

## Lampiran 01 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR**  
**KAMPUS DENPASAR**

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0172 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Ketua SD N 2 Baktakan  
 di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : I Made Arik Arisandi  
 NIM : 1811031267  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Judul : Pengembangan Media Permainan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Tentang Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Baktakan Tahun Pelajaran 2021/2022.

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 17 Maret 2022  
 Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
 NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 02 Dokumentasi Kegiatan di SD N 2 Bakbakan



Papan Nama SD N 2 Bakbakan



Lapangan SD N 2 Bakbakan



Observasi di SD Negeri 2 Bakbakan



Wawancara Guru Kelas IV

Lampiran 03 Validitas Ahli Rancang Bangun

## **ANGKET PENILAIAN RANCANG BANGUN**

### **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU BERGAMBAR MENGENAI SIKLUS HIDUP HEWAN SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 BAKBAKAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Kartu Bergambar Mengenai Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bakkakan Tahun Pelajaran 2021/2022

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Peneliti : I Made Arik Ariandi

Pembimbing : Drs. D.B. Kt. Ngr. Semara Putra, S.Pd., M.FOr. (Pembimbing 1)  
Drs. I Komang Ngurah Wiyasa, M.Kes . (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Permainan Kartu Bergambar Mengenai Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bakkakan Tahun Pelajaran 2021/2022”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Rancang Bangun Media Permainan kartu Bergambar sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian rancang bangun. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media Permainan Kartu Bergambar yang dikembangkan sesuai dengan model pengembangan ADDIE, sehingga dapat diketahui sesuai atau tidaknya rancang bangun media pembelajaran interaktif tersebut dengan model pengembangan yang digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Rancang Bangun yang dikembangkan. Atas

perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian rancang bangun pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

#### A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Jawaban

Ya = Sesuai

Tidak = Tidak Sesuai

#### B. Penilaian Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
<b>Komponen Model Pengembangan ADDIE</b>			
1.	Model pengembangan ADDIE sesuai dengan karakteristik media permainan kartu bergambar	✓	
2.	Alasan pemilihan model pengembangan ADDIE tepat.	✓	
<b>Komponen Tahapan-Tahapan Pengembangan Media Cerita Bergambar</b>			
3.	Tahapan - tahapan pengembangan media permainan kartu bergambar sesuai dengan model pengembangan ADDIE.	✓	
4.	Tahapan-tahapan pengembangan media permainan kartu bergambar digambarkan dengan tepat.	✓	
<b>Komponen Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan</b>			
5.	Tahapan - tahapan pengembangan media permainan kartu bergambar berdasarkan model pengembangan ADDIE jelas.	✓	
6.	Proses pengembangan media permainan kartu bergambar dilaksanakan secara praktis.	✓	
7.	Langkah-langkah pengembangan media kartu bergambar dilaksanakan secara berurutan.	✓	
<b>Komponen Evaluasi Formatif</b>			
8.	Rancangan evaluasi media permainan kartu bergambar sesuai dengan model pengembangan ADDIE.	✓	
9.	Instrumen evaluasi yang dikembangkan jelas.	✓	
10.	Subjek uji coba yang dilibatkan tepat.	✓	

**C. Komentor dan Saran Perbaikan**

Sudah direvisi sesuai masukan.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Rancang bangun media permainan kartu bergambar yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE dinyatakan:

- ①. Sesuai
2. Tidak sesuai

*Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)*

Denpasar, 28 April 2022

Validator



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19591231198403 1 010

**ANGKET AHLI ISI/MATERI PELAJARAN****PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU BERGAMBAR  
MENGENAI SIKLUS HIDUP HEWAN SISWA KELAS IV SD NEGERI 2  
BAKBAKAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022****A. Identitas**

Nama Ahli : Drs. I. B. Surya Manuaba, S.Pd., M.FOr.

NIP : 195710071988031001

Hari/Tanggal : Kamis/17 Maret 2022

**B. Petunjuk**

1. Instrumen diisi oleh Ibu/Bapak sebagai ahli isi/materi pelajaran tentang kualitas media kartu bergambar yang dikembangkan.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas materi dan kemanfaatan materi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran diitulis pada lembar yang telah disediakan.

### C. Instrumen Validasi Isi/Materi Pelajaran

No.	Pernyataan	Skala 4			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Kurikulum</b>					
1	Kesesuaian materi KD		✓		
2	Kesesuaian materi dengan indikator		✓		
3	Kesesuaian materi dengan tujuan Pembelajaran		✓		
<b>Kebahasaan</b>					
4	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten		✓		
<b>Materi</b>					
5	Kecangkupan materi	✓			
6	Mudah untuk dipahami		✓		
7	Kesesuaian isi materi	✓			
8	Kedalaman materi		✓		
<b>Evaluasi</b>					
9	Kesesuaian soal dengan indikator pembelajaran		✓		
10	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran		✓		

### D. Komentor dan Saran

Tujuan Pembelajaran perlu di  
revisi. Untuk itu di lanjutkan  
dan revisi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**E. Kesimpulan**

Pengembangan media permainan kartu bergambar untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa tentang siklus hidup hewan siswa kelas IV SD Negeri 2 bakbakan tahun pelajaran 2021/2022

1. Layak diproduksi tanpa direvisi
- ② Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diproduksi

Denpasar, 17 Maret 2022

Validator Ahli Isi/Materi



Drs. I. B. Surya Manuaba, S.Pd., M.FOr.  
NIP. 195710071988031001

Lamoiran 05 Hasil Review Ahli Media Pembelajaran

### ANGKET AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

#### PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU BERGAMBAR MENGENAI SIKLUS HIDUP HEWAN SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 BAKBAKAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022

##### A. Identitas

Nama Ahli : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 195912311984031010  
Hari/Tanggal : Jumat / 18 Maret 2022

##### B. Petunjuk

1. Instrumen diisi oleh Ibu/Bapak sebagai ahli materi pembelajaran tentang kualitas media kartu bergambar yang dikembangkan.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas materi dan kemanfaatan materi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan

- 4 = Sangat Setuju
  - 3 = Setuju
  - 2 = Tidak Setuju
  - 1 = Sangat Tidak Setuju
4. Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.



**E. Kesimpulan**

Pengembangan media permainan kartu bergambar untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa tentang siklus hidup hewan siswa kelas IV SD Negeri 2 bakbakan tahun pelajaran 2021/2022

1. Layak diproduksi tanpa direvisi
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diproduksi.

Denpasar, 18 Maret 2022

Validator Media Pembelajaran



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP 195912311984031010

## Lampiran 06 Hasil Review Ahli desain Pembelajaran

**ANGKET AHLI DESAIN PEMBELAJARAN****PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU BERGAMBAR  
MENGENAI SIKLUS HIDUP HEWAN SISWA KELAS IV SD NEGERI 2  
BAKBAKAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022****A. Identitas**

Nama Ahli : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 195912311984031010  
Hari/Tanggal : Jumat / 18 maret 2022

**B. Petunjuk**

1. Instrumen diisi oleh Ibu/Bapak sebagai ahli materi pembelajaran tentang kualitas media kartu bergambar yang dikembangkan.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas materi dan kemanfaatan materi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

- 4 = Sangat Setuju
  - 3 = Setuju
  - 2 = Tidak Setuju
  - 1 = Sangat Tidak Setuju
4. Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.



### E. Kesimpulan

Pengembangan media permainan kartu bergambar untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa tentang siklus hidup hewan siswa kelas IV SD Negeri 2 bakbakan tahun pelajaran 2021/2022

1. Layak diproduksi tanpa direvisi.
- ② Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diproduksi.

Denpasar, 18 Maret 2022

Validator Ahli Desain Pembelajaran



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP 195912311984031010

Lampiran 07 Surat Keterangan Penelitian Dari SD



**PEMERINTAH KABUPATEN GIANYAR**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BAKBAKAN**  
 Jalan Gunung Agung, Bakbakan, Gianyar. Telp : 081337911392  
 NSS. 101220502041 NPSN : 50102135 Email : [sdnegeri2.bakbakan@gmail.com](mailto:sdnegeri2.bakbakan@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2/11/SD 2 BBK/II/2022

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Ketut Wirta, S.Pd.SD  
 NIP : 19720905 200501 1 009  
 Pangkat/Golongan : Pembina IV/a  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Sekolah/Tempat Tugas : SD Negeri 2 Bakbakan  
 Alamat Sekolah : Jalan Gunung Agung, Bakbakan, Gianyar.  
 Telepon/Hp : 081337911392

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut :

Nama : I Made Arik Arisandi  
 NIM : 1811031267  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : pendidikan Dasar  
 Fakultas : Ilmu pendidikan  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Kartu Bergambar  
 Mengenai Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD  
 Negeri 2 Bakbakan Tahun Pelajaran 2021/2022

Memang benar telah melakukan pengumpulan data penelitian untuk Skripsi di SD Negeri 2 Bakbakan. Kecamatan Gianyar, Kabupaten Gianyar.

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Gianyar, 22 Februari 2022  
 Kepala SD N 2 Bakbakan

**I Ketut Wirta, S.Pd.SD**  
 NIP. 19720905 200501 1 009

Lampiran 08 RPP

**RPP KELAS IV**



Oleh :

Nama : I Made Arik Arisandi

NIM : 1811031267

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**DENPASAR**

**2022**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD N 2 Bakbakan  
 Kelas / Semester : 4 /2  
 Tema : 6. Cita-citaku  
 Sub Tema : 1. Aku dan Cita-citaku  
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, IPA, SBdP  
 Pembelajaran ke : 1  
 Alokasi waktu : 1 x pertemuan (6 x 35 menit )

### A. KOMPETENSI INTI

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

### B. KOMPETENSI DASAR

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <p>3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.</p> <p>4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.</p>	<p>3.6.1 Mengamati ciri-ciri puisi.</p> <p>3.6.2 Menjelaskan isi dan amanat puisi dengan baik dan benar.</p> <p>4.6.1 Membuat kesimpulan tentang ciri-ciri puisi.</p> <p>4.6.2 Mendemonstrasikan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.</p>

<p><b>IPA</b></p> <p>3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.</p> <p>4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya</p>	<p>3.2.1 Mengidentifikasi siklus makhluk hidup.</p> <p>3.2.2 Menyebutkan beberapa jenis siklus hidup hewan yang ada di sekitarnya</p> <p>3.2.3 Menjelaskan berbagai jenis siklus hidup hewan</p> <p>3.2.4 Mengurutkan gambar siklus hidup hewan</p> <p>4.2.1 Membuat skema tahapan pertumbuhan siklus hidup hewan</p> <p>4.2.1 Mempresentasikan gambar siklus hidup makhluk hidup dengan benar.</p>
<p><b>SBdP</b></p> <p>3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan</p>	<p>3.2.1 Mengetahui dan menjelaskan tanda tempo dan tinggi rendah nada dengan benar.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan dan memahami</p>

### C. TUJUAN

1. Setelah membaca materi pembelajaran , siswa dapat mengidentifikasi siklus hidup Hewan dengan benar.
2. Setelah membaca materi , siswa diharapkan mampu mngidentifikasi beberapa jenis siklus Hidup hewan dengan benar
3. Setelah mengamati kartu bergambar siswa dapat menganalisis siklus hidup yang ada di sekitarnya dengan benar.
4. Setelah melalui kegiatan menyusun gambar tahapan siklus hewan, siswa mampu membuat skema siklus makhluk hidup hewan yang ada di sekitarnya dengan benar

### D. MATERI

1. Siklus makhluk hidup

### E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific, TPACK*

Metode : Ceramah, Tanya Jawab, penugasan, diskusi

## F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Siswa memberikan salam pada guru dan diajak berdo'a menurut agama dan keyakinan masing- masing. (<i>Religius</i>)</li> <li>□ Siswa dan guru menyanyikan lagu "Garuda Pancasila" sebelum memulai pembelajaran (<i>Nasionalis</i>)</li> <li>□ Siswa melakukan tepuk PPK</li> <li>□ Siswa diingatkan tentang protokol kesehatan</li> <li>□ Siswa diingatkan untuk tetap menjaga kebersihan dan kesehatan diri</li> <li>□ Pembiasaan membaca sebelum mulai pembelajaran (<i>literasi</i>)</li> <li>□ Mengaitkan materi sebelumnya melalui materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman siswa.</li> <li>□ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Cita-citaku"</li> <li>□ Siswa diberitahukan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan, dan menyimpulkan.</li> <li>□ Siswa nantinya diminta melakukan diskusi dengan teman sebangku ketika mengerjakan LKS</li> </ul>	5 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Siswa diberi pertanyaan untuk membantu proses belajar mengajar               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apakah kalian memiliki hewan peliharaan?</li> <li>b. Apakah hewan peliharaanmu mempunyai anak?</li> <li>c. Bagaimana tahapan-tahapan pertumbuhan hewan yang kamu ketahui? (Critical Thinking and Problem Formulation) (<i>menanya</i>)</li> </ol> </li> </ul>	25 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Siswa mengamati gambar siklus hidup hewan yang ada di buku siswa. (<i>mengamati</i>)</li> <li>□ Setelah mengamati gambar, siswa mengidentifikasi tahapan-tahapan siklus hewan. Siswa dibimbing guru mengidentifikasi dengan bantuan media kartu bergambar. (<i>mengeksplorasi</i>)</li> <li>▪ Siswa mengerjakan LKS yang diberikan guru, namun jika mengalami kesulitan mereka bisa berdiskusi dengan teman sejawat ataupun guru sebagai fasilitator. (<i>menanya</i>)</li> <li>▪ Setelah membacakan hasil diskusi dengan teman sebangku, kemudian didiskusikan lagi dengan teman sekelas (<i>mengomunikasikan</i>)</li> <li>▪ Siswa menyimpulkan hasil diskusi kelas dengan bimbingan guru (<i>menyimpulkan</i>)</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa bersama guru menyimpulkan hasil belajar selama sehari.</li> <li>▪ Siswa diberikan kesempatan berbicara/bertanya dan menambahkan informasi dari pembelajaran yang diperolehnya.</li> <li>▪ Siswa diajak guru siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing dan mengakhiri kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Siswa diberitahukan tentang rencana kegiatan di pertemuan berikutnya</li> </ul>	5 menit

#### G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 6 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 6 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Buku LKS siswa
3. Gambar hewan,

#### H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi siswa. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki

proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

## 1. Teknik Penilaian

### a. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dalam pembelajaran ini yaitu meliputi:

- Soal tes pilihan ganda pada akhir kegiatan sebagai bahan evaluasi.

Skor penilaian: 100

$$\text{Penilaian: } \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

### Panduan Konversi Nilai

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

Catatan Guru

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

Mengetahui  
Kepala Sekolah,



I Ketut Wirta, S.Pd.SD  
NIP. 19720905 200501 009

Bakbakan,.....  
Guru Kelas IV,



Ni Wayan Ratna Adi, S.Pd.SD  
NIP. 19700118 199312 2 001

## MATERI

### SIKLUS HIDUP HEWAN

Semua makhluk hidup mengalami siklus hidup atau daur hidup. Daur hidup adalah suatu proses yang dialami makhluk hidup yang dimulai dari awal pertama kali organisme itu hidup di bumi lalu tumbuh dan berkembang menjadi organisme atau makhluk hidup dewasa dan berkembang biak untuk mempertahankan kelangsungan jenisnya. Daur hidup hewan dimulai saat kelahiran dari perut induknya atau menetas dari telur. Hewan semakin besar saat masa pertumbuhannya dan berkembang menjadi hewan dewasa. Daur hidup hewan berakhir pada kematian. Proses daur hidup hewan tersebut merupakan suatu perputaran atau siklus (life Cycle) karena akan kembali pada titik awal mulanya. Daur hidup hewan berakhir pada saat hewan tersebut mati, dan dimulai lagi dari awal yaitu lahir lalu tumbuh dan berkembang hingga akhirnya mati. Daur hidup hewan berdasarkan proses perubahan bentuk tubuhnya dapat dibagi menjadi dua yaitu :

1. Daur hidup tanpa metamorfosis
2. Daur hidup dengan metamorfosis

Metamorfosis adalah perubahan bentuk hewan secara bertahap setelah kelahiran atau penetasan hingga dewasa. Sebagian besar daur hidup hewan tanpa mengalami metamorfosis, contohnya daur hidup kucing, anjing, dan ayam. Sebagian kecil hewan di bumi ini mengalami metamorfosis pada daur hidupnya, contohnya kupu-kupu dan kecoa.

1. Daur Hidup Hewan Tanpa Metamorfosis Daur hidup hewan tanpa metamorfosis adalah daur hidup hewan yang diawali dari lahirnya atau menetasnya hewan baru yang bentuk tubuhnya sama dengan bentuk tubuh induknya. Pada daur hidup tanpa metamorfosis hewan hanya mengalami perubahan ukuran tubuh namun tidak mengalami perubahan bentuk. Contohnya ayam dan kucing,
2. Daur Hidup Hewan Dengan Metamorfosis Daur hidup hewan dengan metamorfosis adalah daur hidup sekelompok hewan yang terlahir dengan bentuk yang berbeda dengan induknya, dan mengalami perubahan bentuk yang bertahap hingga dewasa.

**Metamorfosis ada dua yaitu :**

- 1) Metamorfosis Sempurna Metamorfosis sempurna dialami oleh hewan yang pada saat lahir memiliki bentuk tubuh yang sangat berbeda sekali dengan induknya. Hewan ini harus melalui beberapa tahap untuk memiliki tubuh yang sama dengan

hewa dewasa. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna yaitu kupu-kupu, nyamuk, katak, semut, lebah, dan lalat.

2) Metamorfosis Tidak Sempurna Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna bentuk hewan muda mirip dengan induknya, tetapi ada bagian-bagian tubuh yang belum terbentuk, misalnya sayap. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna yaitu : capung, kecoa, jangkrik, dan belalang.



### LEMBARAN SOAL

Mata Pelajaran : Tematik  
 Kelas : IV (empat)  
 Hari/ tanggal :

Waktu :

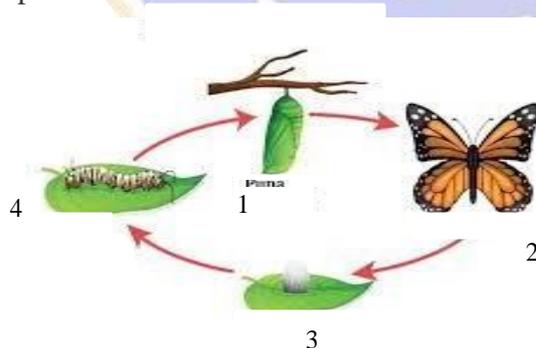
Petunjuk mengerjakan soal

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal.
2. Tulislah nama, nomor absen, dan kelas pada lembar jawaban.
3. Kerjakan soal dengan sebaik-baiknya. Mulailah dengan mengerjakan soal yang dirasa mudah terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan mengerjakan soal yang dirasa sulit.
4. Tulislah jawaban pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan menggunakan pensil.
5. Periksa kembali jawaban sebelum lembar soal dan jawaban dikumpulkan.

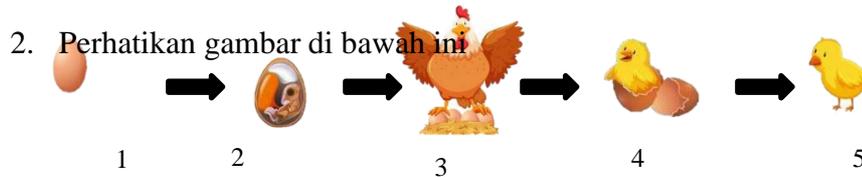
-SELAMAT BEKERJA

Pilihlah salah satu jawaban yang tepat dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d!

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



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



Urutkan tahapan perkembangan yang benar paada siklus hidup ayam adalah ...

- a. 1 – 2 – 4 – 3 – 5
- b. 1 – 3 – 4 – 3 – 5
- c. 1 – 2 – 4 – 5 – 3
- d. 1 – 4 – 3 – 5 – 2

3. Perhatikan tahapan metamorfosis berikut!

Kecoa = Telur – Nimfa – Dewasa

Kupu-kupu = Telur – Lava (Ulat) – Pupa (Kepongpong) – Dewasa

Temukanlah perbedaan dari kedua tahapan metamorfosis tersebut...

- a. Kecoa mengalami 3 tahapan, Kupu-kupu mengalami 4 tahapan
- b. Kecoa dan kupu-kupu sama -sama bersayap
- c. Kecoa dan kupu-kupu bertelur
- d. Kecoa mengalami tahap nifmfa, kupu-kupu mengalami tahap pupa

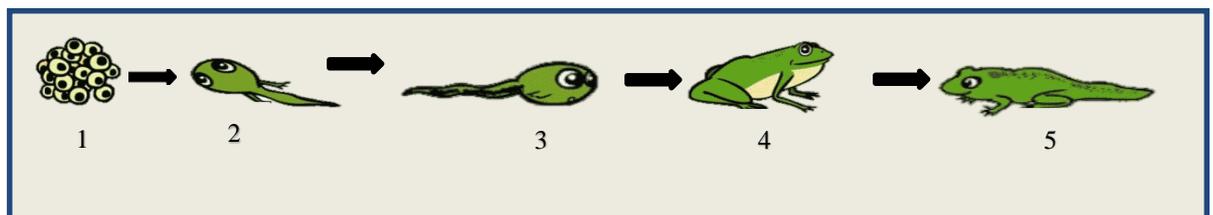
4. Perhatikan !

1. Ayam
2. Kecoa
3. Kucing
4. Kupu-Kupu

Pilihlah contoh hewan yang mengalami daur hidup tanpa metamorfosis....

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

5. Perhatikan gambar daur hidup katak di bawah



Urutkan tahapan perkembangan yang benar paada siklus hidup ayam adalah...

- a. 1 – 4 – 5 – 2 – 3
- b. 1 – 4 – 2 – 3 – 5
- c. 1 – 3 – 2 – 5 – 4
- d. 1 – 3 – 5 – 2 – 4

6. Perhatikan table berikut!

No	Nama Hewan	Siklus Hidup Hewan
A	Kupu-Kupu	Metamorfosis
B	Nyamuk	Metamorfosis
C	Lalat	Daur hidup
D	Kucing	Daur hidup

Temukanlah pasangan yang tidak tepat antara hewan dan siklus hidupnya adalah...

- a. A
- b. B
- c. C
- d. D

7. Perhatikan !

- a. Ayam
- b. Katak
- c. Kucing
- d. Kupu-Kupu

Pilihlah contoh hewan yang mengalami metamorfosis!

- a. (a dan b)
- b. (a dan c)
- c. (b dan d)
- d. (b dan c)

8. Uraikan yang merupakan proses daur hidup pada nyamuk adalah....

- a. Telur – pupa – jentik-jentik – nyamuk
- b. Telur – belatung – pupa – nyamuk
- c. Telur – jentik-jentik – kecebong – nyamuk
- d. Telur – jentik-jentik – pupa – nyamuk

9. Uraikan daur hidup pada kupu-kupu adalah....

- a. Ulat – telur – kepompong – kupu-kupu
- b. Telur – kepompong – ulat – kupu-kupu
- c. Telur – ulat – kepompong – kupu-kupu
- d. Kupu-kupu – ulat – telur – kepompong

10. Perhatikan gambar berikut

1



2



3



4



Pada gambar hewan di atas hewan yang mengalami daur hidup tanpa metamorfosis di tunjukan pada nomor

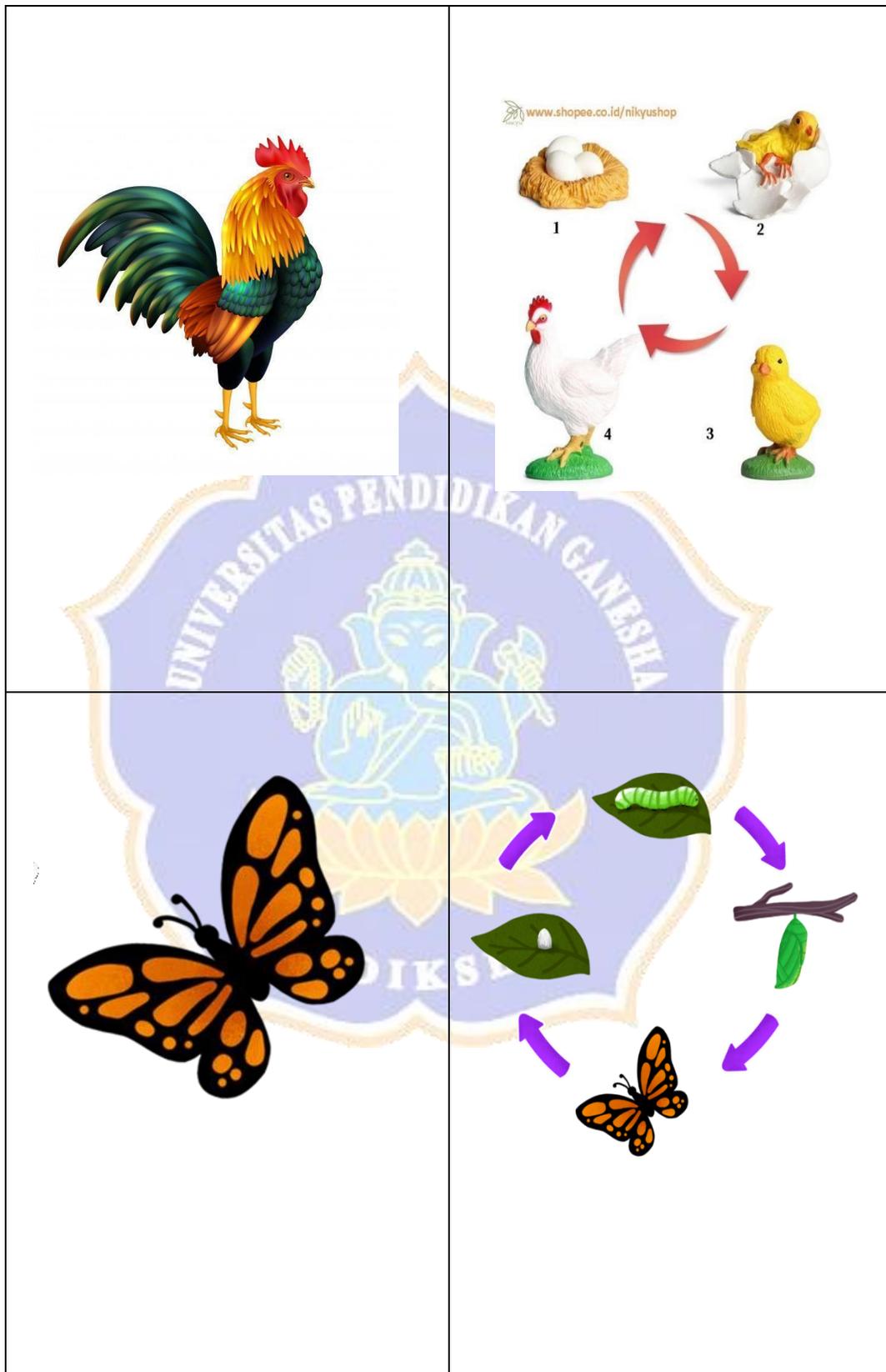
- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

**KUNCIJAWABAN**

1.	D
2.	C
3.	A
4.	C
5.	C
6.	C
7.	C
8.	D
9.	C
10.	B



# MEDIA GAMBAR



Lampiran 09 Silabus



**SILABUS**  
SEKOLAH DASAR/MADRASAH IBTIDAIYAH  
(SD/MI)

**KURIKULUM 2013**  
REVISI 2018

**TEMATIK TERPADU**  
KELAS 4  
SEMESETER 2

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

## SILABUS TEMATIK KELAS IV

Tema 6 : Cita-Citaku  
 Subtema 1 : Aku dan Cita-citaku

### KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia	3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan	3.6.1 Mengidentifikasi dan memahami ciri-ciri puisi dengan benar. 3.6.2 Menjelaskan isi dan amanat puisi dengan baik dan benar. 4.6.1 Mengidentifikasi dan melisankan isi puisi dengan	• isi dan amanat puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi	• Mengamati dan berdiskusi, dan mengidentifikasikan ciri-ciri puisi. • Membuat kesimpulan, dan menyajikan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi. • Mengamati sebuah puisi, dan mengidentifikasi ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Internet</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>

	<p>ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.</p>	<p>baik dan benar. 4.6.2 Mendemonstrasikan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.</p>		<p>pada bait.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat puisi sendiri, dan menggunakan hasil pengamatannya tentang ciri-ciri puisi.</li> <li>• Membaca dan mencermati puisi, dan menjelaskan makna yang terkandung dalam puisi.</li> <li>• Membuat puisi sendiri, dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi secara lisan maupun tulisan.</li> <li>• Mengamati puisi yang dibacakan temannya, dan menjelaskan dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi.</li> <li>• Mencermati puisi yang dibacakan temannya dan menuliskan makna tiap baitnya, serta mampu menjelaskan makna puisi.</li> </ul>		
--	--	---	---	---	--	--

<p>Ilmu Pengetahuan Alam</p>	<p>3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.</p>	<p>3.2.5 Mengidentifikasi siklus makhluk hidup. 3.2.6 Menyebutkan beberapa jenis siklus hidup hewan yang ada di sekitarnya 3.2.7 Menjelaskan berbagai jenis siklus hidup hewan 3.2.8 Mengurutkan gambar siklus hidup hewan  4.2.1 Membuat skema siklus hidup hewan 4.2.2 Mempresentasikan gambar siklus hidup makhluk hidup dengan benar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siklus makhluk hidup</li> <li>• Tahapan pertumbuhan siklus hidup hewan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pengamatan, dan mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya.</li> <li>• Menyusun gambar tahapan pertumbuhan hewan dan membuat skema siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya.</li> </ul>		
<p>Seni Budaya dan</p>	<p>3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi</p>	<p>3.2.1 Mengetahui dan menjelaskan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanda tempo dan tinggi rendah nada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dua buah lagu yang berbeda, dan mengidentifikasi tanda</li> </ul>		

Prakarya	<p>rendah nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.</p>	<p>tanda tempo dan tinggi rendah nada dengan benar.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan dan memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada dengan benar.</p> <p>4.2.1 Mengidentifikasi tanda tempo dan tinggi rendah nada pada dua buah lagu yang berbeda dengan benar.</p> <p>4.2.2 Mempresentasikan tanda tempo dan tinggi rendah nada pada dua buah lagu yang berbeda dengan benar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Syair lagu</li> </ul>	<p>tempo tinggi rendah nada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dua buah lagu yang berbeda, dan bernyanyi dengan tempo yang berbeda.</li> <li>• Menyanyikan lagu dan menyesuaikan tempo dengan jenis lagu dengan tepat.</li> <li>• Mencermati syair lagu, dan mengidentifikasi tempo dan tinggi rendahnya nada dalam lagu.</li> <li>• Mengamati syair lagu dan menyanyikannya, serta mengidentifikasi dan menilai tanda tempo tinggi rendah nada.</li> </ul>		
----------	--	--	--	--	--	--

Mengetahui  
Kepala Sekolah,



I Ketut Wirta, S.Pd.SD  
NIP. 19720905 200501 009

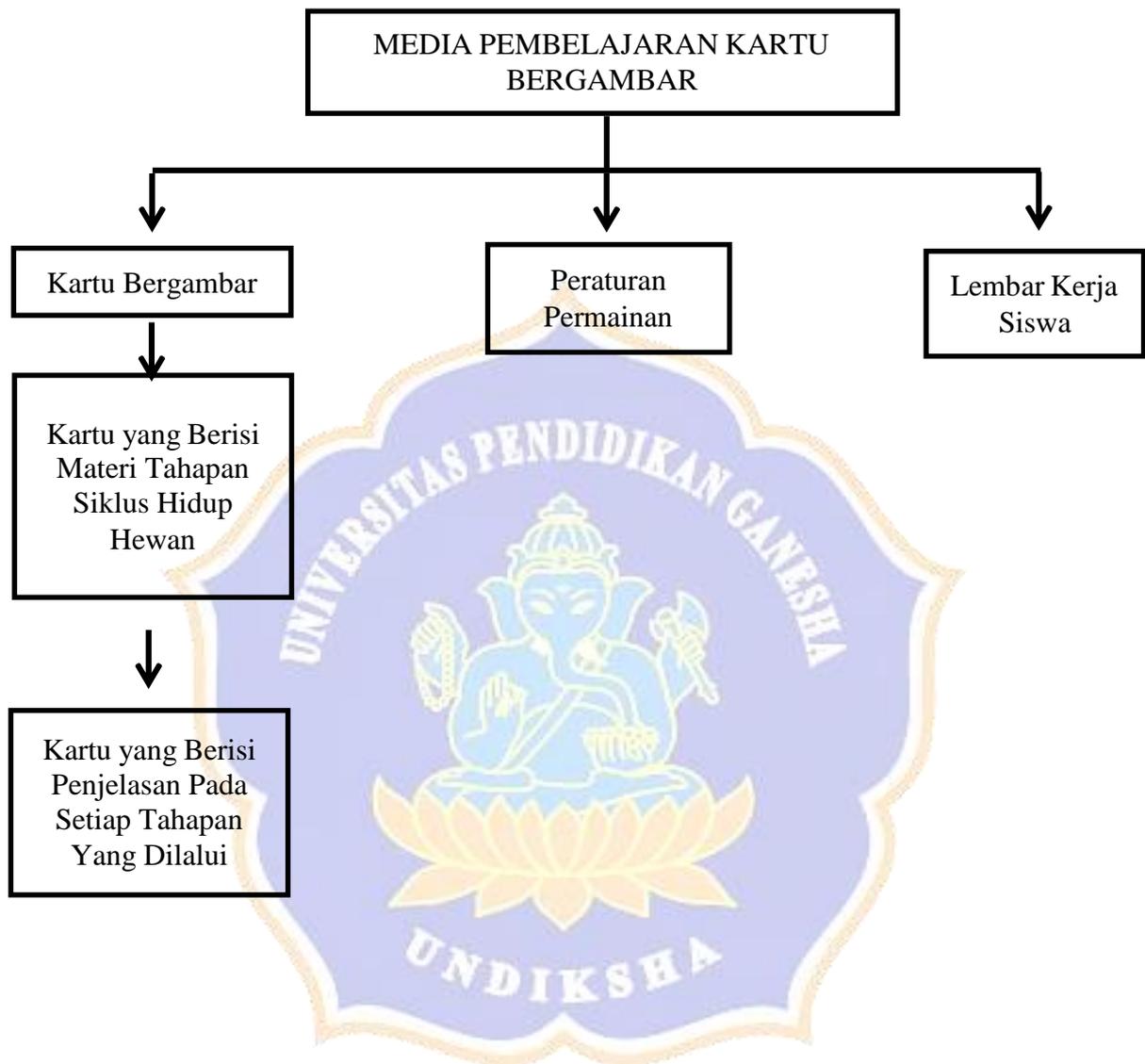


Bakbakan,.....  
Guru Kelas IV,

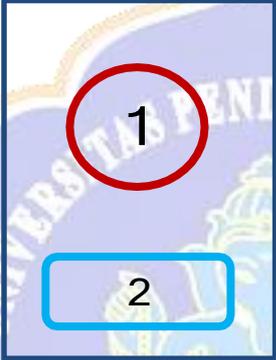
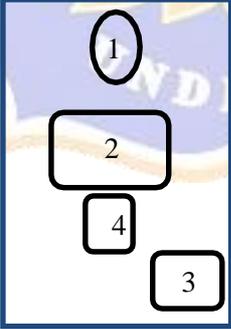
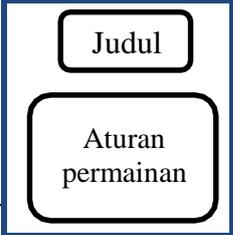


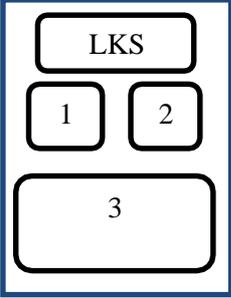
Ni Wayan Ratna Adi, S.Pd.SD  
NIP. 19700118 199312 2 001

Lampiran 10 Flowchart Kartu Bergambar



## Lampiran 11 Story Board

No.	Tampilan	Keterangan
<b>Kartu Bergambar</b>		
1		Pada bagian belakang kartu bergambar tersebut kosong
2		<p>Pada bagian depan kartu bergambar berisi gambar tahapan yang dilalui baik itu hewan yang mengalami metamorphosis ataupun yang tidak (1). Bagian bawah gambar berisi penjelasan tahapan yang sedang dilalui oleh hewan tersebut dalam proses metamorphosis (2)</p> <p>Setiap tahapan nantinya akan dihubungkan dengan tanda panah (⇔)</p>
<b>Peraturan Permainan</b>		
1		Bagian nomor 1 menunjukkan tempat logo Undiksha. Bagian nomor 2 menunjukkan judul media pembelajaran. Bagian nomor 3 menunjukkan tempat nama penyusun media pembelajaran. Bagian nomor 4 menunjukkan keterangan kelas dan semester.
2		Pada halaman kedua, terdapat judul “peraturan permainan kartu bergambar” dan pada bagian bawah berisi aturan-aturan permainan kartu bergambar bermuatan siklus

		hidup hewan.
<b>LEMBAR KERJA SISWA</b>		
1		<p>Bagian nomor 1 berisi identitas siswa. bagian nomor 2 berisi petunjuk pengisian LKS. Bagian nomor 3 berisi tabel sebagai tempat menuliskan isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran kartu bergambar.</p>



Lampiran 12. Dokumentasi Observasi Penelitian



SD Negeri 2 Bakbakan



Uji Coba klompok kecil



Uji Coba perorangan



Uji coba Permainan Kartu Bergambar

## Lampiran 13 Hasil Uji coba perorangan

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK**  
**UJI COBA PERORANGAN**

**A. Identitas**

Sasaran : Siswa kelas IV SD  
 Nama : I gede agus satya artha gunawan  
 No. Absen : 2  
 Asal Sekolah : SD 2 Pakbayan

**B. Petunjuk**

Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom yang disediakan

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

**C. Instrumen untuk Siswa**

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Desain Pesan</b>					
1	Tampilan kartu bergambar menarik	√			
2	Teks dalam kartu bergambar mudah dibaca	√			
3	Gambar yang ditampilkan mudah dilihat dan jelas	√			
4	Petunjuk penggunaan kartu bergambar mudah dan jelas		√		
<b>Aspek Materi Pelajaran</b>					
5	Materi mudah dipahami		√		
6	Materi yang terdapat dalam kartu bergambar berkaitan dengan materi sebelumnya	√			
7	kartu bergambar mampu membangkitkan semangat dalam belajar	√			
<b>Aspek Evaluasi</b>					
8	Kejelasan petunjuk dalam pengerjaan soal		√		
9	Isi soal sesuai dengan materi	√			
10	Bahasa mudah untuk dipahami		√		
<b>Jumlah</b>		36			
<b>Skor Maksimal Ideal (SMI)</b>		40			

**D. Komentor dan Saran**

Sangat Senang menggunakan media permainan  
Kartu bergambar

---

---

Gianyar, 22 Maret 2022

Siswa



Iqeda Afis Satya Atika Gunawan

## INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

### UJI COBA PERORANGAN

#### A. Identitas

Sasaran : Siswa kelas IV SD  
 Nama : Ratu Ayu Diana Pratiwi  
 No. Absen : 16  
 Asal Sekolah : SD. N. 2. Baktakan

#### B. Petunjuk

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan

Keterangan:

SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

#### C. Instrumen untuk Siswa

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Desain Pesan</b>					
1	Tampilan kartu bergambar menarik	✓			
2	Teks dalam kartu bergambar mudah dibaca		✓		
3	Gambar yang ditampilkan mudah dilihat dan jelas	✓			
4	Petunjuk penggunaan kartu bergambar mudah dan jelas	✓			
<b>Aspek Materi Pelajaran</b>					
5	Materi mudah dipahami	✓			
6	Materi yang terdapat dalam kartu bergambar berkaitan dengan materi sebelumnya		✓		
7	kartu bergambar mampu membangkitkan semangat dalam belajar		✓		
<b>Aspek Evaluasi</b>					
8	Kejelasan petunjuk dalam pengerjaan soal	✓			
9	Isi soal sesuai dengan materi		✓		
10	Bahasa mudah untuk dipahami		✓		
<b>Jumlah</b>		35			
<b>Skor Maksimal Ideal (SMI)</b>		40			

**D. Komentar dan Saran**

Mediannya sangat membantu dalam belajar

Gianyar, 22 Maret 2022

Siswa

Imm  
Pitu Ayu Diana Pratiwi

## INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

### UJI COBA PERORANGAN

#### A. Identitas

Sasaran : Siswa kelas IV SD  
 Nama : Arya Aditya yusa  
 No. Absen : 18  
 Asal Sekolah : SD 2 BakBakan

#### B. Petunjuk

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

#### C. Instrumen untuk Siswa

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
<b>Aspek Desain Pesan</b>					
1	Tampilan kartu bergambar menarik	✓			
2	Teks dalam kartu bergambar mudah dibaca	✓			
3	Gambar yang ditampilkan mudah dilihat dan jelas	✓			
4	Petunjuk penggunaan kartu bergambar mudah dan jelas		✓		
<b>Aspek Materi Pelajaran</b>					
5	Materi mudah dipahami	✓			
6	Materi yang terdapat dalam kartu bergambar berkaitan dengan materi sebelumnya	✓			
7	kartu bergambar mampu membangkitkan semangat dalam belajar	✓			
<b>Aspek Evaluasi</b>					
8	Kejelasan petunjuk dalam pengerjaan soal		r		
9	Isi soal sesuai dengan materi		✓		
10	Bahasa mudah untuk dipahami	✓			
<b>Jumlah</b>			37		
<b>Skor Maksimal Ideal (SMI)</b>			40		

**D. Komentor dan Saran**

Gambar sangat baik

Gianyar, 22 Maret 2022

Siswa

Ann  
arya Aditya yusa

## Lampiran 14 Hasil Uji coba Klompok Kecil

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK**  
**UJI COBA KELOMPOK KECIL**

**A. Identitas**

Sasaran : Siswa kelas IV SD  
 Nama : Ni Kadele Aguni Aky  
 No. Absen : 12  
 Asal Sekolah : SD N 2 bale Bale kan

**B. Petunjuk**

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan

Keterangan:

SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

**C. Instrumen untuk Siswa**

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Desain Pesan</b>					
1	Tampilan pembukaan kartu bergambar menarik		✓		
2	Teks dalam kartu bergambar mudah dibaca		✓		
3	Gambar yang ditampilkan mudah dilihat dan jelas	✓			
4	Petunjuk penggunaan kartu bergambar mudah dan jelas	✓			
<b>Aspek Materi Pelajaran</b>					
5	Materi mudah dipahami	✓			
6	Materi yang terdapat dalam kartu bergambar berkaitan dengan materi sebelumnya	✓			
7	kartu bergambar mampu membangkitkan semangat dalam belajar	✓			
<b>Aspek Evaluasi</b>					
8	Kejelasan petunjuk dalam pengerjaan soal		✓		
9	Isi soal sesuai dengan materi	✓			
10	Bahasa mudah untuk dipahami	✓			
<b>Jumlah</b>			37		
<b>Skor Maksimal Ideal (SMI)</b>			40		

**D. Komentar dan Saran**

Media Menarik

.....  
.....  
.....

Gianyar, 22 Maret 2022

Siswa

---

Nili Kusela Ayu Ari

## INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

### UJI COBA KELOMPOK KECIL

#### A. Identitas

Sasaran : Siswa kelas IV SD  
 Nama : I R W Endro Protono  
 No. Absen : 60  
 Asal Sekolah : SD N 2 Bobokan

#### B. Petunjuk

Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom yang disediakan

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

#### C. Instrumen untuk Siswa

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
<b>Aspek Desain Pesan</b>					
1	Tampilan pembukaan kartu bergambar menarik	√			
2	Teks dalam kartu bergambar mudah dibaca		√		
3	Gambar yang ditampilkan mudah dilihat dan jelas		√		
4	Petunjuk penggunaan kartu bergambar mudah dan jelas		√		
<b>Aspek Materi Pelajaran</b>					
5	Materi mudah dipahami	√			
6	Materi yang terdapat dalam kartu bergambar berkaitan dengan materi sebelumnya		√		
7	kartu bergambar mampu membangkitkan semangat dalam belajar		√		
<b>Aspek Evaluasi</b>					
8	Kejelasan petunjuk dalam pengerjaan soal		√		
9	Isi soal sesuai dengan materi		√		
10	Bahasa mudah untuk dipahami	√			
<b>Jumlah</b>		33			
<b>Skor Maksimal Ideal (SMI)</b>		40			

**D. Komentor dan Saran**

Media yang digunakan sangat bagus

Gianyar, 22 Maret 2022

Siswa



IRIY Endra Pratama

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK**  
**UJI COBA KELOMPOK KECIL**

**A. Identitas**

Sasaran : Siswa kelas IV SD  
 Nama : KOMANG NOVA DINHA SAPUTRA  
 No. Absen : 4  
 Asal Sekolah : SD Negeri 2 BARBAKAN

**B. Petunjuk**

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

**C. Instrumen untuk Siswa**

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Desain Pesan</b>					
1	Tampilan pembukaan kartu bergambar menarik	✓			
2	Teks dalam kartu bergambar mudah dibaca	✓			
3	Gambar yang ditampilkan mudah dilihat dan jelas		✓		
4	Petunjuk penggunaan kartu bergambar mudah dan jelas		✓		
<b>Aspek Materi Pelajaran</b>					
5	Materi mudah dipahami	✓			
6	Materi yang terdapat dalam kartu bergambar berkaitan dengan materi sebelumnya		✓		
7	kartu bergambar mampu membangkitkan semangat dalam belajar		✓		
<b>Aspek Evaluasi</b>					
8	Kejelasan petunjuk dalam pengerjaan soal	✓			
9	Isi soal sesuai dengan materi		✓		
10	Bahasa mudah untuk dipahami		✓		
<b>Jumlah</b>		34			
<b>Skor Maksimal Ideal (SMI)</b>		40			

**D. Komentor dan Saran**

*Gambar sangat menarik*

.....

.....

.....

Gianyar, 22 Maret 2022

Siswa



ROMANG NOTIA DIRATA SAPUTRA

## INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

### UJI COBA KELOMPOK KECIL

#### A. Identitas

Sasaran : Siswa kelas IV SD  
 Nama : *Wayan ditaja Purnayasa*  
 No. Absen : *7*  
 Asal Sekolah : *Sd Negeri 2 Bakabun*

#### B. Petunjuk

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

#### C. Instrumen untuk Siswa

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Desain Pesan</b>					
1	Tampilan pembukaan kartu bergambar menarik	✓			
2	Teks dalam kartu bergambar mudah dibaca		✓		
3	Gambar yang ditampilkan mudah dilihat dan jelas		✓		
4	Petunjuk penggunaan kartu bergambar mudah dan jelas		✓		
<b>Aspek Materi Pelajaran</b>					
5	Materi mudah dipahami		✓		
6	Materi yang terdapat dalam kartu bergambar berkaitan dengan materi sebelumnya		✓		
7	kartu bergambar mampu membangkitkan semangat dalam belajar	✓			
<b>Aspek Evaluasi</b>					
8	Kejelasan petunjuk dalam pengerjaan soal		✓		
9	Isi soal sesuai dengan materi		✓		
10	Bahasa mudah untuk dipahami		✓		
<b>Jumlah</b>		32			
<b>Skor Maksimal Ideal (SMI)</b>		40			

**D. Komentar dan Saran**

Media banyak warna dan gambar

.....

.....

.....

Gianyar, 22 Maret 2022

Siswa I Wayan Ditya Kumayasa



---

## INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

### UJI COBA KELOMPOK KECIL

#### A. Identitas

Sasaran : Siswa kelas IV SD  
 Nama : Ni Adek Menta Sari  
 No. Absen : 14  
 Asal Sekolah : SD N 2 Bakbakan

#### B. Petunjuk

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan

Keterangan:

SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

#### C. Instrumen untuk Siswa

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Desain Pesan</b>					
1	Tampilan pembukaan kartu bergambar menarik	✓			
2	Teks dalam kartu bergambar mudah dibaca	✓			
3	Gambar yang ditampilkan mudah dilihat dan jelas	✓			
4	Petunjuk penggunaan kartu bergambar mudah dan jelas	✓			
<b>Aspek Materi Pelajaran</b>					
5	Materi mudah dipahami	✓			
6	Materi yang terdapat dalam kartu bergambar berkaitan dengan materi sebelumnya	✓			
7	kartu bergambar mampu membangkitkan semangat dalam belajar		✓		
<b>Aspek Evaluasi</b>					
8	Kejelasan petunjuk dalam pengerjaan soal	✓			
9	Isi soal sesuai dengan materi		✓		
10	Bahasa mudah untuk dipahami	✓			
<b>Jumlah</b>		38			
<b>Skor Maksimal Ideal (SMI)</b>		40			

**D. Komentor dan Saran**

gambar sangat bagus

Gianyar, 22 Maret 2022

Siswa



ni kadek mertasari

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK**  
**UJI COBA KELOMPOK KECIL**

**A. Identitas**

Sasaran : Siswa kelas IV SD  
 Nama : Ida Bagus Made Mahmana Yoga  
 No. Absen : 08  
 Asal Sekolah : SD N 2 Bakbakan

**B. Petunjuk**

Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom yang disediakan

Keterangan:

SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

**C. Instrumen untuk Siswa**

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Desain Pesan</b>					
1	Tampilan pembukaan kartu bergambar menarik		√		
2	Teks dalam kartu bergambar mudah dibaca		√		
3	Gambar yang ditampilkan mudah dilihat dan jelas		√		
4	Petunjuk penggunaan kartu bergambar mudah dan jelas		√		
<b>Aspek Materi Pelajaran</b>					
5	Materi mudah dipahami	√			
6	Materi yang terdapat dalam kartu bergambar berkaitan dengan materi sebelumnya		√		
7	kartu bergambar mampu membangkitkan semangat dalam belajar		√		
<b>Aspek Evaluasi</b>					
8	Kejelasan petunjuk dalam pengerjaan soal		√		
9	Isi soal sesuai dengan materi	√			
10	Bahasa mudah untuk dipahami		√		
<b>Jumlah</b>		32			
<b>Skor Maksimal Ideal (SMI)</b>		40			

**D. Komentar dan Saran**

media kaku bergambar menarik

Gianyar, 22 Maret 2022

Siswa



Ida Bagus made e-bhmare joga

## INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

### UJI COBA KELOMPOK KECIL

#### A. Identitas

Sasaran : Siswa kelas IV SD  
 Nama : RUI PUTU MIKA NEGI PARWATI  
 No. Absen : 15  
 Asal Sekolah : SD negeri 2 Bak-bakan

#### B. Petunjuk

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan

Keterangan:

SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

#### C. Instrumen untuk Siswa

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Desain Pesan</b>					
1	Tampilan pembukaan kartu bergambar menarik	✓			
2	Teks dalam kartu bergambar mudah dibaca	✓			
3	Gambar yang ditampilkan mudah dilihat dan jelas	✓			
4	Petunjuk penggunaan kartu bergambar mudah dan jelas		✓		
<b>Aspek Materi Pelajaran</b>					
5	Materi mudah dipahami	✓			
6	Materi yang terdapat dalam kartu bergambar berkaitan dengan materi sebelumnya		✓		
7	kartu bergambar mampu membangkitkan semangat dalam belajar		✓		
<b>Aspek Evaluasi</b>					
8	Kejelasan petunjuk dalam pengerjaan soal	✓			
9	Isi soal sesuai dengan materi		✓		
10	Bahasa mudah untuk dipahami		✓		
<b>Jumlah</b>		35			
<b>Skor Maksimal Ideal (SMI)</b>		40			

**D. Komentor dan Saran**

media sangat keren

Gianyar, 22 Maret 2022

Siswa

~~Priska~~

Ni Putu Mita Nari Parwati

## INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

### UJI COBA KELOMPOK KECIL

#### A. Identitas

Sasaran : Siswa kelas IV SD  
 Nama : Kadak Naya dwi payana  
 No. Absen : 10  
 Asal Sekolah : SD Negeri 7 Bakbakan

#### B. Petunjuk

Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom yang disediakan

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

#### C. Instrumen untuk Siswa

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Desain Pesan</b>					
1	Tampilan pembukaan kartu bergambar menarik	✓			
2	Teks dalam kartu bergambar mudah dibaca		✓		
3	Gambar yang ditampilkan mudah dilihat dan jelas	✓			
4	Petunjuk penggunaan kartu bergambar mudah dan jelas		✓		
<b>Aspek Materi Pelajaran</b>					
5	Materi mudah dipahami	✓			
6	Materi yang terdapat dalam kartu bergambar berkaitan dengan materi sebelumnya	✓			
7	kartu bergambar mampu membangkitkan semangat dalam belajar		✓		
<b>Aspek Evaluasi</b>					
8	Kejelasan petunjuk dalam pengerjaan soal	✓			
9	Isi soal sesuai dengan materi	✓			
10	Bahasa mudah untuk dipahami	✓			
<b>Jumlah</b>		37			
<b>Skor Maksimal Ideal (SMI)</b>		40			

**D. Komentar dan Saran**

materinya mudah dipahami

.....

.....

.....

Gianyar, 22 Maret 2022

Siswa

Nur  
Kadek Naya Dwi Payana

## INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

### UJI COBA KELOMPOK KECIL

#### A. Identitas

Sasaran : Siswa kelas IV SD  
 Nama : Ni Kadek Diah Kumala Dewi  
 No. Absen : 13  
 Asal Sekolah : SD Negeri 2 Bakbakan

#### B. Petunjuk

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan

Keterangan:

SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

#### C. Instrumen untuk Siswa

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Desain Pesan</b>					
1	Tampilan pembukaan kartu bergambar menarik	✓			
2	Teks dalam kartu bergambar mudah dibaca		✓		
3	Gambar yang ditampilkan mudah dilihat dan jelas		✓		
4	Petunjuk penggunaan kartu bergambar mudah dan jelas	✓			
<b>Aspek Materi Pelajaran</b>					
5	Materi mudah dipahami	✓			
6	Materi yang terdapat dalam kartu bergambar berkaitan dengan materi sebelumnya		✓		
7	kartu bergambar mampu membangkitkan semangat dalam belajar	✓			
<b>Aspek Evaluasi</b>					
8	Kejelasan petunjuk dalam pengerjaan soal	✓			
9	Isi soal sesuai dengan materi	✓			
10	Bahasa mudah untuk dipahami		✓		
<b>Jumlah</b>		36			
<b>Skor Maksimal Ideal (SMI)</b>		40			

**D. Komentor dan Saran**

Gambar yang digunakan sangat jelas

Gianyar, 22 Maret 2022

Siswa



Kadek Diah Kumala Dewi

## Lampiran 15 Kajian Hasil penelitian Relevan

No.	Penulis	Judul	Kesimpulan	Sumber
1.	( Isnaeni Pangestik, 2017 )	Efektifitas Metode Permainan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksorn di Thailand	rata-rata nilai <i>posttest</i> 8,3 lebih besar dibandingkan nilai <i>pretest</i> yang sebesar 3,4. Hasil uji-t menunjukkan nilai t-hitung (14,462) > t-tabel (1,708) serta perhitungan hasil <i>gain score</i> sebesar 0,75 dengan kategori tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan media kartu bergambar terbukti efektif diterapkan terhadap pembelajaran membaca pada anak usia dini.	<a href="http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jnfc">http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jnfc</a>
2.	( Sri Wahyuni, 2020 )	Penerapan Media <i>Flash Card</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”	pembelajaran siklus I mencapai nilai rata-rata 68,33, dengan siswa yang tuntas 19siswa. Sedangkan pada siklus II rata-rata klasikal meningkat menjadi 81,67 dengan siswa yang tuntas 24 anak.tingkat pemahaman siswa tentang materi tema tersebut mengalami permasalahan, hal ini dapat ditunjukkan bahwa dari 26 siswa yang memperoleh nilai 60 ke atas hanya 19 siswa, berarti hanya 32% siswa yang tuntas, dan baru mencapai ratarata 5,5. Sedangkan hasil belajar siswa pada tema 2 ”Kegemaranku” baru mencapai rata-rata kelas sebesar 5,7 dengan jumlah siswa yang mendapat nilai 60 keatas hanya 19 siswa, berarti hanya 39% siswa yang	<a href="https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/index">https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/index</a>

			tuntas. Hal ini menunjukkan telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa Tema Kegiatanku melalui media gambar pada siswa kelas 1 SD Negeri Candiwatu Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto Tahun Pelajaran 2019/2020.	
3.	( Tisrin Maulina Dewi, Mirnawati, dan Dirneti, 2020 )	Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Dan Metode Konvesional Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Membaca Siswa Pada Kelas II Di SDS 016 Muhammadiyah Karimun Tahun Ajaran 2019/2020	terlihat bahwa: 1) Terdapat pengaruh signifikan media kartu kata bergambar terhadap hasil belajar kemampuan membaca pada siswa kelas II SDS 016 Muhammadiyah Tahun Ajaran 2019/2020 dengan thitung $13,15 > t_{tabel} 2,064$ . 2) Terdapat pengaruh signifikan Metode konvensional terhadap hasil belajar kemampuan membaca pada siswa kelas II SDS 016 Muhammdiyah Tahun Ajaran 2019/2020 dengan thitung $10,99 > t_{tabel} 2,025$ . 3) Terdapat perbedaan pengaruh signifikan Media kartu kata bergambar dan Metode konvensional terhadap hasil belajar kemampuan membaca pada siswa kelas II SDS 016 Tahun Ajaran 2019/2020 dengan thitung $2,379 > t_{tabel} 2,045$ .	<a href="https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/mindafkip/article/view/120">https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/mindafkip/article/view/120</a>
4.	( Mirza	Penggunaan Media	analisis data pada siklus I,	<a href="http://ojs.uho">http://ojs.uho</a>

	Purnama Ganefo dan Ahid Hidayat, 2020 )	Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan	<p>aktivitas mengajar guru pada siklus I diperoleh persentase ketercapaian sebesar 78,6%, aktivitas belajar anak didik diperoleh persentase ketercapaian sebesar 71,4%, sedangkan kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media kartu kata bergambar sebesar 73,7%. Pada siklus II, persentase ketercapaian aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan menjadi 92,8%, persentase ketercapaian aktivitas belajar anak didik juga mengalami peningkatan menjadi 85,7% dan hasil belajar anak berupa meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media kartu kata bergambar meningkat sebesar 89,5%.</p>	<a href="http://www.unnes.ac.id/index.php/RGAP/article/view/14176">.ac.id/index.php/RGAP/article/view/14176</a>
5.	(Istiqomah Sri Hartati, 2017 )	Pengembangan Media Kartu Bergambar Pada Pembelajaran IPA	<p>menunjukkan:</p> <p>(1) media kartu bergambar didesain menggunakan aplikasi <i>CorelDraw</i>,</p> <p>(2) berdasarkan kelayakan kartu, penilaian ahli materi sebesar 87,5% (sangat layak), ahli media sebesar 92% (sangat layak), dan praktisi 90,6% (sangat layak),</p> <p>(3) penggunaan kartu bergambar efektif terhadap pembelajaran IPA yang dibuktikan dengan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 59,4 menjadi 84,7.</p> <p>Simpulan dari penelitian</p>	<a href="http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijl">http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijl</a>

			ini adalah pengembangan desain media kartu bergambar berdasarkan validasi oleh ahli materi, media, dan praktisi telah memenuhi kriteria valid, serta layak digunakan dan efektif terhadap hasil belajar IPA kelas IV.	
6.	( Isdayanti, Lukman Nulhakim, Ahmad Syachruji, 2020 )	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Audio Visual</i> Berbasis <i>Adobe Flash</i> Pada Materi Daur Hidup Hewan.	Hasil uji ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 95,45% dengan kategori sangat layak. Hasil uji ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis <i>Adobe Flash</i> yang dikembangkan pada peserta didik kelas IV sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi daur hidup hewan.	<a href="https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/27320">https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/27320</a>
7.	( Siti Musdalifah dan Lucia Tri Pangesthi, 2021)	Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Program Keahlian Kuliner.	hasil penelitian sebagai berikut: 1). Media kartu bergambar merupakan media berisi kartu dan disertai dengan gambar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran; 2) peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari siswa yang meningkat dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran; 3) Program keahlian kuliner adalah salah satu program	<a href="https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/">https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/</a>

			<p>keahlian di SMK dengan tujuan mencetak lulusan yang berkompetensi dibidangnya;</p> <p>4) Model pembelajaran tipe <i>Make a Match</i> cocok dimanfaatkan dikarenakan banyaknya mata pelajaran pada program keahlian kuliner yang menggunakan bahasa asing, banyaknya istilah, dan teknik pengolahan pada mata pelajaran membuat siswa cukup susah dalam memahami materi.</p> <p>5) Berdasarkan beberapa hasil penelitian, diperoleh hasil bahwa penerapan kartu bergambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.</p>	
8.	( Nida, Parmiti dan Sukmana, 2020 )	Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali	<p>Hasil uji validasi yang dilakukan oleh para ahli dan kelompok mahasiswa subyek uji coba produk menunjukkan bahwa media kartu bergambar dinyatakan valid dengan rincian hasil yaitu: ahli mata pelajaran 100%, ahli desain pembelajaran 95,71%, ahli media pembelajaran 95,00%, uji coba perorangan 97,33%, uji coba kelompok kecil 97,55%, dan uji lapangan 98,00% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan uji efektifitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media kartu bergambar berorientasi pendidikan karakter terbukti efektif</p>	<p><a href="https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU">https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU</a></p>

			meningkatkan hasil belajar Bahasa Bali siswa.	
9	(Luh Putu Kertiari, Gede Wira Bayu, dan Made Sumantri, 2020)	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i> Berbantuan Media Kartu Gambar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA.	hasil analisis data deskriptif diperoleh rata-rata hasil belajar IPA di kelas eksperimen 21 termasuk kategori sangat tinggi dan di kelas kontrol 12,46 termasuk kategori sedang. Hasil analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa thitung sebesar 8,53 dan ttabel dengan db = 46 pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,000. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe <i>scramble</i> berbantuan media kartu gambar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA.	<a href="https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/26982">https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/26982</a>
10.	(Nurhasnah, 2021)	Permainan Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Keberhasilan Membaca Pada Siswa SDN 32 Sungai Jaring	Pada pra tindakan persentase ketuntasan siswa baru mencapai 30 %, setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I persentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 60 %, pada siklus II meningkat menjadi 90%.	<a href="https://sosains.greenvest.co.id">https://sosains.greenvest.co.id</a>
11.	(Asih Mardati dan Muhammad Nur Wangid, 2015)	Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik <i>Make A Match</i> Untuk Kelas I SD	Hasil penilaian ahli menunjukkan menunjukkan media permainan kartu gambar dengan teknik <i>make a match</i> pada pembelajaran tematik-integratif layak digunakan dengan kriteria "Sangat Baik". Uji coba kelompok kecil hasilnya adalah mendapat respon yang positif dengan kriteria "Baik". Uji coba kelompok besar digunakan untuk	<a href="http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/index">http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/index</a>

			<p>menguji keefektifan dan kepraktisan penggunaan produk. Keefektif-an ditinjau dari hasil belajar peserta didik menunjukkan ada perbedaan rata-rata 81,41 menjadi 85,12. Ada peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai sigifikansi sebesar 0,001 dengan taraf signifikansi 0,005. Kepraktisan penggunaan media ditinjau dari hasil observasi guru diperoleh persentase 95% dan hasil observasi peserta didik diperoleh 88,75% dengan masing-masing kriteria kepraktisan sama yaitu “Sangat Praktis”.</p>	
12.	( Putu Jessica Dewi Anggraeni, I Nyoman Sedeng, Anak Agung Putu Putra, 2019 )	Media Kartu Bergambar Sebagai Media Pengajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Kelompok Belajar B Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bali Kiddy	<p>dari pratindakan sampai akhir Siklus I, yakni dari 10 % pada pratindakan menjadi 40% pada akhir Siklus I. Sedangkan dari Siklus I sampai akhir Siklus II terjadi peningkatan sebesar 40% sehingga pada akhir Siklus II diperoleh presentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media gambar dalam pengajaran dapat meningkatkan ketrampilan membaca pada anak Kindergarten B 3 Morning di TK Bali Kiddy tahun pelajaran 2017/2018.</p>	<p><a href="https://erepo.unud.ac.id/id/eprint/32170/">https://erepo.unud.ac.id/id/eprint/32170/</a></p>
13.	( Lina Novita, R.Teti Rostikawati, Karina Aulia dan	Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Subtema Organ Gerak Hewan.	<p>hasil analisis data diperoleh hasil belajar melalui media Pembelajaran Kartu Bergambar dengan nilai N-Gain 74,62. dengan ketuntasan hasil belajar</p>	<p><a href="http://journal.unpak.ac.id/index.php/pegonal">http://journal.unpak.ac.id/index.php/pegonal</a></p>

	Fitriani, 2020 )		<p>100% dan tanpa media pembelajaran kartu bergambar memperoleh nilai N-Gain 62,86 dengan ketuntasan hasil belajar 75%. Hasil pengujian hipotesis menyatakan H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima karena thitung (3,2036) &gt; ttabel (1,99346). Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh hasil belajar subtema organ gerak hewan melalui media pembelajaran kartu bergambar. Media pembelajaran yang paling efektif pada subtema organ gerak hewan adalah media Pembelajaran Kartu Bergambar</p>	
14.	( Alfianti Kusuma Putri dan Hermawan Wahyu Setiadi, 2021 )	Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Metode Silaba Pada Kemampuan Membaca Siswa	<p>Hasil penelitian adalah: (1) proses pengembangan media <i>flash card</i> berbantuan metode silaba; (2) media dinyatakan layak ditunjukkan dengan penilaian dari ahli materi dengan skor 4,6 dengan kriteria sangat baik dan penilaian dari ahli media dengan skor 4,7 dengan kriteria sangat baik; (3) daya tarik siswa terhadap media <i>flash card</i> sangat baik ditunjukkan dengan skor 4,50 dengan kriteria sangat baik; (4) prestasi belajar siswa meningkat. Hasil nilai rata-rata pretest 57,6 dan pada nilai rata-rata posttest meningkat dengan nilai rata-rata 77. Karena nilai posttest lebih dari nilai pretest, maka dapat</p>	<p><a href="https://journal.actual-insight.com/index.php/pelita">https://journal.actual-insight.com/index.php/pelita</a></p>

			disimpulkan media pembelajaran <i>flash card</i> berbantuan metode silaba dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.	
15.	( Wahyu Nuning Budiarti, 2018 )	Pengembangan <i>flash Card</i> untuk Meningkatkan keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Sas (Struktural Analitik Sintesis) Siswa Sd Kelas I.	siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) media <i>Flash Card</i> layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut ahli materi dan ahli media pembelajaran produk <i>Flash Card</i> berkategori “baik”. (2) terdapat peningkatan nilai pretest terhadap posttest motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Keseluruhan uji dan hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>Flash Card</i> berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca permulaan metode SAS siswa.	<a href="https://123dok.com/document/yeoll6eq-pengembangan-meningkatkan-keterampilan-membaca-permulaan-struktural-analitik-sintesis.html">https://123dok.com/document/yeoll6eq-pengembangan-meningkatkan-keterampilan-membaca-permulaan-struktural-analitik-sintesis.html</a>
16.	( Rahel Ika Primadini Maryanto, Imanuel Adhitya Wulanata Chrismasti anto, 2017)	Penggunaan Media <i>Flashcard</i> Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Matapelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Abc Manado	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pengenalan bentuk huruf kelas 1 Sekolah ABC Manado pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di setiap indikator, dari siklus satu ke siklus 2. Masing-masing peningkatan indikator adalah 5,21% untuk indikator PBH-1, 12,53% untuk indikator PBH-2, dan 25% untuk indikator PBH-3. Maka disimpulkan bahwa penggunaan media	<a href="https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IGSJ/article/view/39081">https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IGSJ/article/view/39081</a>

			<i>flashcard</i> dapat meningkatkan pengenalan bentuk huruf siswa kelas 1 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah ABC Manado.	
17.	( Adelisa, 2021 )	Penerapan Permainan Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Kelas II SD Negeri 72 Bontoloe Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.	Hasil yang dicapai pada siklus I yaitu berada pada kategori cukup dan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu berada pada kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa kelas II SD Negeri 72 Bontoloe Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.	<a href="http://eprints.unm.ac.id/19591/">http://eprints.unm.ac.id/19591/</a>
18.	( Widya Alya Monica dan Lativa Qurrotaini, 2019 )	Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan.	Berdasarkan penelitian pengembangan soal tes IPA berupa permainan dona pada materi daur hidup hewan masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan permainan dona lebih lanjut sehingga materi yang dievaluasi tidak hanya untuk pelajaran IPA, tetapi juga pelajaran lainnya.	<a href="https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index">https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index</a>
19.	( Ratna Wilis, 2017 )	Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Materi Daur Hidup Hewan Dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas IV SDN 012 Simangambat Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal	Hasil belajar pada saat prasiklus, rata-rata kelas yang diperoleh siswa adalah 3,98 dari 23 siswa 20 orang mendapat nilai di bawah KKM (86,96%), 3 orang tuntas (13,04%), nilai tertinggi 8,0 dan nilai terendah 1,5. Pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 5,77 dengan 13 siswa	<a href="https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/9408">https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/9408</a>

			memperoleh nilai di bawah KKM (56,52%) dan 10 orang memperoleh nilai di atas KKM (43,48%). Pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat lagi menjadi 7,17 , semua siswa tuntas nilai terendah 6,1, nilai tertinggi 10.	
20.	( Sri Widya Octaviani, 2021 )	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Scientific Approach</i> Padapembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar	Hasil penelitian PowerPoint interaktif berbasis <i>Scientific Approach</i> materi daur hidup hewan yang telah dikembangkan menurut ahli media, ahli materi dan ahli bahasa adalah sangat baik dengan persentase masing-masing sebesar 79,46%; 89,58%; dan 87,5%. Hasil rekapitulasi dari ketiga uji ahli tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 85,51% dengan kategori sangat baik. Respon siswa pada uji coba perorangan adalah sangat baik. Respon siswa pada uji coba kelompok kecil adalah sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 87,5%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif berbasis <i>Scientific Approach</i> pada materi daur hidup hewan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang telah dikembangkan sangat layak dan dapat digunakan sebagai salah satu media dalam kegiatan pembelajaran	<a href="https://journals.unesa.ac.id/index.php/etj/article/view/14377">https://journals.unesa.ac.id/index.php/etj/article/view/14377</a>
21.	( Dwi Puspita Sari Putri, Roni	Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase hasil belajar, hal ini dapat	<a href="http://eprints.uad.ac.id/21487/">http://eprints.uad.ac.id/21487/</a>

	Sulistiyono , dan Nur Sri Widyastuti , 2020 )	<i>Problem Based Learning</i> Dalam Pembelajaran Tematik Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Dayuharjo.	dilihat pada ketuntasan KKM siswa dari kegiatan pra tindakan dan setiap siklus, yaitu pada pra tindakan sebesar 40%, pada siklus I sebesar 52%, sedangkan pada siklus II sebesar 78,7%. Hal tersebut diiringi dengan peningkatan rata-rata hasil belajar dari pra tindakan sebesar 56,86, siklus I sebesar 67,18, sedangkan pada siklus II sebesar 75,2. Begitu juga aktivitas belajar siswa dari siklus I juga mengalami kenaikan pada siklus II. Dari siklus I rata-rata indikator aktivitas belajar 69,3% pada siklus II menjadi 80,8%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model <i>Problem Based Learning</i> pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.	
22.	( Kunti Dian Ayu Afiani dan Meirza Nanda Faradita, 2021 )	Analisis Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Daring Menggunakan <i>Ms. Teams</i> pada Masa Pandemi Covid-19	Hasil penelitian aktivitas siswa selama pembelajaran daring menggunakan <i>Ms. Teams</i> pada masa pandemic covid-19 (1) siswa memperhatikan materi selama pembelajaran daring berlangsung, (2) siswa kurang yang tidak mendengarkan guru saat pembelajaran daring berlangsung, (3) siswa kurang bertanya pada saat pembelajaran daring, (4) siswa menyalin materi yang diberikan guru pada pembelajaran daring, (5) siswa kurang kreatif	<a href="http://ejournal.uumm.ac.id/index.php/jp2sd">http://ejournal.uumm.ac.id/index.php/jp2sd</a>

			menanggapi penjelasan guru disaat pembelajaran daring, dan (6) siswa bersemangat mengikuti pembelajaran daring dari awal sampai akhir pelajaran disertai kehadiran tepat waktu.	
23.	( Aan Hasanah, Ambar Sri lestari, Alvin Yanuar Rahman, dan Yudi Irfan Danil, 2019 )	Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa Pada Pandemi COVID-19.	pada analisis data angket yang diperoleh maka bisa bisa diambil kesimpulan bahwa pelaksanaan aktivitas belajar daring mahasiswa FTK UIN sunan Gunung Djati Bandung berjalan “cukup baik”. Hal tersebut mendasari bahwa pelaksanaan aktivitas belajar daring mahasiswa berjalan cukup baik dalam pelaksanaannya.	<a href="http://digilib.uinsgd.ac.id/30565/1/KTI%20Kelompok%201%20FTK.pdf">http://digilib.uinsgd.ac.id/30565/1/KTI%20Kelompok%201%20FTK.pdf</a>
24.	( Lilik Hayati, 2021 )	Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar	hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan: (1)Setelah melalui proses penyusunan media <i>flashcard</i> mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV SDN Pucangsari II Purwodadi Kabupaten Pasuruan, maka tersusunlah media <i>flashcard</i> sesuai standard kompetensi, (2) Proses validasi dimulai dari validasi ahli materi, ahli media, guru, peserta didik kelas IV SDN Pucangsari II Purwodadi Kabupaten Pasuruan, (3)Setelah memperoleh saran perbaikan maka media <i>flashcard</i> layak digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, dan (4) Produk akhir	<a href="http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JJPI">http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JJPI</a>

			<p>pengembangan adalah berupa <i>flashcard</i>, telah dilakukan revisi dan perbaikan sebagaimana yang disarankan oleh ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran <i>flashcard</i> perlu diterapkan tidak hanya pada mata pelajaran IPS tetapi juga mata pelajaran lainnya.</p>	
25	( Rima Wulan Safitri , Cicilia Novi Primiani dan Hartini Hartini, 2018 )	Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku.	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa:</p> <p>(1)hasil validasi dari dua validator ahli aspek media dan materi menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan dalam pembelajaran,</p> <p>(2)hasil respon siswa skala kecil dan luas menunjukkan bahwa media sangat layak dengan persentase 100% dan</p> <p>(3)hasil belajar sebelum dan setelah diberi perlakuan menunjukkan perbedaan yang signifikan, uji hipotesis pembelajaran 2 diperoleh <math>t_{hitung} = 8,376 &gt; t_{tabel} = 2,093</math>, dalam pembelajaran 5 diperoleh <math>t_{hitung} = 7,264 &gt; t_{tabel} = 2,093</math>.</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran <i>flashcard</i> tematik berbasis permainan tradisional sangat layak digunakan untuk kelas IV sub tema Lingkungan Tempat Tinggalku.</p>	<p><a href="http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE">http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE</a></p>

## Lampiran 16 Surat Validasi isi Pembelajaran



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR**  
**KAMPUS DENPASAR**

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0172 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Drs. I. B. Surva Manuaba, S.Pd., M.FOR.

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : I Made Arik Arisandi  
 NIM : 1811031267  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Judul : Pengembangan Media Permainan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Tentang Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Babakan Tahun Pelajaran 2021/2022.

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 17 Maret 2022

Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
 NIP 19560520 198303 1002

## Lampiran 17 Surat Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR**  
**KAMPUS DENPASAR**

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0172 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.  
 di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi desain instruksional dan media produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : I Made Arik Arisandi  
 NIM : 1811031267  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Judul : Pengembangan Media Permainan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Tentang Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bakbakan Tahun Pelajaran 2021/2022.

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 18 Maret 2022  
 Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
 NIP 19560520 198303 1002

