

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, F. Y. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*. 02(2), 121–129.
<https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>
- Anas, N. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana Sebagai Sumber Belajar. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 57–63.
<https://doi.org/10.51454/decode.v1i2.17>
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Br Ginting, M. (2022). Analisis Kesulitan Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Pada Kelas V Sd Negeri 040471 Kampung Merdeka Kec. Merdeka Kab. Karo Q.a 2021/2022. *Jl. Ngumban Surbakti (Ring Road)*, 1, 1–10.
- Eka Yusnaldi. (2024). *Studi Literatur Review : Pengaruh Penggunaan Media Card Sort terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SD / MI*. 8, 1434–1445.
- Hafidzilhaj Haris, Imam Suprayogi, R. (2005). *Tinjauan Pustaka Dan Landasan Teori Kerasipan*. March, 25–27.
- Haryati, S. (2012). Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Mahidin. (2017). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA*. 05(01), 72–80.
- Mardianto, M., Anas, N., Baniah, S., & Sadat, M. A. (2021). Strategi dan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Pandemi Covid-19. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 2(1), 13–24.
<https://doi.org/10.53802/fitrah.v2i1.56>
- Masnumatin Faizah. (2020). *(Lkpd) Ipa Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Di Mi Mazra ' Atul Ulum 02 Paciran-Lamongan Skripsi*.
- Nengsih, R. F., & Rochmawati, R. (2014). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(2), 1–10.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/9140/9090>

- Ningsih, T. W. (2022). Game Pengenalan Jenis Hewan Herbivora, Karnivora, Omnivora Berbasis HTML5. *Universitas Islam Riau Pekanbaru*, 5, 1–59.
- Prihatmojo, A. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 4 Tanjung Aman Agung Prihatmojo Universitas Muhammadiyah Kotabumi PENDAHULUAN Penyelenggaraan pendidikan sekolah dasar mendukung pemerintah dalam mensuks. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesi*, 1(1), 89–100. <https://doi.org/10.28185/pedagogia.v1i1>
- Rajasa, W. (2015). pengembangan media kartu bergambar pengenalan singyal wasit dalam permainan bola basket untuksiswa sekolah menengah atas. In *Nhk技研* (Vol. 151).
- RAMBE, H. (2021). MEDIA DAN SUMBER BELAJAR DI MI/SD. *Journal Article*, 1–10.
- Rendana, F. 2018. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV Sd/M. *Jurnal of EST*, Vol. 2, No. 2, (Agustus, 2016) , h. 81, 3, 178. <http://repository.radenintan.ac.id/4440/1/SKRIPSI FITRI RENDANA.pdf>
- Rico, W. I. N. (2021). *Elemen Visual Karnivora Indonesia Sebagai Motif Batik Fashion Elemen Visual Karnivora Indonesia Sebagai Motif Batik Fashion*.
- Riris. (2018). Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*, 25(1). <https://doi.org/10.30829/tar.v25i1.237>
- Rora Rizki Wandini. (20 C.E.). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Melalui Penggunaan Video Pembelajaran Dan Potongan Kartu Bilangan Pada Operasi Hitung Bilangan Real Di SDN.106162 Medan Estate. *Andrew's Disease of the Skin Clinical Dermatology.*, 08.
- Rustiningsih. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPA Pokok Bahasan Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Menggunakan Strategi Card Sort Bagi Siswa Kelas III MI Ma'Arif NU 01 Karanggambas Padamara Purbalingga Tahun Pelajaran 2017/2018. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Pokok Bahasan Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Menggunakan Strategi Card Sort Bagi Siswa Kelas III MI Ma'Arif NU 01 Karanggambas Padamara Purbalingga Tahun Pelajaran 2017/2018*, 53(9), 1689–1699.
- Safran, Safna, Abdullah, B. M., Nasution, F. H., & Parapat, K. M. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa DI SD Negeri 060928 Medan*. 2.

Saragih, S. &. (2018). Kata kunci; efektifitas, pemanfaatan, media pembelajaran. *Pendidikan Islam*, 7, 1–15. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/tazkiya/article/view/265/251>

Silvia Tabah Hati. (2020). *Penggunaan Model Pembelajaran Active Tipe Talking Pada Mata Pelajaran PKN Materi Kebebasan Berorganisasi Di SD Negeri V Berastagi*. X(2), 81–93.

Sugiyono. (2012). Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D , Bandung: Alfabeta, 2012, h. Ibid, h. 408 407 2. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* , 02, 47–61.

Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
 FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371
 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683

Nomor B-6705-ITK/ITK-IV-7-PP/00-9/05/2024

Lampiran -

Hal Izin Riset

Yth. Bapak/Ibu Kepala MIN 4 Kota Medan

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : Astri Wahyuni
 NIM : 0306203030
 Tempat/Tanggal Lahir : Bah Gunung, 19 April 2002
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Semester : VIII (Delapan)
 Alamat : HUTA IV BAH GUNUNG Kelurahan BAH GUNUNG Kecamatan BANDAR HULUAN

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Jl. Karya Setuju Kec. Medan Barat, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Dalam Permainan Worms Zone Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Min 4 Kota Medan

Demikian kami sampaikan atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 28 Mei 2024
 a.n. Dekan
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SUMATERA UTARA MEDAN
 Dr. Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd
 NIP. 197612212005012004

Tembusan

- Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sumatera Utara Medan

info: Silahkan scan QRCode diatas dan klik link yang muncul, untuk mengetahui keaslian surat



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MEDAN
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4
Jalan Karya Setuju Medan Barat Kota Medan
Telepon (061) 6628447 Email

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor :B-312/MI.02.15.04/PP.00.1/07/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 menerangkan bahwa :

Nama : Astri Wahyuni
NIM : 0306203030
T. Tgl Lahir : Bah Gunung, 19 April 2002
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Program Studi : S1 Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Dalam
Permainan Worms Zone Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada
Pembelajaran IPA di MIN 4 Kota Medan

Mahasiswa tersebut di atas, telah melaksanakan Riset di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Kota Medan, Pada Tanggal 20 Mei s/d 11 Juni 2024.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 26 Juli 2024
Kepala Madrasah

Muhammad Saif, M.Pd
NIP. 1969040219891 11001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Lampiran 2 Lembar Wawancara dengan Guru

HASIL WAWANCARA TERHADAP GURU KELAS IV MIN 4 KOTA MEDAN

Tujuan : Memperoleh Informasi

Narasumber : Bu Mora Siregar (Guru kelas IV MIN 4 Kota Medan)

Tempat Wawancara : MIN 4 Kota Medan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bahan ajar apa saja yang ada di MIN 4 Kota Medan?	Bahan ajar yang tersedia dan digunakan disekolah yaitu, buku paket dan beberapa gambar
2	Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran kartu bergambar dalam permainan <i>worms zone</i> ?	Selama saya mengajar disini, saya belum pernah menggunakan mediapembelajaran kartu bergambar dalam permainan <i>worms zone</i> .
3	Apakah ibu hanya menggunakan kartu bergambar saja dalam melakukan pembelajaran?	Ya, saya hanya menggunakan beberapa kartu bergambar saja yang sudah saya buat untuk hiasan kelas.
4	Apakah kartu bergambar yang saat ini ibu gunakan sesuai dengan gaya pembelajaran siswa?	Saya rasa sudah sesuai, tetapi tidak ada peningkatan yang terjadi dari setiap pembelajarannya
5	Bagaiman ibu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan kartu bergambar?	Saya memberikan soal kepada siswa untuk mencari hewan karnovora, omnivora, dan herbivora. Lalu mereka mencarinya dengan melihat gambar yang ada dibuku dan di kelas.

Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media

Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR DALAM PERMAINAN WORMS ZONE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI MIN 4 KOTA MEDAN"

Nama Validator : Andina Hafimsyah Rambe, M.Pd
NIP : 199509052019032018
Instansi : Dosen
Hari, Tanggal :

A. Petunjuk

1. Angket validasi ini diisi oleh ahli media pembelajaran. Angket validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Angket validasi ini terdiri dari aspek tampilan, penyajian, dimana kriteria telah tersedia dalam tabel.
3. Penilaian diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :
 Nilai 4 : Sangat Layak
 Nilai 3 : Layak
 Nilai 2 : Kurang Layak
 Nilai 1 : Sangat Tidak Layak
4. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
5. Komentar dan saran mohon ditulis pada tempat yang disediakan.
6. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket validasi ini, diucapkan terima kasih.

SUMATERA UTARA MEDAN

B. Instrumen

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
A. Aspek Tujuan					
1	Tujuan pembelajaran pada media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> sudah jelas dan sesuai dengan isi materi				✓
2	Penyampaian media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik				✓
3	Penyampaian media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> mudah dipahami			✓	
B. Aspek Manfaat					
4	Kualitas pada media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> baik, jelas, dan menarik				✓
5	Media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> mudah untuk digunakan			✓	
6	Media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik				✓
7	Pemilihan gambar sesuai dengan materi yang disampaikan				✓
8	Ukuran kartu bergambar sudah sesuai			✓	
9	Jenis bahan kartu bergambar yang digunakan sudah sesuai			✓	
10	Media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> dapat menarik perhatian peserta didik				✓
11	Media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas maupun diluar kelas				✓

C. Aspek Penggunaan					
12	Penggunaan media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> ini dapat merangsang pemikiran peserta didik				✓
13	Media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> dapat digunakan kapan saja dan dimana saja			✓	
Jumlah Skor					

C. Komentar Dan Saran Perbaikan

Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
Komentar	

Medan, 28 Juni 2024

Ahli Media



Andina Halimsyah Rambe, M.Pd
NIP.199509052019032018

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Lampiran 4 Lembar Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Lampiran 4 Lembar Hasil Validasi oleh Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR
DALAM PERMAINAN WORMS ZONE UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA
DI MIN 4 KOTA MEDAN"

Nama Validator : Ummi Nur Afinni Dwi Jayanti, M.Pd
 NIP : 199210232019032024
 Instansi : Dosen
 Hari, Tanggal :

A. Petunjuk

1. Angket validasi ini diisi oleh ahli materi pembelajaran. Angket validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi pembelajaran yang dikembangkan.
2. Angket validasi ini terdiri dari aspek muatan materi, penyajian materi, kebahasaan, kebermanfaatan materi, dimana kriteria telah tersedia dalam tabel.
3. Penilaian diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :
 Nilai 4 : Sangat Layak
 Nilai 3 : Layak
 Nilai 2 : Kurang Layak
 Nilai 1 : Sangat Tidak Layak
4. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda ceklis (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
5. Komentar dan saran mohon ditulis pada tempat yang disediakan.
6. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket validasi ini, diucapkan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SUMATERA UTARA MEDAN

B. Instrumen

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
A. Muatan Materi					
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum pada media pembelajaran kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i>			✓	
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran pada media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i>				✓
3	Kejelasan sasaran dan tujuan penggunaan media pembelajaran kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i>			✓	
B. Penyajian Materi					
4	Kemudahan dalam memahami materi media pembelajaran kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i>				✓
5	Kesesuaian penyusunan tes evaluasi dengan tingkat kognitif siswa pada media pembelajaran kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i>			✓	
6	Kesesuaian tes evaluasi dengan materi yang dipelajari pada media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i>				✓
C. Kebahasaan					
7	Kesesuaian penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar pada media pembelajaran kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i>				✓
8	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan ejaan yang disempurnakan (EYD) pada media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i>				✓


D. Kemanfaatan Materi				
9	Kejelasan materi dalam media dalam media dapat memberikan motivasi belajar pada media pembelajaran kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i>			✓
10	Kejelasan manfaat media bagi siswa sekolah dasar pada pengembangan media pembelajaran kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i>			✓
11	Ketertarikan siswa pada proses pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pada pengembangan media pembelajaran kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i>			✓
Jumlah Skor				

C. Komentar Dan Saran Perbaikan

Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
Komentar	

Medan, Juni 2024
Ahli Materi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN


Ummi Nur Afinni Dwi Jayanti, M.Pd
NIP.199210232019032024

Lampiran 5 Angket Uji Kepraktisan Guru

**Angket Respon Guru Terhadap
Kartu Bergambar Dalam Permainan Worms Zone Pada Mata Pelajaran IPA
Materi Jenis Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya Di Kelas IV**

Nama : Namora Siregar,S.Ag

NIP : 197106082014122002

PETUNJUK PENGISIAN :

- 1) Penilaian perangkat pembelajaran dilakukan berdasarkan aspek penilaian yang terdapat pada halaman berikutnya.
- 2) Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda dengan kriteria sebagai berikut :
1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik
- 3) Tiap kolom harus diisi. Jika ada penilaian yang tidak sesuai atau terdapat suatu kekurangan, tulislah kritik atau saran anda pada kolom yang tersedia. Terima kasih.
- 4) Jika Ibu memberi komentar, tulislah pada bagian komentar/saran yang telah tersedia.

TINJAUAN	INDIKATOR	PENILAIAN			
		1	2	3	4
Materi	1. Kesesuaian materi dengan kurikulum pada media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> .				✓
	2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran pada media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> .				✓
	3. Kesesuaian materi dengan indikator pada media kartu kata bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> .			✓	
	4. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar pada media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> .			✓	
	5. Kejelasan sasaran dan tujuan penggunaan media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> .				✓

Tampilan	1. Kualitas pada media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> bagus dan menari				✓
	2. Media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> mudah digunakan.			✓	
	3. Pemilihan gambar sesuai dengan materi yang disampaikan			✓	
	4. Jenis bahan kartu yang digunakan sudah sesuai.				✓
Manfaat	1. Media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> mudah dipahami oleh pengguna.				✓
	2. Media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> mudah digunakan.			✓	
	3. Media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.				✓
	4. Media kartu bergambar dalam permainan <i>Worms Zone</i> dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa.				✓

Saran dan Komentar :

Medan, 25 Mei 2024

Validator

UNIVERSITAS ISLAM NIGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Nal
Namora Siregar, S.Ag

NIP. 197106082014122002

Lampiran 6 Angket Respon Peserta Didik

**Angket Respon Peserta Didik Terhadap
Kartu Bergambar Dalam Permainan Worms Zone Pada Mata Pelajaran IPA
Materi Jenis Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya Di Kelas IV**

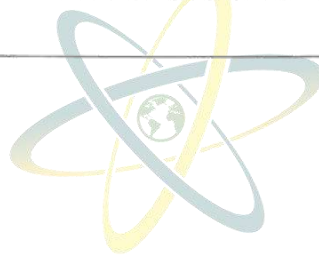
Nama :

Kelas :

Berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban dibawah ini, sesuai dengan keinginan kamu!

No	Aspek yang diamati	Skor	
		Ya	Tidak
1	Saya merasa gembira saat menyaksikan atau menemui informasi atau pengetahuan yang belum pernah saya ketahui sebelumnya.	✓	
2	Saya kurang memberikan perhatian terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru.		✓
3	Saya penuh semangat dalam mencari jawaban untuk setiap pertanyaan yang diajukan.	✓	
4	Saya enggan untuk mencari solusi terbaik dan lebih suka menyalin jawaban dari teman.		✓
5	Saya antusias dalam mengenali masalah berdasarkan media kartu bergambar dalam permainan worms zone.	✓	
6	Saya kurang tertarik untuk melakukan eksperimen pada media kartu bergambar dalam permainan worms zone.		✓
7	Saya sangat antusias dalam menyimpulkan hasil dari kegiatan belajar.	✓	

8	Saya tidak menanyakan pertanyaan kepada guru ketika saya belum memahami materi pelajaran.		✓
9	Saya mengajukan pertanyaan kepada teman ketika saya tidak memahami materi pelajaran..		✓
10	Saya tidak berusaha mencari informasi tambahan melalui buku.		✓



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Satuan Pendidikan : MIN 4 KOTA MEDAN

Kelas/Semester : IV/I (Satu)

Tema : 5

Materi Pembelajaran : Jenis penggolongan hewan berdasarkan makanannya

Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

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

NO	Kompetensi Dasar	Indikator
1	3.1 mengidentifikasi jenis makanan hewan	3.1.1 menjelaskan jenis-jenis makanan hewan 3.1.2 menjelaskan pengertian herbivora, karnivora, omnivora 3.1.3 menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan tanya jawab tentang jenis-jenis makanan hewan siswa dapat menyebutkan jenis-jenis makanan hewan.
2. Dengan menggunakan kartu bergambar siswa dapat memahami dan menjelaskan pengertian herbivora, karnivora, omnivora dengan tepat dikelas.
3. Melalui kegiatan bermain game *worms zone* siswa dapat mengetahui jenis penggolongan hewan berdasarkan makanannya dengan baik dan benar.

D. Materi Pokok

1. Jenis makanan hewan

E. Pendekatan Pembelajaran : Saintific Learning**F. Metode Pembelajaran** : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, dan Presentasi**G. Model** : Cooperative Learning**H. Media, Alat dan Sumber Belajar**

- Media
 1. Kartu bergambar dalam permainan *worms zone*

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam mempersilahkan ketua kelas memimpin semua siswa berdoa'a membaca doa belajar. Religius 2. Menyanyikan lagu "Garuda Pancasila" Nasionalis 3. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran sekaligus mendoakan jika ada siswa yang tidak masuk karena sakit. 4. Memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran. 5. Melakukan ice breaking tepuk semangat, tepuk satu sampai 4 6. Guru memberikan pertanyaan pemantik Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> • Siapa yang dirumahnya memelihara hewan? • Hewan apa yang dipelihara dirumah? • Apa yang biasanya dimakan hewan peliharaan dirumah? <p>Tahap 1 Cooverative (Tujuan Pembelajaran)</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran 	10 Menit
Inti	<p>Tahap 2 Cooverative (Menyajikan Informasi)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan menunjukkan beberapa gambar, lalu siswa mengamati gambar jenis-jenis makanan hewan misalnya wortel, buah, biji-bijian. 	50 Menit

	<p>Kemudian guru memberikan pertanyaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hewan apa saja yang memakan wortel? • Hewan apa saja yang memakan biji-bijian? <p>2. Guru menjelaskan materi tentang jenis penggolongan hewan berdasarkan makanannya.</p> <p><i>Saintific Mengamati</i></p> <p>3. Peserta didik melakukan tanya jawab mengenai jenis makanan hewan.</p> <p><i>Tahap 3 Cooverative (Membimbing kegiatan belajar kelompok)</i></p> <p>4. Guru memanggil 3 siswa untuk maju kedepan, kemudian dibagi menjadi 3 kelompok yang dimana terdiri dari kelompok herbivora, karnivora, omnivora.</p> <p>5. Kemudian guru membagikan kartu bergambar kepada setiap siswa. Setiap gambar itu berbeda-beda sesuai dengan jenis penggolongan hewan berdasarkan makanannya.</p> <p>6. Setelah itu guru menjelaskan cara bermain kartu bergambar dalam permainan <i>worms zone</i>. Lalu guru mulai memberikan waktu selama 5 menit.</p> <p>7. Lalu guru memulai permainan. Guru memantau dan membimbing siswa dalam melaksanakannya. <i>Saintific Mencoba</i></p> <p>8. Setelah waktu habis, guru menghentikan permainan.</p> <p>9. Kemudian siswa diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi masing-masing kelompok didepan kelas. <i>Saintific</i></p>	
--	---	--

	<p><i>Mengkomunikasikan</i></p> <p>10. Guru dan siswa lain mengoreksi hasil presentasi dari permainan <i>worms zone</i> ini.</p>	
Penutup	<p>1. Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.</p> <p><i>Tahap 4 Cooverative (Pemberian Evaluasi)</i></p> <p>2. Guru membimbing siswa untuk merefleksikan materi yang telah dipelajari.</p> <p><i>Tahap 5 Coovearative (Pemberian Penghargaan Kelompok)</i></p> <p>3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan kesimpulan pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang sudah dipelajari hari ini? • Apa yang belum dimengerti? <p>4. Guru menanyakan respon terhadap pembelajaran hari ini</p> <p>5. Guru mengakhiri kelas dengan berdo'a dan salam.</p>	10 Menit

J. Penilaian

1. Rubrik Penilaian Sikap (Afektif)

No	Nama	Aspek yang dinilai																
		Beroda sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran				Sikap disiplin siswa dalam mengikuti pembelajaran				Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					

2. Rubrik Penilaian Pengetahuan (Kognitif)

No	Nama	Aspek yang dinilai (KI-3)												Nilai				
		Pemahaman Konsep				Keaktifan dalam tanya jawab				Ketepatan jawaban								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					

Keterangan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Skor Siswa}}{\text{Skor Maksimal (100)}} \times 100 =$$

3. Rubrik Penilaian Keterampilan Siswa (Psikomotor)

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Penerapan Konsep	Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti pendukung dan menyampaikan pemahaman inti dari konsep yang sedang dipelajari dengan benar	Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti pendukung tetapi perlu bantuan saat menyampaikan pemahaman inti dari konsep yang sedang dipelajari	Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti yang terbatas dan penyampaian pemahaman inti dari konsep tidak jelas	Perlu bimbingan saat menyampaikan bukti dan pemahaman inti dari konsep yang dipelajari
Prosedur dan strategi	Seluruh data dicatat, langkah kegiatan dilakukan secara sistematis dan strategi yang digunakan membuat percobaan berhasil	Seluruh data dicatat, langkah kegiatan dilakukan secara sistematis tetapi masih membutuhkan bimbingan dalam menemukan strategi agar	Sebagian besar data dicatat, langkah kegiatan dan strategi dilakukan secara sistematis setelah mendapat	Sebagian kecil data dicatat, langkah kegiatan tidak sistematis dan strategi yang dipilih tidak tepat

		percobaan berhasil	bantuan guru	
kesimpulan	Seluruh kesimpulan percobaan disampaikan dengan memuat data penunjang dan tepat	Sebagian besar kesimpulan percobaan disampaikan dengan memuat data penunjang dan tepat	Kesimpulan percobaan disampaikan dengan memuat data	Kesimpulan percobaan disampaikan dengan memuat data namun kurang tepat

Tabel Penilaian Rubrik

No	Nama	Aspek yang dinilai (KI-4)												Nilai
		Penerapan				Strategi				Kesimpulan				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	

Mengetahui

Wali Kelas IV

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Mahasiswa



Namora Siregar
NIP. 197106082014122002



Astri Wahyuni
NIM. 0306203030

Lampiran 8 Soal Pretest dan Posttest

SOAL POST TEST DAN PRITEST

NAMA	:
MATA PELAJARAN	:
TEMA	:
KELAS	:
HARI/TANGGAL	:

Petunjuk Soal

1. **Tulislah nama pada tempat yang telah disediakan pada lembar soal.**
2. **Bacalah soal dengan cermat dan teliti.**
3. **Pilihlah jawaban yang dianggap benar pada lembar soal yang telah disediakan.**

Soal Essay

1. Tuliskan 3 jenis penggolongan hewan berdasarkan makanannya....
2. Ali menemukan seekor kucing yang terjatuh di depan got halaman rumahnya. Ali segera menolong kucing itu dan membawanya kerumah. Kucing itu pun merasa kedinginan dan kelaparan. Ali segera membersihkan kucing itu dan memberi kucing itu makan. Makanan apa yang biasanya dimakan kucing?
3. Ayah Sinta membelikan 2 ekor kelinci untuk Sinta sebagai hadiah ulang tahun Sinta. Tetapi ayah lupa untu membelikan makanan kelinci Sinta. Sinta pun segera pergi ke pasar untu membeli makanan kelinci. apa biasanya yang dimakan kelinci?
4. Omnivora adalah hewan pemakan daging dan tumbuhan, tuliskan 3 contoh hewan pemakan daging dan tumbuhan.
5. Dewi dan keluarganya sedang liburan ke kebun binatang. Disana banyak sekali jenis jenis hewan mulai dari hewan yang lucu lucu sampai hewan yang paling ganas dan berbahaya. Dewi dan keluarganya pun menikmati suasana kebun binatang dan mereka melihat harimau yang sedang diberi makan oleh petugas kebun binatang. Apa makanan yang biasanya dimakan harimau?

Lampiran 9 Hasil Lembar Soal Jawaban Siswa

SOAL POST TEST DAN PRITEST

100

NAMA	: Marwah Syakiah
MATA PELAJARAN	: IPA
TEMA	: -
KELAS	: VB

Petunjuk Soal

1. Tulislah nama pada tempat yang telah disediakan pada lembar soal.
2. Bacalah soal dengan cermat dan teliti.
3. Pilihlah jawaban yang dianggap benar pada lembar soal yang telah disediakan.

Soal Essay

1. Tuliskan 3 jenis penggolongan hewan berdasarkan makanannya....
Jawaban: Karnivora, Herbivora, Omnivora ✓
2. Ali menemukan seekor kucing yang terjatuh di depan got halaman rumahnya. Ali segera menolong kucing itu dan membawanya kerumah. Kucing itu pun merasa kebingungan dan kelaparan. Ali segera membersihkan kucing itu dan memberi kucing itu makan. Makanan apa yang biasanya dimakan kucing?
Jawaban: Ikan, Ayam, Whiskas. ✓
3. Ayah Sinta membelikan 2 ekor kelinci untuk Sinta sebagai hadiah ulang tahun Sinta. Tetapi ayah lupa untuk membelikan makanan kelinci Sinta. Sinta pun segera pergi ke pasar untuk membeli makanan kelinci, apa biasanya yang dimakan kelinci?
Jawaban: Wortel, Sayuran kangkung. ✓
4. Omnivora adalah hewan pemakan daging dan tumbuhan, tuliskan 3 contoh hewan pemakan daging dan tumbuhan.
Jawaban: Kucing, Ayam, Babi. ✓
5. Dewi dan keluarganya sedang liburan ke kebun binatang. Disana banyak sekali jenis jenis hewan mulai dari hewan yang lucu lucu sampai hewan yang paling ganas dan berbahaya. Dewi dan keluarganya pun menikmati suasana kebun binatang dan mereka melihat harimau yang sedang diberi makan oleh petugas kebun binatang. Apa makanan yang biasanya dimakan harimau?
Jawaban: Daging. ✓

Lampiran 10 Hasil Pretest, Posttest dan N-Gain

No	NAMA	NILAI SISWA		POST PRE	SKOR IDEAL	N-GAIN SKOR PERSEN	KRITERIA
		PRE TEST	POST TEST				
1	Abdul Rahman	40	80	40	60	66,6	Sedang
2	Abizar Alghifi	40	80	40	60	66,6	Sedang
3	Akhyar Salim	60	100	40	40	100	Tinggi
4	Aliesya Humaira	40	100	60	60	100	Tinggi
5	Assyfa Hanza	60	100	40	40	100	Tinggi
6	Azmi Fawar	20	80	60	60	75	Tinggi
7	Fiqri Ramadi	60	100	40	40	100	Tinggi
8	Hafiza Nazwa	20	80	60	80	75	Tinggi
9	Marwah Syakiah	40	100	60	60	100	Tinggi
10	Muhammad Akbar	60	100	40	40	100	Tinggi
11	Muhammad Deril	20	100	80	80	100	Tinggi
12	Muhammad Erwin	40	80	40	60	66,6	Sedang
13	Muhammad Wahyu	40	80	40	60	66,6	Sedang
14	Muhammad Zidan	40	100	60	60	100	Tinggi
15	Patihul Fathan	40	100	60	60	100	Tinggi
16	Qhadisa Dwi	40	80	40	60	66,6	Sedang
17	Raisya Anindi	20	100	80	80	100	Tinggi
18	Rangga Trya	60	80	20	40	50	Sedang
19	Reva Maulidza	60	100	40	40	100	Tinggi
20	Sabikha Azahra	60	100	40	40	100	Tinggi
21	Sabrina Tama	40	80	40	60	66,6	Sedang
22	Sahra Ramadhana	40	100	60	60	100	Tinggi
23	Syakira Aulia	40	100	60	60	100	Tinggi
24	Wahyu	60	100	40	40	100	Tinggi
RATA – RATA		43,3	92,5			87,5	Tinggi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Lampiran 11 Dokumentasi



Foto bersama Siswa kelas IV MIN 4 Kota Medan



Ativitas penggunaan media kartu bergambar dalam permainan *Worms Zone*



Mengerjakan Pretest dan Posttest



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Daftar Riwayat Hidup



A. Identitas

Nama : Astri Wahyuni
Nim/Prodi : 0306203030
T.T.Lahir : Bah Gunung, 19 April 2002
Email : astriwahyuni190402@gmail.com
No Hp : 081260245489
Alamat : Huta IV Bah Gunung

B. Pendidikan

1. TK Sisalana Laras Tahun 2007
2. SD Al-Washliyah Bah Gunung Tahun 2008 – 2014
3. SMP Negeri 2 Gunung Malela Tahun 2014 – 2017
4. SMK Negeri 3 Pematang Siantar Tahun 2017 – 2020
5. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

turnitin

SKRIPSI WAHYUNI 2020

Similarity 29% Flag 1

Page 1 of 63 11814 words 225%

1 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR DALAM

3 PERMAINAN WORMS ZONE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

3 SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI MIN 4 KOTA MEDAN

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

ASTRI WAHYUNI

NIM 0306203030

29% Overall Similarity

Match Groups Sources

Show overlapping sources

1 Internet eprints.uny.ac.id 7% 56 text blocks 858 matched words

2 Internet repository.radenintan.ac.id 6% 54 text blocks 735 matched words

3 Internet repository.uinsu.ac.id 2% 18 text blocks 190 matched words

4 Internet repository.iainpurwokerto.ac.id 1% 16 text blocks 149 matched words

5 Internet digitlib.iain-palangkaraya.ac.id <1% 6 text blocks 65 matched words