \times 4$  — jumlah makhluk hidup setiap kelompok

jumlah jenis kelompok makhluk hidup

penjumlahan berulang :  $4 + 4 + 4$

jadi jumlah makhluk hidup seluruhnya :  
 $4 + 4 + 4 = 12$

$4 + 4 + 4$  sama artinya dengan  $3 \times 4$

$3 \times 4$  sama artinya dengan  $4 + 4 + 4$



pemetaan gambar tumbuhan dan binatang diatas **1 kolom kelompok bunga teratai** mahkotanya berwarna kuning. **1 kolom kelompok ayam** tubuhnya berwarna merah. Setiap kolom kelompok berjumlah 7.

- coba tuliskan bentuk perkalian bilangannya?
- coba tuliskan penjumlahan berulangnya?
- coba berapa hasil perkalian bilangannya?

Penyelesaian :

bentuk perkaliannya

$2 \times 7$  — jumlah makhluk hidup setiap kolom

jumlah kolom

penjumlahan berulang :  $7 + 7$

jadi jumlah makhluk hidup seluruhnya :  
 $7 + 7 = 14$

$7 + 7$  sama artinya dengan  $2 \times 7$

$2 \times 7$  sama artinya dengan  $7 + 7$

Tabel 1. Instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Materi Pelajaran

Topik/Tema

Berilah tanda cek (v) pada kolom skor ( 1, 2, 3 ) sesuai dengan kriteria yang tertera pada kolom tersebut ! berikan catatan atau saran untuk perbaikan RPP sesuai penilaian Anda!

No	Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Hasil Penelaahan dan skor			Catatan
		1	2	3	
<b>A.</b>	<b>Identitas Mata Pelajaran</b>	<b>Tidak ada</b>	<b>Kurang lengkap</b>	<b>Sudah lengkap</b>	
1.	Satuan pendidikan, kelas/semester, tema, mata pelajaran dan alokasi waktu.			✓	
<b>B.</b>	<b>Pemilihan Kompetensi</b>	<b>Tidak ada</b>	<b>Kurang lengkap</b>	<b>Sudah lengkap</b>	
1.	Standar Kompetensi.			✓	
2.	Kompetensi Dasar.			✓	
<b>C.</b>	<b>Perumusan Indikator</b>	<b>Tidak ada</b>	<b>Kurang lengkap</b>	<b>Sudah lengkap</b>	
1.	Kesesuaian dengan KD.			✓	
2.	Kesesuaian penggunaan kata kerja operasional dengan kompetensi yang diukur.			✓	
3.	Kesesuaian dengan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.			✓	
<b>D.</b>	<b>Pemilihan Materi Pembelajaran</b>	<b>Tidak ada</b>	<b>Kurang lengkap</b>	<b>Sudah lengkap</b>	
1.	Kesesuaian dengan KD.		✓		
2.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik		✓		
3.	Kesesuaian dengan alokasi waktu.			✓	
<b>E.</b>	<b>Pemilihan Sumber Belajar</b>	<b>Tidak ada</b>	<b>Kurang lengkap</b>	<b>Sudah lengkap</b>	
1.	Kesesuaian dengan SK dan KD.			✓	

2.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran dan pendekatan saintifik.			✓	
3.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.		✓		
<b>F.</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Tidak ada</b>	<b>Kurang lengkap</b>	<b>Sudah lengkap</b>	
1.	Menampilkan kegiatan pendahuluan, inti dan penutup dengan jelas.			✓	
2.	Kesesuaian kegiatan dengan pendekatan kooperatif.			✓	
3.	Kesesuaian dengan sintak metode <i>Teams Group Tournament</i> (TGT).			✓	
4.	Kesesuaian cara menyampaikan dengan sintaks <i>Teams Group Tournament</i> (TGT).			✓	
5.	Kesesuaian penyajian dengan sistematika materi.			✓	
6.	Kesesuaian alokasi waktu dengan cakupan materi.			✓	
<b>G.</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Tidak ada</b>	<b>Kurang lengkap</b>	<b>Sudah lengkap</b>	
1.	Kesesuaian dengan teknik penilaian.		✓		
2.	Kesesuaian dengan instrumen penilaian.			✓	
3.	Kesesuaian soal dengan indikator pencapaian kompetensi.			✓	
4.	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal.			✓	
5.	Kesesuaian pedoman penskoran dengan soal.			✓	
<b>H.</b>	<b>Pemilihan Media Pembelajaran</b>	<b>Tidak ada</b>	<b>Kurang lengkap</b>	<b>Sudah lengkap</b>	
1.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran.			✓	
2.	Kesesuaian dengan kegiatan pada pendekatan saintifik.			✓	
3.	Kesesuaian dengan			✓	

	karakteristik peserta didik			
<b>I.</b>	<b>Pemilihan Bahan Pembelajaran</b>	Tidak ada	Kurang lengkap	Sudah lengkap
1.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran.		✓	
2.	Kesesuaian dengan kegiatan pada pendekatan saintifik.			✓
<b>J.</b>	<b>Pemilihan Sumber Pembelajaran</b>	Tidak ada	Kurang lengkap	Sudah lengkap
1.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran.		✓	
2.	Kesesuaian dengan kegiatan pada pendekatan saintifik.			✓
3.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.		✓	
Jumlah				86

$$\Sigma \text{ skor} = \frac{86}{93} \times 100 = 92,47$$

Rubrik penilaian RPP digunakan fasilitator untuk menilai RPP peserta yang telah dikerjakan secara berkelompok. Langkah-langkah penilaian RPP sebagai berikut :

1. Cermati format RPP dan telaah RPP yang akan dinilai.
2. Periksa RPP dengan seksama.
3. Berikan nilai setiap komponen RPP dengan cara membubuhkan tanda cek (v) pada kolom pilihan skor (1), (2) dan (3) sesuai dengan penilaian Anda terhadap RPP tersebut.
4. Berikan catatan khusus atau saran perbaikan setiap komponen RPP jika diperlukan.
5. Setelah selesai penilaian, jumlahkan skor seluruh komponen.
6. Tentukan nilai RPP menggunakan rumus sebagai berikut :  
 Nilai : skor yang diperoleh x 100

93

PERINGKAT	NILAI
Sangat Baik (SB)	$90 < AB \leq 100$
Baik (B)	$80 < B \leq 90$
Cukup (C)	$70 < C \leq 80$
Kurang (K)	$\leq 70$

Tabel 2 instrumen pelaksanaan RPP

<b>Lembar Konsultasi</b>		
Pertemuan ke : _____		
<b>I</b>	<b>PERENCANAAN PEMBELAJARAN</b>	<b>SKOR</b>
1.	Merumuskan tujuan pembelajaran	4
2.	Memilih dan mengorganisasikan materi ajar sesuai dengan tujuan.	4
3.	Memilih sumber dan media sesuai dengan tujuan dan materi.	4
4.	Merumuskan skenario pembelajaran dengan jelas, rinci dan sesuai dengan tujuan.	4
5.	Merencanakan instrumen penilaian dengan lengkap dan sesuai dengan tujuan.	4
<b>II</b>	<b>PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	
6.	Mengingat kembali pelajaran yang lalu dan menjelaskan pentingnya materi pelajaran.	3
7.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran.	4
8.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan dan realitas kehidupan.	3
9.	Menyampaikan materi secara logis dan jelas.	4
10.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik.	3
11.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut dan bervariasi.	3
12.	Mampu mengelola kelas.	3
13.	Melaksanakan pembelajaran secara sistematis dan melalui proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.	4
14.	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif.	4
15.	Mengelola waktu pembelajaran secara efektif.	3
16.	Menggunakan media secara efektif dan efisien.	4
17.	Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media.	4
18.	Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian.	4
19.	Merangsang siswa untuk bertanya, pertanyaan jelas mengacu pada indikator.	4
20.	Menganggapi dan terbuka terhadap pertanyaan dan respon peserta didik.	4
21.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik.	4

22.	Menggunakan bahasa lisan dan tulis dengan jelas, baik dan benar.	4
23.	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan tujuan.	4
24.	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan peserta didik.	4
25.	Memberikan tugas atau tindak lanjut.	4
Jumlah		16
Komentar		

Keterangan	Cara Penilaian
Untuk setiap aspek berilah skor. 4 = sangat baik 3 = baik 2 = kurang baik 1 = tidak baik	Cara penilaian = jumlahkan semua skor.

Lampiran 10.a

### SOAL UJI COBA INSTRUMEN

**Nama :**

**Kelas :**

**Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang kamu anggap benar**

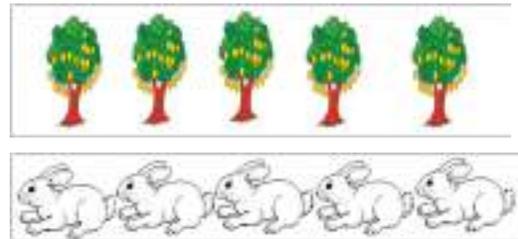
1.



cuaca pantai yang cerah di siang hari terdapat 1 kelompok pohon kelapa dan 1 kelompok buaya. setiap kelompok berjumlah 6. carilah bentuk perkaliannya?

- a.  $2 \times 6$
- b.  $3 \times 4$
- c.  $6 \times 2$

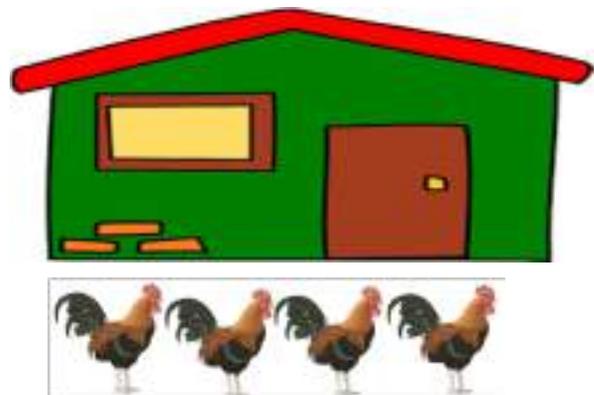
2.

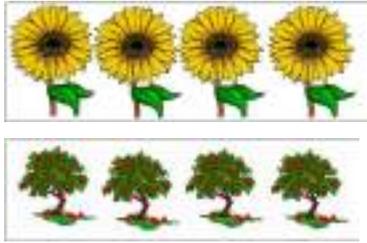


sepanjang jalan melewati hutan terdapat 1 kelompok pohon mangga dan 1 kelompok kelinci. setiap kelompok berjumlah 5. berapa jumlah seluruh makhluk hidup di dalam hutan?

- a. 30
- b. 15
- c. 10

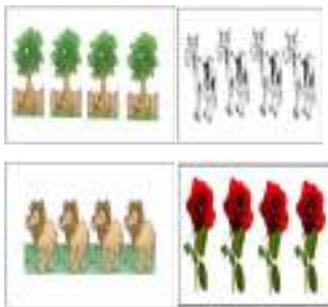
3.





halaman rumah Ani terdapat 1 kelompok ayam, 1 kelompok bunga matahari dan 1 kelompok pohon apel. setiap kelompok berjumlah 4. ciri-ciri bunga matahari diatas adalah ...

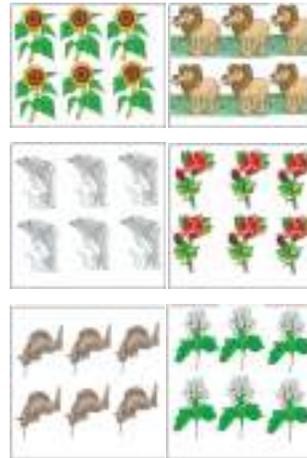
- a. bunganya berwarna kuning, tangkainya berwarna hijau.
  - b. bunganya berwarna biru dan batangnya besar.
  - c. tangkainya kecil dan bunganya berwarna merah.
4.  $5 \times 6$  sama artinya ....
- a.  $5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5$
  - b.  $6 + 6 + 6 + 6 + 6$
  - c.  $6 + 6 + 5 + 5 + 6 + 5$
- 5.



pemetaan tumbuhan dan binatang di atas, bentuk perkaliannya adalah ...

- a.  $4 \times 4$
- b.  $3 \times 4$
- c.  $3 \times 3$

6.



$$6 \times 6$$

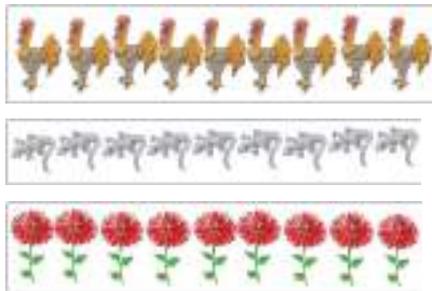
pemetaan gambar tumbuhan dan binatang diatas, hasil dari perkalian bilangan diatas adalah ...

- a. 36
  - b. 24
  - c. 15
7. aku adalah binatang kakiku dua aku suka bertelur suara ku petok-petok aku adalah binatang ...
- a. buaya
  - b. ayam
  - c. bebek

8.  $6 + 6 + 6 + 6$  sama artinya dengan ....

- a.  $4 \times 4$
- b.  $2 \times 9$
- c.  $4 \times 6$

9. pemetaan gambar tumbuhan dan binatang dibawah ini. Bentuk penjumlahan berulang nya adalah...



$$3 \times 9$$

- a.  $9 + 3 + 9$
- b.  $9 + 9 + 9$
- c.  $3+3+3+3+3+3+3+3+3$

10.



pak tani memiliki kebun, kebun tersebut terdapat 1 kelompok pohon kelapa, 1 kelompok kumbang dan 1 kelompok pohon pisang. setiap kelompok berjumlah 5. berapa jumlah seluruh makhluk hidup di dalam kebun?

- a. 20
- b. 15
- c. 12

11. aku binatang berbadan besar.

telingaku lebar.

hidungku panjang disebut

belalai.

aku punya dua buah gading di

kiri dan kanan belalai.

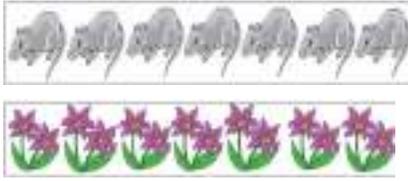
aku adalah binatang ...

- a. gajah
- b. kura – kura
- c. komodo

12.  $4 \times 8$  sama artinya ....

- a.  $5 + 8 + 8 + 5 + 5 + 8$
- b.  $4+4+4+4+4+4+4+4$
- c.  $8 + 8 + 8 + 8$

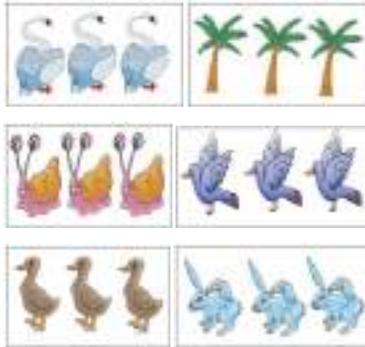
13.



pemetaan tumbuhan dan binatang diatas, bentuk perkaliannya adalah ...

- a.  $7 \times 2$
- b.  $2 \times 7$
- c.  $7 \times 7$

14.



$6 \times 3$
--------------

pemetaan gambar tumbuhan dan binatang diatas, hasil dari perkalian bilangan diatas adalah ...

- a. 20
- b. 24
- c. 18

15. aku bersayap indah.

suka hinggap di bunga.

aku dapat bertelur.

jika menetas telurku menjadi ulat. siapakah aku?

- a. kupu-kupu
- b. tikus
- c. cacing

16.



siang hari yang cerah terdapat 1 kelompok pohon kelapa. pohon nya berjumlah 5. salah satu ciri pohon kelapa adalah ...

- a. pohonnya tinggi, buahnya berbentuk bulat.
- b. bunganya harum dan berduri.
- c. daunnya dan batangnya pendek.

17.  $7 + 7 + 7 + 7$  sama artinya dengan ....

- a.  $4 \times 5$
- b.  $4 \times 7$
- c.  $7 \times 4$

18.  $5 \times 4$  sama artinya ....

- a.  $5 + 4 + 4 + 4 + 5$
- b.  $4 + 4 + 4 + 4 + 4$
- c.  $5 + 5 + 5 + 5$

19.



ciri yang terdapat pada bunga melati ditunjukkan oleh nomor...

- 1) bunganya berbau harum
  - 2) ada duri di batangnya
  - 3) bunganya berwarna putih
  - 4) daunnya berwarna kuning
- a. 1 dan 3
  - b. 2 dan 4
  - c. 3 dan 4

20.



$$2 \times 5$$

pemetaan gambar tumbuhan dan binatang diatas, hasil dari perkalian bilangan diatas adalah ...

- a. 20
- b. 10
- c. 12

**bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 21 dan 22.**

aku punya bunga.  
bunga itu sering ditanam di taman.  
bunganya berbau harum.  
warna mahkotanya merah.  
di tengah mahkota ada putik kuning.  
Bunga itu berduri



21. bunga apakah itu ...

- a. bunga melati
- b. bunga mawar
- c. bunga anggrek

22. bagaimana bau bunga mawar?

- a. harum
- b. anyir
- c. busuk

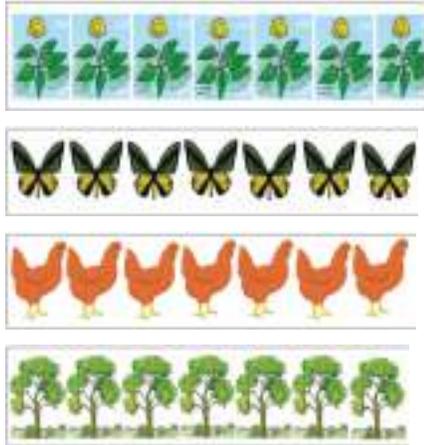
23. pemetaan gambar tumbuhan dan binatang dibawah ini. bentuk penjumlahan berulangnya adalah...



$$4 \times 8$$

- a.  $8 + 8 + 8 + 8$
- b.  $4 + 8 + 8 + 4$
- c.  $4+4+4+4+4+4+4+4$

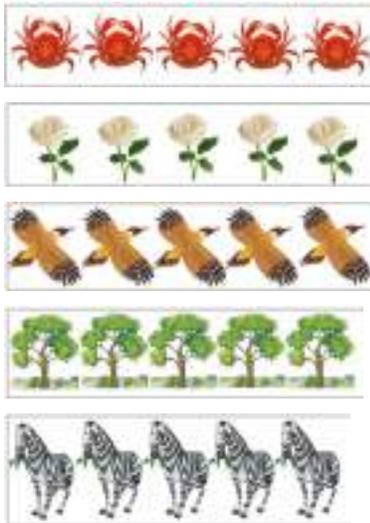
24.



pemetaan tumbuhan dan  
binatang diatas, bentuk  
perkaliannya adalah ...

- a.  $7 \times 4$
- b.  $4 \times 4$
- c.  $4 \times 7$

25.



$$5 \times 5$$

pemetaan gambar tumbuhan  
dan binatang diatas, hasil dari  
perkalian bilangan diatas  
adalah ...

- a. 30
- b. 25
- c. 24

Lampiran 10.b

**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN SOAL  
UJI COBA INSTRUMEN**

1. A	11. A	21.B
2. C	12.C	22.A
3. A	13.B	23.A
4. B	14.C	24.C
5. A	15.A	25.B
6. A	16.A	
7. B	17.B	
8. C	18.B	
9. B	19.A	
10. B	20.B	

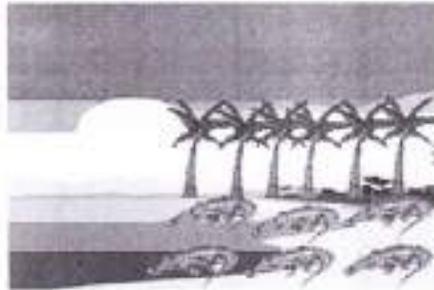
**Nilai Akhir =  $\frac{\text{Jumlah soal dijawab benar} \times 100}{\text{Jumlah seluruh soal}}$**

Nama : SYIFA

Kelas : II B

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang kamu anggap benar.

1.



cuaca pantai yang cerah di siang hari terdapat 1 kelompok pohon kelapa dan 1 kelompok buaya. setiap kelompok berjumlah 6. carilah bentuk perkaliannya?

- a.  $2 \times 6$
- b.  $3 \times 4$
- c.  $6 \times 2$

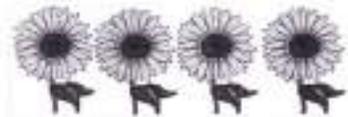
2.



sepanjang jalan melewati hutan terdapat 1 kelompok pohon mangga dan 1 kelompok kelinci. setiap kelompok berjumlah 5. berapa jumlah seluruh makhluk hidup di dalam hutan?

- a. 30
- b. 15
- c. 10

3.



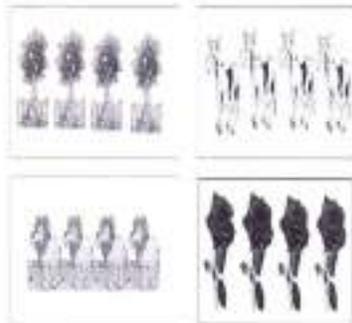
halaman rumah Ani terdapat 1 kelompok ayam, 1 kelompok bunga matahari dan 1 kelompok pohon apel. setiap kelompok berjumlah 4. ciri-ciri bunga matahari diatas adalah ...

- a. bunganya berwarna kuning, tangkainya berwarna hijau.
- b. bunganya berwarna biru dan batangnya besar.
- c. tangkainya kecil dan bunganya berwarna merah.

4.  $5 \times 6$  sama artinya ...

- a.  $5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5$
- b.  $6 + 6 + 6 + 6 + 6$
- c.  $6 + 6 + 5 + 5 + 6 + 5$

5.



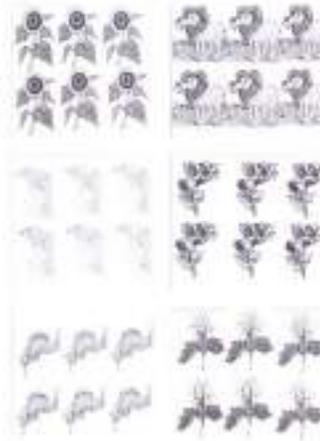
pemetaan tumbuhan dan binatang di atas, bentuk perkaliannya adalah ...

- a.  $4 \times 4$

b.  $3 \times 4$

c.  $3 \times 3$

6.



$6 \times 6$

pemetaan gambar tumbuhan dan binatang diatas, hasil dari perkalian bilangan diatas adalah ...

- a. 36
- b. 24
- c. 15

7. aku adalah binatang

kakiku dua

aku suka bertelur

suara ku petok-petok

aku adalah binatang ...

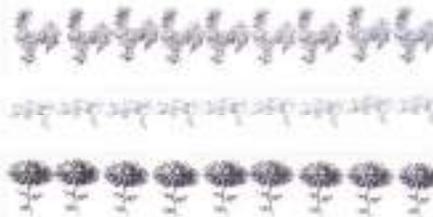
- a. buaya

- b. ayam  
c. bebek

8.  $6 + 6 + 6 + 6$  sama artinya dengan ....

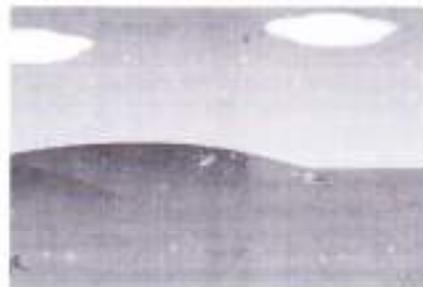
- a.  $4 \times 4$   
b.  $2 \times 9$   
c.  $4 \times 6$

9. pemetaan gambar tumbuhan dan binatang. bentuk penjumlahan berulang nya adalah...



$$3 \times 9$$

- a.  $9 + 3 + 9$   
b.  $9 + 9 + 9$   
c.  $3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3$



10.



pak tani memiliki kebun, kebun tersebut terdapat 1 kelompok pohon kelapa, 1 kelompok kumbang dan 1 kelompok pohon pisang. setiap kelompok berjumlah 5. berapa jumlah seluruh makhluk hidup di dalam kebun?

- a. 20  
b. 15  
c. 12

11. aku binatang berbadan besar. telingaku lebar.

hidungku panjang disebut belalai.

aku punya dua buah gading di kiri dan kanan belalai.

aku adalah binatang ...

- a. gajah  
b. kura - kura  
c. komodo

12.  $4 \times 8$  sama artinya ....
- a.  $5 + 8 + 8 + 5 + 5 + 8$
- b.  $4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4$
- c.  $8 + 8 + 8 + 8$

13.



pemetaan tumbuhan dan binatang diatas, bentuk perkaliannya adalah ...

- a.  $7 \times 2$
- b.  $2 \times 7$
- c.  $7 \times 7$

14.



**6 x 3**

pemetaan gambar tumbuhan dan binatang diatas, hasil dari perkalian bilangan diatas adalah ...

- a. 20
- b. 24
- c. 18

15. aku bersayap indah.  
suka hinggap di bunga.  
aku dapat bertelur.

jika menetas telurku  
menjadi ulat.

siapakah aku?

- a. kupu-kupu
- b. tikus
- c. cacing



16.

siang hari yang cerah terdapat  
1 kelompok pohon kelapa.

pohon nya berjumlah 5. salah  
satu ciri pohon kelapa adalah

- a. pohonnya tinggi,  
buahnya berbentuk  
bulat.
- b. bunganya harum dan  
berduri.

c. daunnya dan batangnya pendek.

17.  $7 + 7 + 7 + 7$  sama artinya dengan ....

- a.  $4 \times 5$
- b.  $4 \times 7$
- c.  $7 \times 4$

18.  $5 \times 4$  sama artinya ....

- a.  $5 + 4 + 4 + 4 + 5$
- b.  $4 + 4 + 4 + 4 + 4$
- c.  $5 + 5 + 5 + 5$

19.

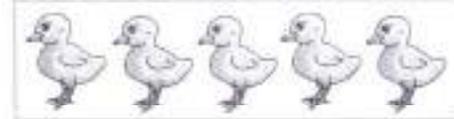


ciri yang terdapat pada bunga melati ditunjukkan oleh nomor...

- 1) bunganya berbau harum
- 2) ada duri di batangnya
- 3) bunganya berwarna putih
- 4) daunnya berwarna kuning

- a. 1 dan 3
- b. 2 dan 4
- c. 3 dan 4

20.



$2 \times 5$

pemetaan gambar tumbuhan dan binatang diatas, hasil dari perkalian bilangan diatas adalah ...

- a. 20
- b. 10
- c. 12

**bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 21 dan 22.**

aku punya bunga.  
bunga itu sering ditanam di taman.  
bunganya berbau harum,  
warna mahkotanya merah,  
di tengah mahkota ada putik kuning.  
Bunga itu berduri.



21. bunga apakah itu ...

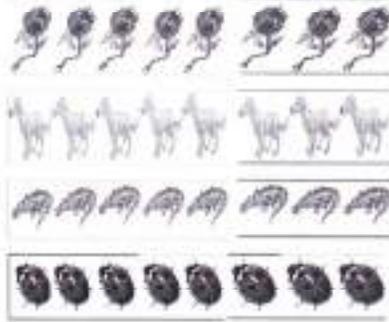
- a. bunga melati
- b. bunga mawar
- c. bunga anggrek

22. bagaimana bau bunga mawar?

- a. harum
- b. anyir
- c. busuk

23. pemetaan gambar tumbuhan dan binatang dibawah ini.

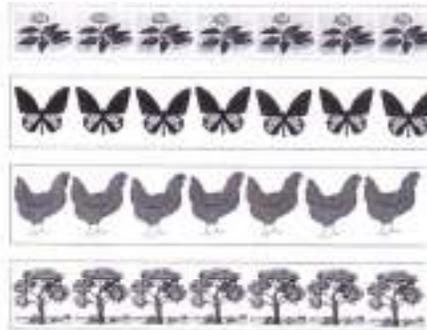
bentuk penjumlahan berulangnya adalah...



$$4 \times 8$$

- a.  $8 + 8 + 8 + 8$   
 b.  $4 + 8 + 8 + 4$   
 c.  $4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4$

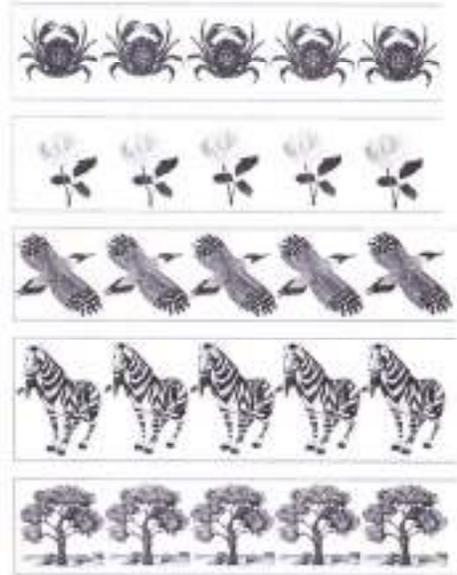
24.



pemetaan tumbuhan dan binatang diatas, bentuk perkaliannya adalah ...

- a.  $7 \times 4$   
 b.  $4 \times 4$   
 c.  $4 \times 7$

25.



$$5 \times 5$$

pemetaan gambar tumbuhan dan binatang diatas, hasil dari perkalian bilangan diatas adalah ...

- a. 30  
 b. 25  
 c. 24

## Lampiran 11.a

INSTRUMEN SOAL *PRETEST***Lembar Pretest**

Nama Sekolah : SD N KarangTempel

Kelas / Semester : II / 2

Alokasi waktu : 15 Menit

## Petunjuk Mengerjakan Soal

1. Tulis nama dan nomor absen pada kotak yang di sediakan pada lembar jawab.
2. Beri tanda silang (X) huruf a, b, atau c pada jawaban yang benar.
3. Kerjakan soal nomor 1- 13.
4. Peserta ujian dilarang bekerja sama dan membuka buku.
5. Baca baik-baik setiap soal yang kalian kerjakan, dan berdoalah sebelum kalian mengerjakan.
6. Kerjakan soal dibawah ini dengan teliti dan cermat.

## SOAL

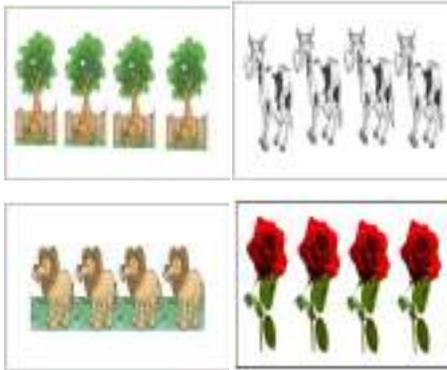
1.



cuaca pantai yang cerah di siang hari terdapat 1 kelompok pohon kelapa dan 1 kelompok buaya. setiap kelompok berjumlah 6. carilah bentuk perkaliannya?

- a.  $2 \times 6$
- b.  $3 \times 4$
- c.  $6 \times 2$

2.



pemetaan tumbuhan dan binatang di atas, bentuk perkaliannya adalah ...

- a.  $4 \times 4$
- b.  $3 \times 4$
- c.  $3 \times 3$

3. kakiku dua

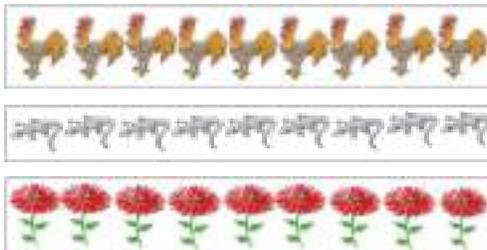
aku suka bertelur

suara ku petok-petok

aku adalah binatang ...

- a. buaya
- b. ayam
- c. bebek

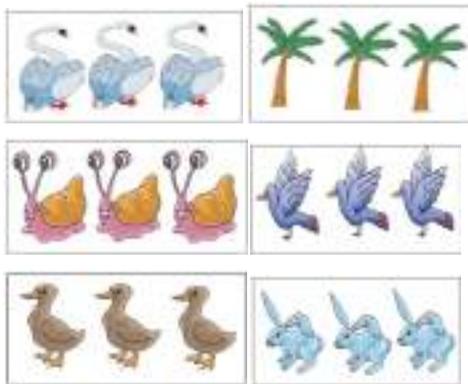
4. pemetaan gambar tumbuhan dan binatang dibawah ini. bentuk penjumlahan berulang nya adalah...



- a.  $9 + 3 + 9$
- b.  $9 + 9 + 9$
- c.  $3+3+3+3+3+3+3+3+3$

5. aku binatang berbadan besar.  
 telingaku lebar.  
 hidungku panjang disebut belalai.  
 aku punya dua buah gading di kiri dan kanan belalai.  
 aku adalah binatang ...
- gajah
  - kura – kura
  - komodo

6.



$$6 \times 3$$

- pemetaan gambar tumbuhan dan binatang diatas, hasil dari perkalian bilangan diatas adalah ...
- 20
  - 24
  - 18
7.  $7 + 7 + 7 + 7$  sama artinya dengan ....
- $4 \times 5$
  - $4 \times 7$
  - $7 \times 4$
8.  $5 \times 4$  sama artinya ....
- $5 + 4 + 4 + 4 + 5$
  - $4 + 4 + 4 + 4 + 4$
  - $5 + 5 + 5 + 5$



9. ciri yang terdapat pada bunga melati ditunjukkan oleh nomor...
- 1) bunganya berbau harum
  - 2) ada duri di batangnya
  - 3) bunganya berwarna putih
  - 4) daunnya berwarna kuning
- a. 1 dan 3
  - b. 2 dan 4
  - c. 3 dan 4

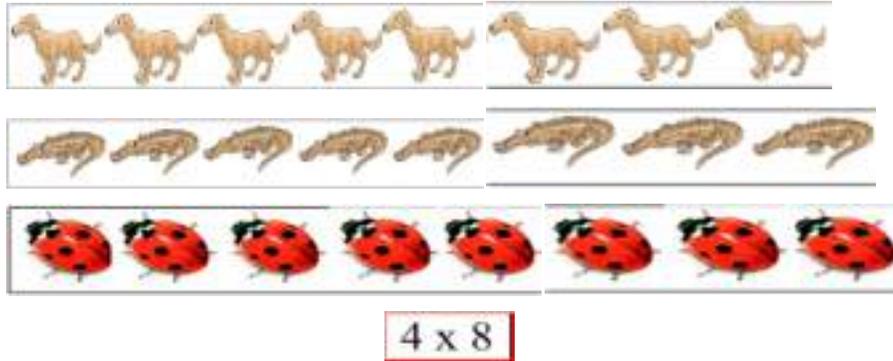
**bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 10 dan 11**

aku punya bunga.  
bunga itu sering ditanam di taman.  
bunganya berbau harum.  
warna mahkotanya merah.  
di tengah mahkota ada putik kuning.  
Bunga itu berduri.



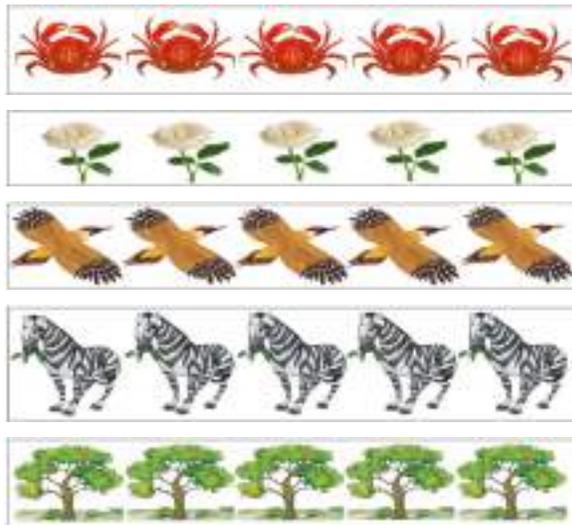
10. bunga apakah itu ...
- a. bunga melati
  - b. bunga mawar
  - c. bunga anggrek
11. bagaimana bau bunga mawar?
- a. harum
  - b. anyir
  - c. busuk
12. pemetaan gambar tumbuhan dan binatang dibawah ini. Bentuk penjumlahan berulangnya adalah...





- a.  $8 + 8 + 8 + 8$
- b.  $4 + 8 + 8 + 4$
- c.  $4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4$

13.



$5 \times 5$

pemetaan gambar tumbuhan dan binatang diatas, hasil dari perkalian bilangan diatas adalah ...

- a. 30
- b. 25
- c. 24

Lampiran 11.b

**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN SOAL**  
***PRETEST***

1. A
2. A
3. B
4. B
5. A
6. C
7. B
8. B
9. A
10. B
11. A
12. A
13. B

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah soal dijawab benar} \times 100}{\text{Jumlah seluruh soal}}$$

Nama : ~~A = 12~~Kelas : ~~2~~Nomor absen : ~~6~~

## Lembar Jawab Pre test

1. ~~a~~ b c
2. ~~a~~ b c
3. a ~~b~~ c
4. ~~a~~ ~~b~~ c
5. ~~a~~ b c
6. a b ~~c~~
7. a ~~b~~ c
8. a ~~b~~ c
9. ~~a~~ b c
10. a ~~b~~ c
11. ~~a~~ b c
12. ~~a~~ b ~~c~~
13. a ~~b~~ c

Nilai:

85

Lampiran 12.a

INSTRUMEN SOAL *POSTTEST*

Nilai :

Nama :  
Kelas :  
No. absen :

**Lembar Evaluasi**

Nama Sekolah : SD N KarangTempel

Kelas / Semester : II / 2

Alokasi waktu : 15 Menit

## Petunjuk Mengerjakan Soal

1. Tulis nama dan nomor absen pada kotak yang di sediakan pada lembar jawab.
2. Beri tanda silang (X) huruf a, b, atau c pada jawaban yang benar.
3. Kerjakan soal nomor 1- 13.
4. Peserta ujian dilarang bekerja sama dan membuka buku.
5. Baca baik-baik setiap soal yang kalian kerjakan, dan berdoalah sebelum kalian mengerjakan.
6. Kerjakan soal dibawah ini dengan teliti dan cermat.

## SOAL

1. pemetaan gambar tumbuhan dan binatang dibawah ini. bentuk penjumlahan berulang nya adalah...



a.  $9 + 3 + 9$

b.  $9 + 9 + 9$

c.  $3+3+3+3+3+3+3+3$

2.  $7 + 7 + 7 + 7$  sama artinya dengan ....

- a.  $4 \times 5$
- b.  $4 \times 7$
- c.  $7 \times 4$

3. aku adalah binatang

kakiku dua

aku suka bertelur

suara ku petok-petok

aku adalah binatang ...

- a. buaya
- b. ayam
- c. bebek

4.



$$6 \times 3$$

pemetaan gambar tumbuhan dan binatang diatas, hasil dari perkalian bilangan diatas adalah ...

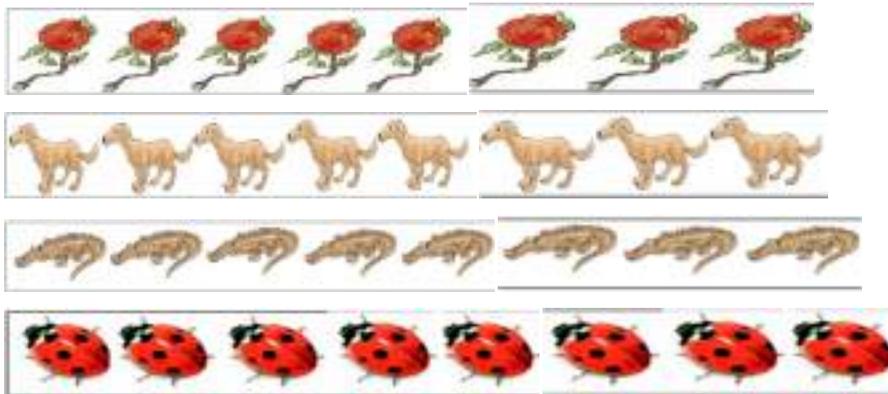
- a. 20
- b. 24
- c. 18

5.  $5 \times 4$  sama artinya ....

- a.  $5 + 4 + 4 + 4 + 5$
- b.  $4 + 4 + 4 + 4 + 4$
- c.  $5 + 5 + 5 + 5$



6. ciri yang terdapat pada bunga melati ditunjukkan oleh nomor...
- 1) bunganya berbau harum
  - 2) ada duri di batangnya
  - 3) bunganya berwarna putih
  - 4) daunnya berwarna kuning
- a. 1 dan 3
  - b. 2 dan 4
  - c. 3 dan 4
7. pemetaan gambar tumbuhan dan binatang dibawah ini. Bentuk penjumlahan berulangnya adalah...



$$4 \times 8$$

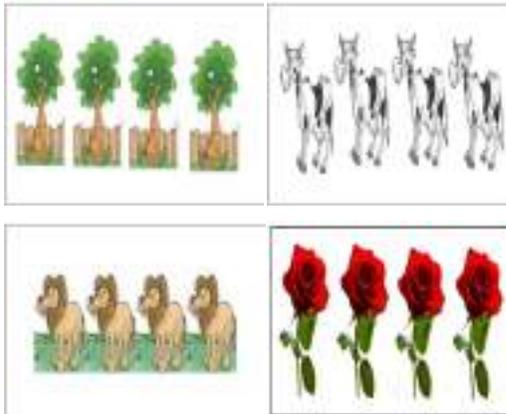
- a.  $8 + 8 + 8 + 8$
- b.  $4 + 8 + 8 + 4$
- c.  $4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4$

**bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 8 dan 9**

aku punya bunga.  
bunga itu sering ditanam di taman.  
bunganya berbau harum.  
warna mahkotanya merah.  
di tengah mahkota ada putik kuning.  
Bunga itu berduri.



8. bunga apakah itu ...
- bunga melati
  - bunga mawar
  - bunga anggrek
9. bagaimana bau bunga mawar?
- harum
  - anyir
  - busuk
- 10.



pemetaan tumbuhan dan binatang di atas, bentuk perkaliannya adalah ...

- 4 x 4
- 3 x 4
- 3 x 3

11.



cuaca pantai yang cerah di siang hari terdapat 1 kelompok pohon kelapa dan 1 kelompok buaya. setiap kelompok berjumlah 6. carilah bentuk perkaliannya?

- a.  $2 \times 6$
- b.  $3 \times 4$
- c.  $6 \times 2$

12. aku binatang berbadan besar.

telingaku lebar.

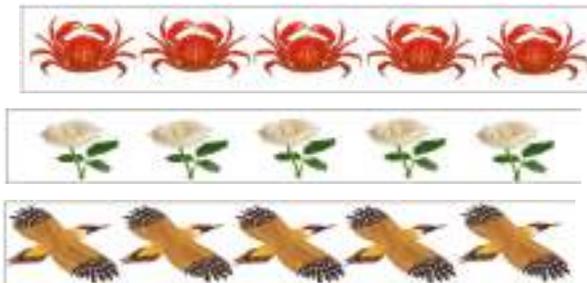
hidungku panjang disebut belalai.

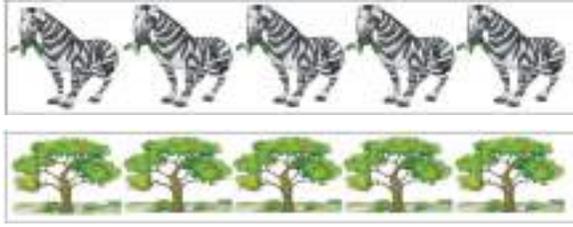
aku punya dua buah gading di kiri dan kanan belalai.

aku adalah binatang ...

- a. gajah
- b. kura – kura
- c. komodo

13.





$$5 \times 5$$

pemetaan gambar tumbuhan dan binatang diatas, hasil dari perkalian bilangan diatas adalah ...

- a. 30
- b. 25
- c. 24

## Lampiran 12.b

**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN SOAL**  
*POSTTEST*

1. B
2. B
3. B
4. C
5. B
6. A
7. A
8. B
9. A
10. A
11. A
12. A
13. B

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah soal dijawab benar} \times 100}{\text{Jumlah seluruh soal}}$$

Nilai :

85

Nama	: Hana
Kelas	: 292
No. absen	: 3

**Lembar Evaluasi**

Nama Sekolah : SD N Kuring Tempel

Kelas / Semester : II / 2

Alokasi waktu : 15 Menit

**Petunjuk Mengerjakan Soal**

1. Tulis nama dan nomor absen pada kotak yang di sediakan pada lembar jawab.
2. Beri tanda silang (X) huruf a, b, atau c pada jawaban yang benar.
3. Kerjakan soal nomor 1- 13.
4. Peserta ujian dilarang bekerja sama dan membuka buku.
5. Baca baik-baik setiap soal yang kalian kerjakan, dan berdoa lah sebelum kalian mengerjakan.
6. Kerjakan soal dibawah ini dengan teliti dan cermat.

**SOAL**

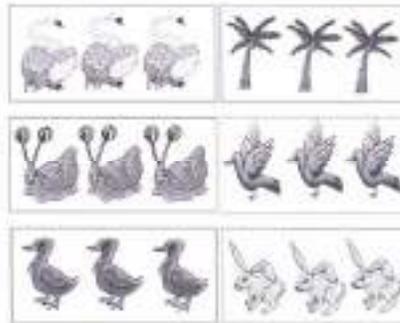
1. pemetaan gambar tumbuhan dan binatang dibawah ini. bentuk penjumlahan berulang nya adalah...



- a.  $9 + 3 + 9$
  - b.  $9 + 9 + 9$
  - c.  $3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3$
2.  $7 + 7 = 7 + 7$  sama artinya dengan ....
    - a.  $4 \times 5$
    - b.  $4 \times 7$
    - c.  $7 \times 4$

3. aku adalah binatang  
 kakiku dua  
 aku suka bertelur  
 suamiku petok-petok  
 aku adalah binatang ...  
 a. buaya  
 b. ayam  
 c. bebek

4.



$$6 \times 3$$

petataan gambar tumbuhan dan binatang diatas, hasil dari perkalian bilangan diatas adalah ...

- a. 20  
 b. 24  
 c. 18
5.  $5 \times 4$  sama artinya ....  
 a.  $5 + 4 + 4 + 4 + 5$   
 b.  $4 + 4 + 4 + 4 + 4$   
 c.  $5 + 5 + 5 + 5$

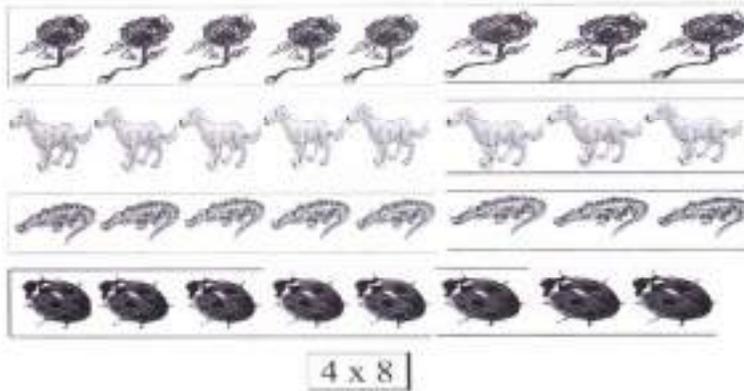


6.

ciri yang terdapat pada bunga melati ditunjukkan oleh nomor...

- 1) bunganya berbau harum
  - 2) ada iburi di batangnya
  - 3) bunganya berwarna putih
  - 4) daunnya berwarna kuning
- a. 1 dan 3  
b. 2 dan 4  
c. 3 dan 4

7. pemetaan gambar tumbuhan dan binatang dibawah ini. Bentuk penjumlahan berulangnya adalah...



- a.  $8 + 8 + 8 + 8$   
b.  $4 + 8 + 8 + 4$   
c.  $4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4$

bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 8 dan 9

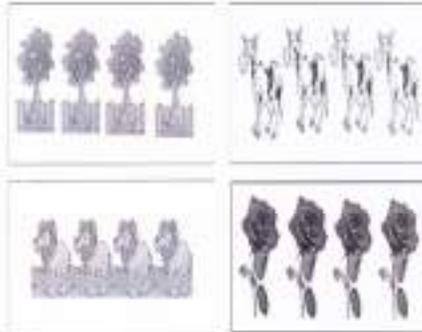
aku punya bunga.  
bunga itu sering ditanam di taman.  
bunganya berbau harum,  
warna mahkotanya merah,  
di tengah mahkota ada putik kuning.  
Bunga itu berduri.



8. bunga apakah itu ...
- a. bunga melati
  - b. bunga mawar
  - c. bunga anggrek

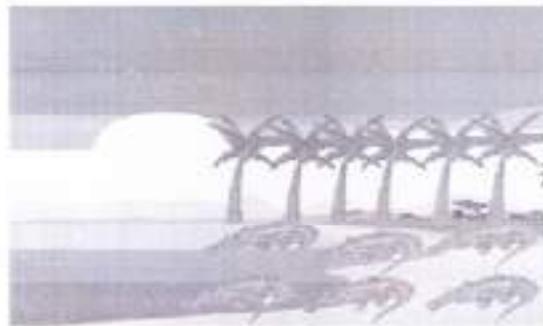
9. bagaimana bau bunga mawar?

- a. harum
- b. anyir
- c. busuk



permetaan tumbuhan dan binatang di atas, bentuk perkaliannya adalah ...

- a.  $4 \times 4$
- b.  $3 \times 4$
- c.  $3 \times 3$

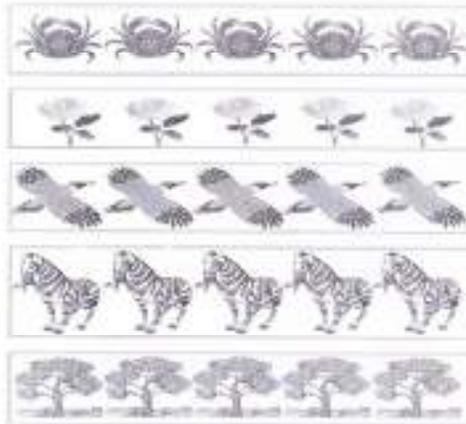


cuaca pantai yang cerah di siang hari terdapat 1 kelompok pohon kelapa dan 1 kelompok buaya. setiap kelompok berjumlah 6. carilah bentuk perkaliannya?

- a.  $2 \times 6$
- b.  $3 \times 4$
- c.  $6 \times 2$

12. aku binatang berbadan besar,  
telingaku lebar,  
hidungku panjang disebut belalai,  
aku punya dua buah gading di kiri dan kanan belalai,  
aku adalah binatang ...
- a. gajah
  - b. kura-kura
  - c. komodo

13.



$$5 \times 5$$

- pemetaan gambar tumbuhan dan binatang diatas, hasil dari perkalian bilangan diatas adalah ...
- a. 30
  - b. 25
  - c. 24

## Lampiran 13

**REKAPITULASI HASIL PRETEST DAN POSTTEST****Analisis Data N-Gain Hasil Belajar Siswa (*Pretest dan Posttest*)**

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain	Kriteria	Tuntas KKM Prettest	Tuntas KKM Posttest
1	Alfa Ridho	77	85	0,348	Sedang	Tuntas	Tuntas
2	Shintya Dwi Mulyono Putri	85	92	0,467	Sedang	Tuntas	Tuntas
3	Ivan Theovilus Wirawan	62	85	0,605	Sedang	Tidak Tuntas	Tuntas
4	Leonardo Robert Yunanto	46	69	0,426	Sedang	Tidak Tuntas	Tuntas
5	Narendra Diga Bayu P.	69	85	0,516	Sedang	Tuntas	Tuntas
6	Aziz Hermawan	85	100	1,000	Tinggi	Tuntas	Tuntas
7	Dyah Ayu Putri Nuraini	92	100	1,000	Tinggi	Tuntas	Tuntas
8	Evan Hudha Pratama	77	92	0,652	Sedang	Tuntas	Tuntas
9	Fahrurrizal Adani	69	77	0,258	Rendah	Tuntas	Tuntas
10	Ilyas Rizky Maulana	69	92	0,742	Tinggi	Tuntas	Tuntas
11	Mohammad Alwi Ma'arufa	77	100	1,000	Tinggi	Tuntas	Tuntas
12	Mohammad Ardiansyah	69	77	0,258	Rendah	Tuntas	Tuntas
13	Moreno Putra Pratama	77	85	0,348	Sedang	Tuntas	Tuntas
14	Muhammad Kharis A.	62	85	0,605	Sedang	Tidak Tuntas	Tuntas
15	Rafa Shaquille K						
16	Rehan Muhammad P.P	46	69	0,426	Sedang	Tidak Tuntas	Tuntas
17	Sadewa Mulyono Putra	54	69	0,326	Sedang	Tidak Tuntas	Tuntas
18	Ravalino Zidane	69	77	0,258	Rendah	Tuntas	Tuntas
	Jumlah Nilai	1185	1439				
	Minimal	46	69				
	Maksimal	92	100				
	Rata-Rata	69,71	84,65				

**Keterangan**Jumlah siswa 18 tidak masuk 1  
KKM = 65

Lampiran 14

**ANALISIS BUTIR SOAL UJI COBA MENGGUNAKAN *MICROSOFT OFFICE EXCEL***

UJI VALIDITAS, RELIABILITAS, TARAF KESUKARAN DAN DAYA PEMBEDA  
UJI COBA INSTRUMEN

No	Kode		Nomor Soal																									Y	Y <sup>2</sup>
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	UC-1	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	576	
2	UC-2	A	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	441	
3	UC-3	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	19	361	
4	UC-4	A	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	18	324	
5	UC-5	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	18	324	
6	UC-6	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	441	
7	UC-7	A	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	324	
8	UC-8	A	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	20	400	
9	UC-9	A	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	15	225	
10	UC-10	A	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	20	400	
11	UC-11	A	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	19	361	
12	UC-12	A	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20	400	
13	UC-13	A	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	13	169
14	UC-14	A	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	16	256	
15	UC-15	A	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	324	
16	UC-16	A	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	324	
17	UC-17		1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	441	
18	UC-18	B	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	14	196	
19	UC-19	B	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	324	
20	UC-20	B	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	11	121	
21	UC-21	B	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	13	169	
22	UC-22	B	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	13	169	
23	UC-23	B	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	13	169	
24	UC-24	B	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	12	144	
25	UC-25	B	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	8	64	
26	UC-26	B	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	14	196	
27	UC-27	B	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	19	361
28	UC-28	B	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	13	169
29	UC-29	B	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	15	225
30	UC-30	B	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	13	169
31	UC-31	B	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	16	256
32	UC-32	B	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	8	64
33	UC-33	B	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	14	196
																											533	9083	

x	y	x <sup>2</sup>	y <sup>2</sup>
ganjil	genap		
13	11	169	121
13	8	169	64
10	9	100	81
9	9	81	81
10	8	100	64
11	10	121	100
12	6	144	36
12	8	144	64
8	7	64	49
11	9	121	81
10	9	100	81
11	9	121	81
5	8	25	64
9	7	81	49
10	8	100	64
11	7	121	49
10	11	100	121
7	7	49	49
8	10	64	100
3	8	9	64
9	4	81	16
8	5	64	25
6	7	36	49
6	6	36	36
2	6	4	36
7	7	49	49
10	9	100	81
6	7	36	49
7	8	49	64
6	7	36	49
7	9	49	81
3	5	9	25
7	7	49	49
277	256	2581	2072

Kategori	Tahun																			
	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030
Kesejahteraan Masyarakat	Y1	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	Y2	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	Y3	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	Y4	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	Y5	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Rendahnya	Y1	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	Y2	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	Y3	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	Y4	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	Y5	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Latar Belakang	B	21	19	25	12	25	25	22	25	24	17	25	25	9	20	24	24	18	23	24
	JS	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33
	P	0,68686	0,57576	0,75758	0,36864	0,75758	0,75758	0,66667	0,75758	0,72727	0,51515	0,75758	0,75758	0,22727	0,66666	0,72727	0,72727	0,54545	0,66667	0,72727
	Status	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang
	BA	13	7	15	7	14	14	15	11	14	9	15	13	4	11	14	13	11	14	14
Daya Benda	BB	7	11	10	4	10	10	7	13	9	7	9	12	5	8	9	10	6	8	9
	JA	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
	JB	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
	D	0,375	-0,25	0,3125	0,1875	0,25	0,25	0,5	-0,125	0,3125	0,125	0,375	-0,0625	-0,0625	0,3875	0,3125	0,1875	0,3125	0,375	0,3125
	Status	Cukup	Jelek	Cukup	Jelek	Cukup	Cukup	Baik	Jelek	Cukup	Jelek	Cukup	Jelek	Jelek	Jelek	Cukup	Jelek	Cukup	Cukup	Cukup
Keterangan	Dipakai	Dibuang	Dibuang	Dibuang	Dipakai	Dibuang	Dipakai	Dibuang	Dipakai	Dibuang	Dipakai	Dibuang	Dibuang	Dibuang	Dibuang	Dibuang	Dipakai	Dipakai	Dipakai	

**PERHITUNGAN VALIDITAS BUTIR SOAL UJI COBA INSTRUMEN**

*(Dengan Perhitungan Manual)*

**Perhitungn Validitas:**

Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$= \frac{\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[\sum X^2 - (\sum X)^2][\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

**Contoh perhitungan butir nomor 1**

$$\begin{aligned} \sum X &= 21 & \sum X^2 &= 21 \\ \sum Y &= 533 & \sum Y^2 &= 9083 \\ \sum XY &= 377 \end{aligned}$$

r tab (5%) dengan N = 33 yaitu 0,344

$$\begin{aligned} &= \frac{\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{[(\sum X^2 - (\sum X)^2)][\sum Y^2 - (\sum Y)^2]} \\ &= \frac{33.(377) - (21)(533)}{[33.(21) - (21)^2][33.9083 - (533)^2]} \\ &= \frac{12441 - 11193}{(252)(15650)} \\ &= \frac{1248}{\sqrt{3943800}} \\ &= \frac{1248}{1985,900} \end{aligned}$$

$$= 0,628 > 0,344$$

Tabel product moment untuk n = 33, a = 5 % diperoleh r<sub>tabel</sub> sebesar 0,344dikarenakan r<sub>hitung</sub> > r<sub>tabel</sub> dengan demikian item soal nomor 1 **valid**

## Lampiran 16

**PERHITUNGAN RELIABILITAS ITEM SOAL UJI COBA***(Dengan Perhitungan manual)*

Menggunakan rumus Spearman-Brown

$$r_{11} = \frac{\sum XY}{\sqrt{\sum X^2 \sum Y^2}}$$

Perhitungan Reabilitas belah dua

No	X (ganjil)	Y (genap)	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	13	11	169	121	143
2	13	8	169	64	104
3	10	9	100	81	90
4	9	9	81	81	81
5	10	8	100	64	80
6	11	10	121	100	110
7	12	6	144	36	72
8	12	8	144	64	96
9	8	7	64	49	56
10	11	9	121	81	99
11	10	9	100	81	90
12	11	9	121	81	99
13	5	8	25	64	40
14	9	7	81	49	63
15	10	8	100	64	80
16	11	7	121	49	77
17	10	11	100	121	110
18	7	7	49	49	49
19	8	10	64	100	80

20	3	8	9	64	24
21	9	4	81	16	36
22	8	5	64	25	40
23	6	7	36	49	42
24	6	6	36	36	36
25	2	6	4	36	12
26	7	7	49	49	49
27	10	9	100	81	90
28	6	7	36	49	42
29	7	8	49	64	56
30	6	7	36	49	42
31	7	9	49	81	63
32	3	5	9	25	15
33	7	7	49	49	49
$\Sigma$	277	256	2581	2072	2215

**Contoh perhitungan butir nomor 1**

$$\Sigma X = 277$$

$$\Sigma X^2 = 2581$$

$$\Sigma Y = 256$$

$$\Sigma Y^2 = 2072$$

$$\Sigma XY = 2215$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{[(\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)][\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]} \\
 &= \frac{33.(2215) - (277)(256)}{[33.(2581) - (277)^2][33.2072 - (256)^2]} \\
 &= \frac{73095 - 70912}{(8444)(2840)} \\
 &= \frac{2183}{\sqrt{23980960}} \\
 &= \frac{2183}{4897,04} \\
 &= 0,446
 \end{aligned}$$

$$r_{11} = \frac{\sum (x_i - \bar{x})(y_i - \bar{y})}{\sqrt{\sum (x_i - \bar{x})^2 \sum (y_i - \bar{y})^2}}$$

$$r_{11} = \frac{1,2}{1,9}$$

$$r_{11} = 0,616$$

$$r_{11} = 0,616$$

karena  $r_{11}$  lebih besar dari  $r_{\text{tabel}}$   $0,616 > 0,344$  maka instrumen dinyatakan **Reliabel**

## Lampiran 17

**ANALISIS TARAF KESUKARAN SOAL UJI COBA**

Perhitungan Taraf Kesukaran

Rumus yang digunakan:

$$= \frac{B}{JS} \times 100$$

Keterangan :

P : Indeks Kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Indeks kesukaran soal diklasifikasikan sebagai berikut :

0,00-0,30 : Sukar

0,31-0,70 : Sedang

0,71-1,00 : Mudah

**Contoh Perhitungan butir nomor 1**

$$B = 21$$

$$JS = 33$$

$$P = \frac{21}{33} \times 100$$

$$= \frac{21}{33} \times 100$$

$$= 0,636$$

Dari perhitungan diatas diperoleh nilai 0,636

Maka soal nomor 1 termasuk kriteria **Sedang**

## Lampiran 18

**ANALISIS DAYA BEDA SOAL UJI COBA**

Perhitungan Taraf Kesukaran

Rumus yang digunakan:

$$= \frac{D}{BA - BB}$$

Keterangan

D : Daya beda soal

BA : Betuk atas

BB : Betul bawah

JA : Jawab Atas

JB : Jawab Bawah

Klasifikasi daya pembeda

0,00-0,20 : Jelek

0,21-0,40 : Cukup

0,41-0,70 : Baik

0,71-1,00 : Baik sekali

**Contoh perhitungan butir nomor 1**

$$BA = 13$$

$$BB = 7$$

$$JA = 16$$

$$JB = 16$$

$$= \frac{D}{BA - BB}$$

$$= \frac{13 - 7}{16 - 16}$$

$$= \frac{6}{16}$$

$$= 0,375$$

Dari perhitungan diatas diperoleh nilai 0,375

Maka soal nomor termasuk kriteria **Cukup**

Lampiran 19

**LEMBAR KERJA KELOMPOK****LEMBAR KERJA KELOMPOK**

Nama Sekolah : SD Negeri KarangTempel  
Kelas/ Semester : II/ 2  
Alokasi Waktu : 15 Menit

---

# ayo diskusikan bersama kelompokmu!

Kalian telah mengetahui pengertian mendeskripsikan, sekarang kita akan belajar mendeskripsikan tumbuhan dan binatang melalui gambar yang akan kalian amati. Ikuti langkah-langkah nya ya!

5. Tuliskan nama kelompok pada kotak yang disediakan.
6. Coba buka buku *Flash Card Fun Thinkers* pada halaman 15.
7. Apabila kalian sudah menemukan, ambillah gambar tersebut sesuai urutan abjad pada meja permainan dan turnamen.
8. Amatilah gambar yang sudah kalian temukan, perhatikanlah gambar tersebut. Ada gambar tumbuhan dan binatang apa saja yang terlihat pada gambar tersebut? Coba sebutkan jenis tumbuhan dan binatang beserta ciri-ciri nya pada kolom dibawah ini !



Kelompok : A

1. Kiki
2. Cici
3. Kiki
4. Cici
5. Kiki
6. Cici

## LEMBAR KERJA KELOMPOK

Nama Sekolah : SD Negeri Karang Tempel  
 Kelas/ Semester : II/ 2  
 Alokasi Waktu : 15 Menit

## ayo diskusikan bersama kelompokmu!

Kalian telah mengetahui pengertian mendeskripsikan, sekarang kita akan belajar mendeskripsikan tumbuhan dan binatang melalui gambar yang akan kalian amati. Ikuti langkah-langkahnya ya!

1. Tuliskan nama kelompok pada kotak yang disediakan.
2. Coba buka buku *Flash Card Fun Thinkers* pada halaman 15.
3. Apabila kalian sudah menemukannya, ambillah gambar tersebut sesuai urutan abjad pada meja permainan dan turnamen.
4. Amatilah gambar yang sudah kalian temukan, perhatikanlah gambar tersebut. Ada gambar tumbuhan dan binatang apa saja yang terlihat pada gambar tersebut? Coba sebutkan jenis tumbuhan dan binatang beserta ciri-cirinya pada kolom dibawah ini!

ciri-ciri kentang = berkulit dan wijaya  
 ciri-ciri kacang = bulat dan berwarna coklat  
 ciri-ciri kentang = Bulat dan berwarna  
 putih = ciri-ciri kacang = kacang = coklat  
 berwarna coklat  
 ciri-ciri kacang = kacang dan berwarna  
 coklat

Kelompok: B

1. Eudh
2. Putri
3. Ardi
4. Rizki
5. Rizki
6. Rehan

### LEMBAR KERJA KELOMPOK

Nama Sekolah : SD Negeri Karang Tempel  
 Kelas/ Semester : II/2  
 Alokasi Waktu : 15 Menit

## ayo diskusikan bersama kelompokmu!

Kalian telah mengetahui pengertian mendeskripsikan, sekarang kita akan belajar mendeskripsikan tumbuhan dan binatang melalui gambar yang akan kalian amati. Ikuti langkah-langkahnya ya!

1. Tuliskan nama kelompok pada kotak yang disediakan.
2. Coba buka buku *Flash Card Fun Thinkers* pada halaman 15.
3. Apabila kalian sudah menemukan, ambillah gambar tersebut sesuai urutan abjad pada meja permainan dan turnamen.
4. Amatilah gambar yang sudah kalian temukan, perhatikanlah gambar tersebut. Ada gambar tumbuhan dan binatang apa saja yang terlihat pada gambar tersebut? Coba sebutkan jenis tumbuhan dan binatang beserta ciri-cirinya pada kolom dibawah ini!

1. ciri-ciri kupu-kupu: warnanya hijau  
 mempunyai sayap  
 tubuhnya lunak  
 makannya serangga

2. ciri-ciri lebah: warnanya kuning hitam  
 makannya madu makannya sayur-pada

3. ciri-ciri bunga matahari: warnanya kuning  
 batangnya lurus  
 buahnya bulat

4. ciri-ciri bunga mawar: warnanya merah  
 batangnya berduri  
 daunnya hijau

kontur perkalian aks

Kelompok K

1. Aziz
2. Khairis
3. Rayalino
4. Rani
5. Ade Wa
- 6.

#### LEMBAR KERJA KELOMPOK

Nama Sekolah : SD Negeri Karang Tempel  
 Kelas/ Semester : II/ 2  
 Alokasi Waktu : 15 Menit

## ayo diskusikan bersama kelompokmu!

Kalian telah mengetahui pengertian mendeskripsikan, sekarang kita akan belajar mendeskripsikan tumbuhan dan binatang melalui gambar yang akan kalian amati. Ikuti langkah-langkah nya ya!

1. Tuliskan nama kelompok pada kotak yang disediakan.
2. Coba buka buku *Flash Card Fun Thinkers* pada halaman 15.
3. Apabila kalian sudah menemukan, ambillah gambar tersebut sesuai urutan abjad pada meja permainan dan turnamen.
4. Amatilah gambar yang sudah kalian temukan, perhatikanlah gambar tersebut. Ada gambar tumbuhan dan binatang apa saja yang terlihat pada gambar tersebut? Coba sebutkan jenis tumbuhan dan binatang beserta ciri-ciri nya pada kolom dibawah ini!

1. ciri pini, berbingkai berikat 2. ciri ciri siput berkulit  
 daunnya berwarna hijau mempunyai tangkai  
 buahnya berwarna jekel jalanya lambat  
 daunnya lebar mempunyai unta  
 kutunya berotot matanya samud  
 3. ciri-ciri buaya berikat: mempunyai ekor  
 mempunyai gigi yang tajam  
 berbulu 4 matanya ada mempunyai ekor

**DAFTAR NILAI SIKAP**

No	Nama siswa	Penilaian																				Skor	NA	Kriteria
		TELITI				KERJA SAMA				KRITIS				RASA INGIN TAHU				JUJUR						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1	Alfa Ridho	√				√				√				√				√				20	100	Amat baik
2	Shintya Dwi Mulyono Putri	√				√				√				√				√				17	85	Baik
3	Ivan Theovilus Wirawan	√				√				√				√				√				19	95	Amat baik
4	Leonardo Robert Yunanto	√				√				√				√				√				16	80	Baik
5	Narendra Diga Bayu P.	√				√				√				√				√				18	90	Amat baik
6	Aziz Hermawan	√				√				√				√				√				20	100	Amat baik
7	Dyah Ayu Putri Nuraini	√				√				√				√				√				18	90	Amat baik

8	Evan Hudha Pratama	√	√		√	√		√		√		17	85	Baik
9	Fahrurrizal Adani	√	√		√	√		√		√		17	85	Baik
10	Ilyas Rizky Maulana	√	√		√	√		√		√		20	100	Amat baik
11	Mohammad Alwi Ma'arufa	√	√		√	√		√		√		20	100	Amat baik
12	Mohammad Ardiansyah	√	√		√	√		√		√		17	85	Baik
13	Moreno Putra Pratama	√	√		√	√		√		√		19	95	Amat baik
14	Muhammad Kharis A.	√	√		√	√		√		√		17	85	Baik
15	Rafa Shaquille K.													
16	Rehan Muhammad P.P	√	√		√	√		√		√		15	75	Baik
17	Sadewa Mulyono Putra	√	√		√	√		√		√		15	75	Baik
18	Ravalino Zidane	√	√		√	√		√		√		19	95	Amat baik

**Keterangan Jumlah siswa 18 tidak masuk 1**

**KKM = 65**

## Lampiran 21

**DAFTAR NILAI PENGETAHUAN**

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	Alfa Ridho	77	85
2	Shintya Dwi Mulyono Putri	85	92
3	Ivan Theovilus Wirawan	62	85
4	Leonardo Robert Yunanto	46	69
5	Narendra Diga Bayu P.	69	85
6	Aziz Hermawan	85	100
7	Dyah Ayu Putri Nuraini	92	100
8	Evan Hudha Pratama	77	92
9	Fahrurrizal Adani	69	77
10	Ilyas Rizky Maulana	69	92
11	Mohammad Alwi Ma'arufa	77	100
12	Mohammad Ardiansyah	69	77
13	Moreno Putra Pratama	77	85
14	Muhammad Kharis A.	62	85
15	Rafa Shaquille K.		
16	Rehan Muhammad P.P	46	69
17	Sadewa Mulyono Putra	54	69
18	Ravalino Zidane	69	77
	Jumlah	1185	1439
	Rata-rata	69,71	84,65

**Keterangan****KKM = 65****Jumlah siswa 18 tidak masuk 1**

## Lampiran 22

**DAFTAR NILAI KETERAMPILAN**

No	Nama Siswa	Penilaian			NA
		1	2	3	
1	Alfa Ridho	100	75	91,67	88,89
2	Shintya Dwi Mulyono Putri	87,5	75	91,67	84,72
3	Ivan Theovilus Wirawan	100	75	91,67	88,89
4	Leonardo Robert Yunanto	75	75	91,67	80,56
5	Narendra Diga Bayu P.	87,5	75	91,67	84,72
6	Aziz Hermawan	100	75	91,67	88,89
7	Dyah Ayu Putri Nuraini	100	87,5	100	91,84
8	Evan Hudha Pratama	87,5	87,5	100	91,67
9	Fahrurrizal Adani	75	87,5	100	87,5
10	Ilyas Rizky Maulana	100	87,5	100	91,84
11	Mohammad Alwi Ma'arufa	100	87,5	100	91,84
12	Mohammad Ardiansyah	87,5	87,5	100	91,67
13	Moreno Putra Pratama	75	100	91,67	88,89
14	Muhammad Kharis A.	87,5	100	91,67	93,06
15	Rafa Shaquille K.				
16	Rehan Muhammad P.P	75	100	91,67	88,89
17	Sadewa Mulyono Putra	75	100	91,67	88,89
18	Ravalino Zidane	87,5	100	91,67	93,06

**Keterangan****KKM = 65****Jumlah siswa 18 tidak masuk 1**

Lampiran 23

## **SURAT PERNYATAAN**



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Lontar Nomor 1 (Sidodadi Timur) Telepon (024) 8316377 Semarang - 50125

Nomor : 316/IP-AMFIP/UPGRIS/II/2016  
 Lampiran : 1 (satu) berkas  
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

2 Februari 2016

Yth,

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

**N a m a** : Imah Saroh  
**N P M** : 12120477  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan  
**Program Studi** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD FUN THINKERS* TEMATIK SEBAGAI  
 PENDUKUNG PEMBELAJARAN SAINTIFIK PADA SISWA KELAS II SD N  
 KARANGTEMPEL**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan Ijin Penelitian

Atas perkenan dan kerjasama yang baik , kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan  
 Wakil Dekan I,  
  
 Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.  
 NPP 097901230



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Lontar Nomor 1 (Sidadadi Timur) Telepon (024) 8316377 Semarang - 50125

Nomor : 316/IP-AMFIP/UPGRIS/II/2016

2 Februari 2016

Lampiran : 1 (satu) berkas

Perihal : **Permohonan Ijin Uji Coba Soal**

Yth.

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Imah Saroh

N P M : 12120477

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD FUN THINKERS* TEMATIK SEBAGAI  
 PENDUKUNG PEMBELAJARAN SAINTIFIK PADA SISWA KELAS II SD N  
 KARANGTEMPEL**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan Ijin Uji Coba Soal

Atas perkenan dan kerjasama yang baik , kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,  
  
 Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.  
 NPP 097901230



PEMERINTAH KOTA SEMARANG  
 DINAS PENDIDIKAN  
 UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN SEMARANG TIMUR  
**SD NEGERI KARANGTEMPEL**  
 Jalan Taman Maluku No.36, Telp (024) 8441257 Semarang 50125  
 Email: sd.karangtempel@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN**

**Nomor: 421/103/II/2016**

Yang bertanda tangan di bawah ini

**N a m a** : KUSAINI, S.Ag  
**N I P** : 19591003 198405 1 001  
**Pangkat/Gol.** : Pembina, IV/a  
**Jabatan** : Kepala Sekolah  
**Unit Kerja** : SD Negeri Karangtempel  
 UPTD Pendidikan Kecamatan Semarang Timur

menerangkan

**N a m a** : **IMAH SAROH**  
**N P M** : 12120477  
**Perguruan Tinggi** : Universitas PGRI Semarang  
**Jurusan/Prodi** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

bahwa mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Karangtempel UPTD Pendidikan Kecamatan Semarang Timur mulai tanggal 2 s.d. 15 Februari 2016, ditujukan untuk memenuhi judul skripsi "*Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik pada Siswa Kelas II SD N Karangtempel*".

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 15 Februari 2016  
 Kepala Sekolah

KUSAINI, S.Ag  
 NIP 19591003 198405 1 001



PEMERINTAH KOTA SEMARANG  
 UPTD. PENDIDIKAN KECAMATAN SEMARANG TIMUR  
 SDN MLATIHARJO 01  
 Jl. Cimanuk VIII Semarang. Telp ( 024 ) 3541177



SURAT KETERANGAN UJI COBA SOAL  
 Nomor :

Yang bertanda tangan di bawah ini :

- |               |   |                       |
|---------------|---|-----------------------|
| 1. Nama       | : | SUTRISNO S.Pd         |
| 2. NIP        | : | 19630507 198304 1 007 |
| 3. Jabatan    | : | Kepala Sekolah        |
| 4. Unit Kerja | : | SDN Mlatiharjo 01     |

Menyerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

- |                  |   |                               |
|------------------|---|-------------------------------|
| 1. Nama          | : | IMAH SAROH                    |
| 2. NIM           | : | 12120477                      |
| 3. Jenis Kelamin | : | Perempuan                     |
| 4. Nama Sekolah  | : | UNIVERSITAS PARI SEMARANG     |
| 5. Fakultas      | : | Ilmu Pendidikan               |
| 6. Program Studi | : | Pendidikan Guru Sekolah Dasar |

Mahasiswa tersebut telah melakukan uji coba soal instrumen penilaian di SDN Mlatiharjo 01 dengan judul " Pengembangan Media *Flash Card Fun Thinkers* Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Pada Siswa Kelas II SDN KarangTempel" pada tanggal 29 Januari 2016 Tahun pelajaran 2015/2016.

Demikian surat ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 5 Februari 2016



SUTRISNO, S.Pd  
 NIP. 19630507 198304 1 007



**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)**

Jl. Sidodadi Timur Nomor 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia

Telp. (024) 8316377 Faks. 8448217 Email : upgrismp@gmail.com Homepage : www.upgrismp.ac.id

Nomor : PGSD-FIP/UPGRIS/X/2015  
 Lampiran :  
 Perihal : Observasi Analisis Kebutuhan  
 Untuk penyusunan Proposal Skripsi

5 Nopember 2015

Kepada  
 Yth. Kepala Sekolah Dasar  
 SD. N. Karangrempel.....  
 Di Tempat

Dengan Hormat,

Dalam rangka penyusunan proposal penelitian mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar perlu dilakukan *need assesment*/analisis kebutuhan di sekolah untuk mengungkap permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Mohon berkenan Bapak/Ibu Kepala sekolah Memberikan ijin kepada mahasiswa kami untuk melakukan observasi sesuai kebutuhan mereka untuk membantu proses penyusunan proposal penelitian, atas nama:

Nama : IMAH SAROH.....

NPM : 12120477.....

Program Studi : Pendidikan Guru sekolah Dasar

Kepерluan : Observasi awal penyusunan proposal skripsi

Atas berkenan dan kerjasamanya, kami sampaikan terimakasih.



320

**PERNYATAAN  
KESEDIAAN MEMBIMBING SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Pjatriyo, M.Pd

NIP/NPP : 195106171981031002

Menyatakan bersedia menjadi **PEMBIMBING** I atas mahasiswa:

Nama : MAH SAROH

NPM : 12120477

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD FUN THINKERS TEMATIK BERBENTUK  
PENUNJANG PENBELAJARAN KAINTEGRASI PADA SISWA KELAS 0 SD  
NELSONI KARANGTEMPEL

Demikian surat pernyataan ini untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

Mengetahui  
Ketua Program Studi



Joko Sulianto S.Pd, M.Pd

NIP/NPP 088201307

Semarang, \_\_\_\_\_

Dosen ybs,



Drs. Pjatriyo, M.Pd

NIP/NPP 195106171981031002

321

**PERNYATAAN  
KESEDIAAN MEMBIMBING SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Filia Prima Astheria, M.Pd

NIP/NPP : 098301249

Menyatakan bersedia menjadi **PEMBIMBING II** atas mahasiswa:

Nama : IMAH SAPOH

NPM : 12130477

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD TUNTHIKBEREF TEMATIF  
SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN SAINTIFIK SISWA  
KELAS II SD NEGERI KAYANTEMPEL

Demikian surat pernyataan ini untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

Mengetahui  
Ketua Program Studi



Joko Sulungo S.Pd M.Pd

NIP/NPP 08820407

Semarang, \_\_\_\_\_

Dosen ybs,



Filia Prima Astheria M.Pd

NIP/NPP 098301249



**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)**

322

Jl. Sidodadi Timur Nomor 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia

Telp. (024) 8316377 Faks. 8448217 Email : upgrisng@gmail.com Homepage : www.upgrisng.ac.id

**USULAN TEMA DAN PEMBIMBING SKRIPSI**

Yth. Ketua Program Studi \*)

1. Bimbingan dan Konseling (BK)
2. Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
3. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Imah Saerah  
 NPM : 12120477

Bermaksud mengajukan tema skripsi dengan judul:

Pengembangan Media Flash Card dua dimensi Tematik Sebagai  
Pendukung Pembelajaran Sains pada siswa kelas II SD  
Negeri Karang Tengah

Semarang, 3 November 2011

Yang mengajukan,

IMAH SAERAH  
 NPM 12120477

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Mengetahui,

Kaprodi,

Drs. Djoko M.Pd  
 NIP/NPP 01510417192102004

Eliha Fonne Astuti M.Pd  
 NIP/NPP 01510419

Joko Santoso, S.Pd M.Pd  
 NIP/NPP 01510419

\*) Pilih salah satu.

## SURAT PERNYATAAN

323

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Djariyo M.Pd

NPP/NIP : 195100171981031002

Selaku Dosen **Pembimbing I** Skripsi dari Mahasiswa :

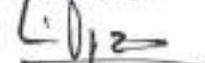
Nama : IMAH SAROH

NPM : 12120477

Menyatakan mahasiswa tersebut telah menyelesaikan pembimbingan Skripsi dengan judul  
PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD FUN THINKERS TEMATIF SEBAGAI  
PENDUKUNG PEMBELAJARAN SAINTIFIK PADA SISWA KELAS II SD  
NLEKI KARANGTEMPEL

dan dinyatakan siap menempuh ujian skripsi.

Pembimbing I



Drs. Djariyo M.Pd

NIP/NPP 195100171981031002

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fika Prima Ardhiana M.Pd

NIP/NIP : 098301249

Selaku Dosen Pembimbing II Skripsi dari Mahasiswa :

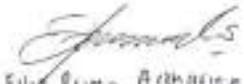
Nama : MAH SAROH

NPM : 12120977

Menyatakan mahasiswa tersebut telah menyelesaikan pembimbingan Skripsi dengan judul PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD FUN THINKER TEMATIK SEBAGAI  
PENDUKUNG PEMBELAJARAN SAINTIFIK SISWA KELAS II SD MELER  
KARANGTEMPEL

dan dinyatakan siap menempuh ujian skripsi.

Pembimbing II

  
Fika Prima Ardhiana M.Pd  
NIP/NIP 098301249

Lampiran 24

# **REKAPITULASI PROSES BIMBINGAN**

## PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Pembimbing I

Nama : Drs. Djurjo M Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	28/10/2015	Bimbingan kelengkapan dan pengajuan judul	
2.	09/11/2015	Revisi judul dan ACC judul	
3.	18/11/2015	Bimbingan proposal - kajian teori Kerangka pikir lanjut & pakuvis	
4.	21-11-2015	Instansi media dan instansi lainnya untuk validasi pakuvisnya! Stukerba hipotesisnya redaksi nya akan kembali	
5.	28-11-2015	Revisi bagian redaksi pakuvis lanjut validasi pakuvis	
6.	2-2-2016	Lanjutan penditiran /uji coba media.	

## PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Pembimbing II

Nama : Filin Prima Ardhiana M.Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1	29/10/15	Bimbingan kelompok	<i>[Signature]</i>
2	3/11/15	Pengajuan judul	<i>[Signature]</i>
3	5/11/15	Acc judul	<i>[Signature]</i>
4	21/11/15	Bimbingan proposal (tentang bingkang dan kajian teori)	<i>[Signature]</i>
5	23/11/15	Bimbingan proposal - Teknik analisis data	<i>[Signature]</i>
6	01/12/15	kehal analisis data - story board - lembar validasi	<i>[Signature]</i>
7	02/12/15	Bimbingan proposal - Story board - lembar validasi lanjut validasi ahli materi	<i>[Signature]</i>
8	12/12/15	Pengembangan validasi media lanjut pengembangan silabus, RPP, instrumen	<i>[Signature]</i>
9	24/1/16	perencanaan media	<i>[Signature]</i>
10	2/2/16	lanjutan penelitian	<i>[Signature]</i>

## PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing I

Nama : Dr. Fjoring M. Pd.

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1	02/09/2016	Bab 4 data Angrek disajikan dalam tabel Tabel pretest dan posttest disajikan dalam tabel lalu disajikan dengan grafik. Bimbingan bab I, II dan III	
2	04/04/2016	Daftar pengantar pembimbing, daftar isi, abstrak kata, daftar badan, gambar, daftar lampiran Daftar Pengantar	
3	7/04/2016	Bimbingan bab I, II, III, IV dan V. <i>Selamat maju Esok</i>	

## PEMBIMBINGAN SKripsi

329

Pembimbing II

Nama : Filia Prima Ardiyaningrum M.Td

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	04/04/16	Bimbingan Bab I, II, III, IV dan V, Revisi Bab IV dan V	
2	08/04/16	Bimbingan Bab I, III, IV dan V, lampiran revisi Bab IV dan V	
3	09/04/16	Revisi	
4.	10/04/16	Acc skripsi sidang	

Lampiran 25

## **DOKUMENTASI PENELITIAN**



**Siswa mengerjakan soal *pretest***



**Guru membagi siswa secara tim**



**Guru menjelaskan materi pembelajaran**



**Guru membagi materi diskusi tim**



**Siswa secara tim belajar kelompok**



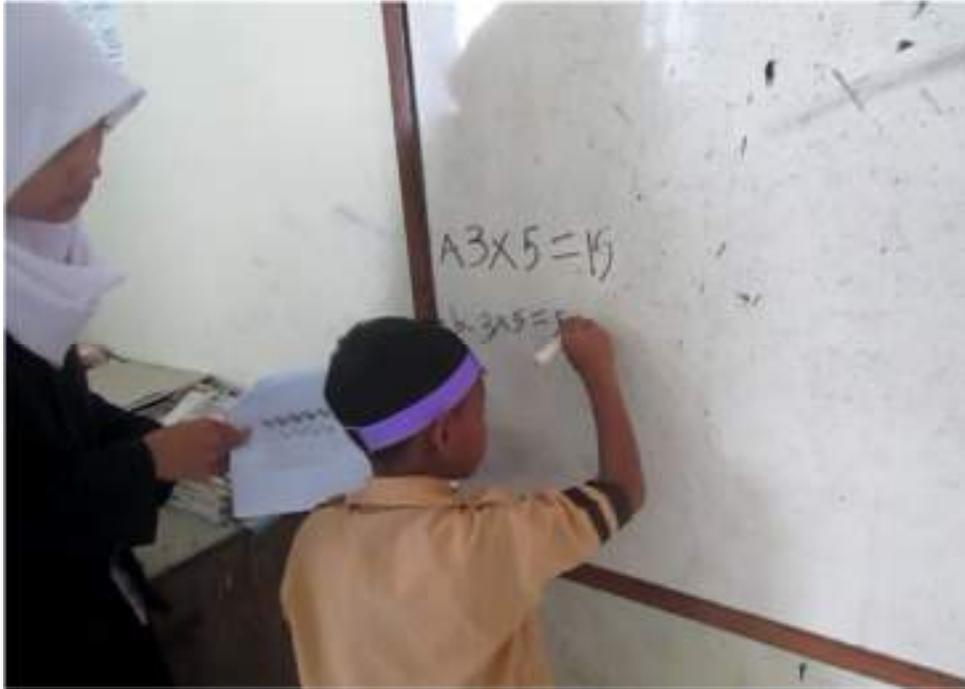
**Guru membimbing belajar tim**



**Siswa bersama tim menjawab kuis dalam lembar diskusi**



**Siswa aktif untuk menjawab kuis pada lembar diskusi**



Perwakilan tim maju kedepan menjawab kuis diskusi kelompok



Guru mengenalkan perangkat media *Flash Card Fun Thinkers* kepada siswa



Guru menjelaskan cara menggunakan media *Flash Card Fun Thinkers*



Siswa bersama tim melakukan game media *Flash Card Fun Thinkers*



Guru berkeliling memantau jalannya game media *Flash Card Fun Thinkers*



Siswa antusias untuk menjawab game media *Flash Card Fun Thinkers*



Perwakilan tim menjelaskan hasil jawaban game media *Flash Card Fun Thinkers*



Guru membacakan soal turnamen



Perwakilan tim menjawab soal turnamen



Tim mengerjakan lembar diskusi kelompok menggunakan *Flash Card*



**Guru membimbing tim mengerjakan lembar diskusi kelompok**



**Perwakilan tim maju kedepan membaca hasil lembar diskusi kelompok**



Siswa mengerjakan angket tanggapan siswa terhadap media *Flash Card Fun Thinkers*



Siswa mengerjakan *posttest*



Guru membagikan penghargaan pada tim pemenang

Team	Skor
Ayam	★★★★
Sungai Maninjau	★★★★
Sapi	★★★★

Skor akhir game media *Flash Card Fun Thinkers*

Lampiran 26

**PRODUK**  
**MEDIA *FLASH CARD FUN***  
***THINKERS***



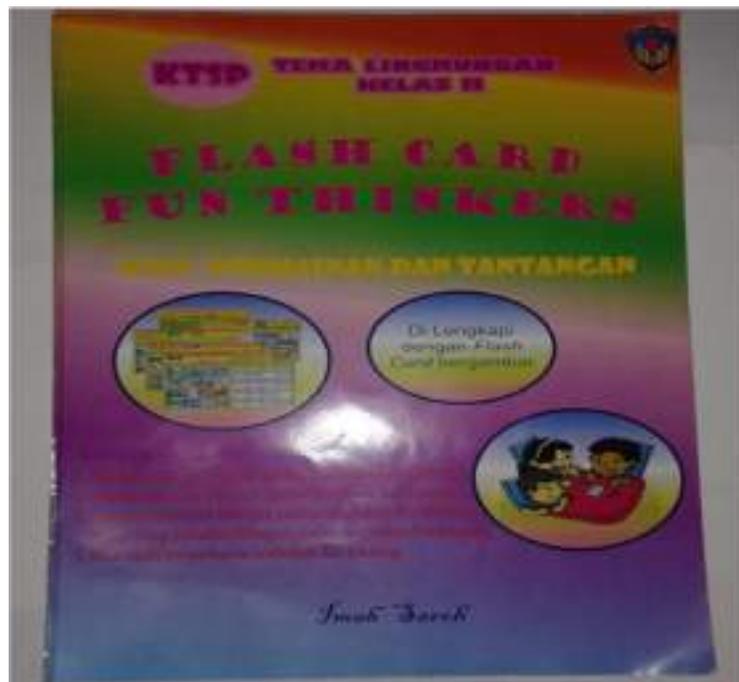
**Perangkat Media *Flash Card Fun Thinkers***



**Ragangan Media *Flash Card Fun Thinkers***



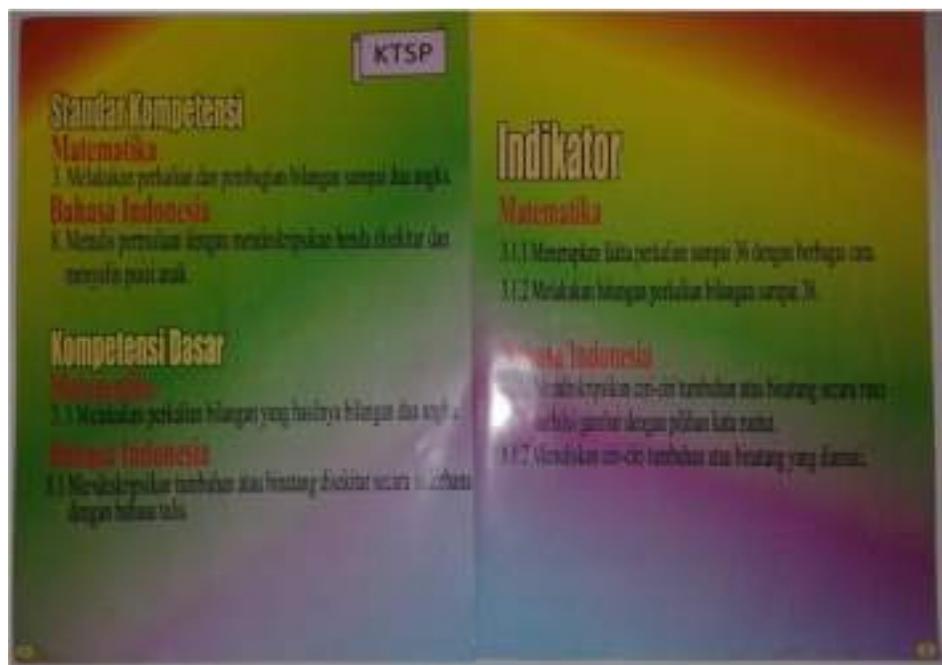
Kotak Nomor Media *Flash Card Fun Thinkers*



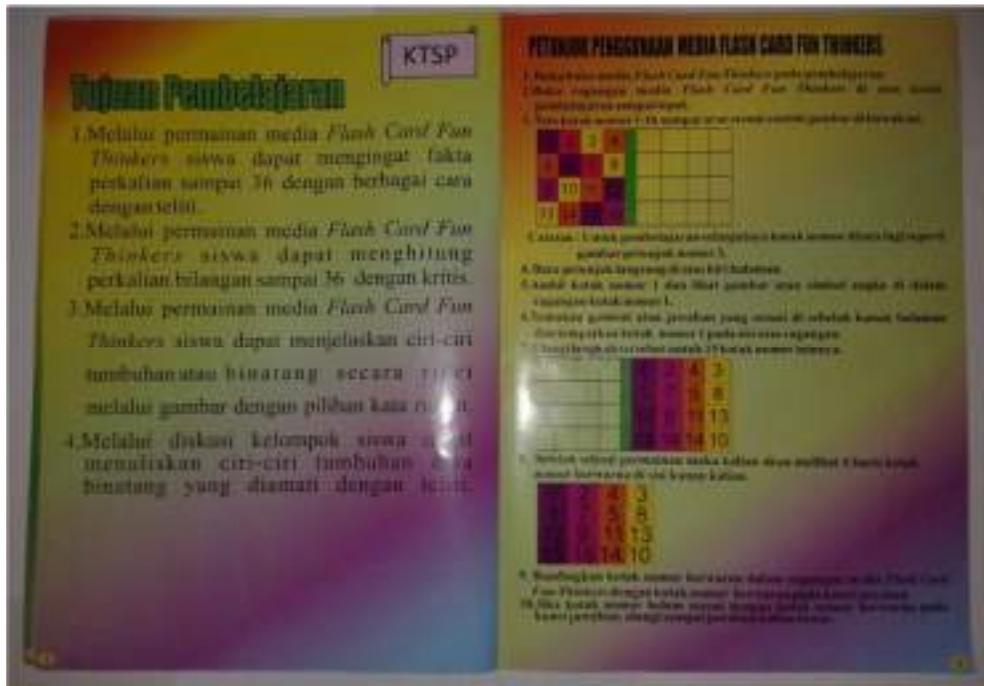
Sampul Depan Media *Flash Card Fun Thinkers*



Halaman Nama Desain Media *Flash Card Fun Thinkers*



Halaman SK dan KD Media *Flash Card Fun Thinkers*



Halaman Tujuan pembelajaran Dan Petunjuk Penggunaan Media *Flash Card Fun Thinkers*



Tampilan Poin Pertama Kuis Media *Flash Card Fun Thinkers*



Tampilan Poin Dua Kuis Media *Flash Card Fun Thinkers*



Tampilan Poin Tiga Kuis Media *Flash Card Fun Thinkers*



Tampilan Poin Empat Kuis Media *Flash Card Fun Thinkers*



Tampilan Poin Lima Kuis Media *Flash Card Fun Thinkers*



Tampilan *Flash Card* Media *Flash Card Fun Thinkers*



Langkah Pertama Menggunakan media *Flash Card Fun Thinkers*



**Langkah Kedua Menggunakan media *Flash Card Fun Thinkers***



**Langkah Ketiga Menggunakan media *Flash Card Fun Thinkers***