

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Sunan Ampel No. 7, Kec. Ngronggo, Kota Kediri, Jawa Timur, Kode Pos 64127
Telepon (0354) 689282 | Website: www.iainkediri.ac.id

Nomor : B-3191/In.36/D2/PP.07.01.05/05/2024
Lamp. : -
Perihal : **Permohonan Izin Riset / Penelitian**

Kediri, 27 Mei 2024

Kepada
Kepala SDN Rejomulyo
di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami beritahukan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : DILLA NUR KHARISMA
NIM : 932610019
Semester : 10
Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Dalam rangka menyelesaikan studi dan menyusun skripsinya yang perlu melakukan penelitian lapangan. Untuk itu kami memohon agar mahasiswa yang bersangkutan diberi izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di wilayah / lembaga yang menjadi wewenang Bapak / Ibu, dalam bidang-bidang yang terkait dengan judul skripsinya, yaitu :

"Pengembangan Media Flash Card Berbasis Qr - Code dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Ciri-Ciri Makhluh Hidup Di Kelas 3 SDN Rejomulyo"

Mahasiswa yang melaksanakan riset/penelitian akan berkewajiban mentaati semua peraturan yang berlaku di lembaga/instansi tempat penelitiannya.

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan Fakultas Tarbiyah,
Kepala Bagian Tata Usaha



MARHASAN, MM.
NIP. 196706012000031001

Send To : dlankharisma@gmail.com

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian dari SDN Rejomulyo



PEMERINTAH KOTA KEDIRI
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI REJOMULYO
Jl. Sumber Jiput No.32 Telp. (0354) 691279
KECAMATAN KOTA Kode Pos 64127

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422 /112 /419.109.02.77/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : ANIFATUL HIDAYAH, S.Pd.I, M. Pd
NIP : 19831101 200604 2 015
Pangkat/Gol.Ruang : Penata Muda Tk I, III/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Rejomulyo

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Dilla Nur Kharisma
NIM : 932610019
Fakultas : Tarbiyah
Semester : 11
Mahasiswa dari : IAIN KEDIRI
Judul Penelitian : Pengembangan Media Flash Card Berbasis Qr-Code dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada materi ciri-ciri makhluk hidup Kelas 3 di SDN Rejomulyo.

Menerangkan bahwa mahasiswi tersebut telah melakukan penelitian di SDN Rejomulyo. Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

15 Agustus 2024
Kepala SDN Rejomulyo

ANIFATUL HIDAYAH, S.Pd. I, M. Pd
Penata Muda Tk I, III/b
Nip. 19831101 200604 2 015

Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi Pembelajaran

INSTRUMEN UJI VALIDASI AHLI MATERI

JUDUL SKRIPSI : PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *QR-CODE*
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI
CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI KELAS 3 SDN REJOMULYO

Nama : Aziza Anggi Maiyanti, S.Si, M.Pd
Profesi : Dosen
Instansi : IAIN Kediri
Pendidikan terakhir : S2 Pendidikan sains

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memvalidasi media pembelajaran yang telah dibuat meliputi aspek kelayakan yang tercantum dalam instrumen
2. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan
3. Keterangan skala :
 - a. Skala penilaian 5 : Sangat setuju
 - b. Skala penilaian 4 : Setuju
 - c. Skala penilaian 3 : Kurang setuju
 - d. Skala penilaian 2 : Tidak setuju
 - e. Skala penilaian 1 : Sangat tidak setuju
4. Terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu yang telah memberikan tanggapan atau pendapat, semoga dapat membantu dan memperbaiki media pembelajaran tersebut.

B. Aspek Penilaian

No.	Aspek	Kriteria	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Pembelajaran	1. Apakah materi yang dipilih sudah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar ?	V				
		2. Apakah materi pembelajaran sudah sesuai dengan indikator pembelajaran ?	V				
2	Kelayakan isi	3. Apakah materi yang diberikan mudah dipahami ?		V			
		4. Apakah materi yang dijelaskan sudah runtut ?	V				
		5. Apakah isi materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran ?	V				
		6. Apakah kedalaman materi dalam media tersebut sudah baik ?		V			
3	Bahasa	7. Apakah bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan peserta didik?		V			
4	Penyajian	8. Bagaimana kesesuaian gambar terhadap materi pembelajaran ?	V				
		9. Apakah referensi (acuan) yang digunakan dalam media tersebut sudah memadai ?		V			
		10. Apakah terdapat relevansi penggunaan media dalam materi tersebut ?	V				

C. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Pada materi gerak terdapat tanda panah yang kurang sesuai	Dibenarkan
2.	Pada materi perkembangbiakan yang manusia sangat kurang jelas	Diganti dengan yg lebih sederhana misal gambar sperma bertemu dengan ovum gitu saja

D. Komentar/Saran

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

E. Kesimpulan

Lingkarilah pada nomor berikut sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Kediri,-.....-.....

Ahli Materi



(.....)

INSTRUMEN UJI VALIDASIAHLI MATERI

**JUDUL SKRIPSI : PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *QR-CODE*
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI
CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI KELAS 3 SDN REJOMULYO**

Nama : Renny Dwi Ambar Mukti, S.Pd
Profesi : Guru Kelas 3
Instansi : SD Negeri Rejomulyo
Pendidikan terakhir : S-1

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memvalidasi media pembelajaran yang telah dibuat meliputi aspek kelayakan yang tercantum dalam instrumen
2. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan
3. Keterangan skala :
 - a. Skala penilaian 5 : Sangat setuju
 - b. Skala penilaian 4 : Setuju
 - c. Skala penilaian 3 : Kurang setuju
 - d. Skala penilaian 2 : Tidak setuju
 - e. Skala penilaian 1 : Sangat tidak setuju
4. Terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu yang telah memberikan tanggapan atau pendapat, semoga dapat membantu dan memperbaiki media pembelajaran tersebut.

B. Aspek Penilaian

No.	Aspek	Kriteria	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Pembelajaran	1. Apakah materi yang dipilih sudah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar ?		✓			
		2. Apakah materi pembelajaran sudah sesuai dengan indikator pembelajaran ?		✓			
2	Kelayakan isi	3. Apakah materi yang diberikan mudah dipahami ?		✓			
		4. Apakah materi yang dijelaskan sudah runtut ?		✓			
		5. Apakah isi materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran ?		✓			
		6. Apakah kedalaman materi dalam media tersebut sudah baik ?		✓			
3	Bahasa	7. Apakah bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan peserta didik?		✓			
4	Penyajian	8. Bagaimana kesesuaian gambar terhadap materi pembelajaran ?		✓			
		9. Apakah referensi (acuan) yang digunakan dalam media tersebut sudah memadai ?		✓			
		10. Apakah terdapat relevansi penggunaan media dalam materi tersebut ?		✓			

C. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Tidak ada kesalahan dalam pembuatan Media	

D. Komentar/Saran

Terus dikembangkan lagi untuk media flash cardnya karena dengan itu anak-anak lebih mudah memahami materi


E. Kesimpulan

Lingkarilah pada nomor berikut sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Kediri, 18.7.2024

Ahli Materi


(Ronny Dewi A.M.) S.Pd

Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran

INSTRUMEN UJI VALIDASIAHLI MEDIA

JUDUL SKRIPSI : PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *QR-CODE*
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI
CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI KELAS 3 SDN REJOMULYO

Nama : Ayo Ridho Saraswadi
Profesi : Dosen
Instansi : IAIN Kediri
Pendidikan terakhir : Pendidikan Seni

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memvalidasi media pembelajaran yang telah dibuat meliputi aspek kelayakan yang tercantum dalam instrumen
2. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan
3. Keterangan skala :
 - a. Skala penilaian 5 : Sangat setuju
 - b. Skala penilaian 4 : Setuju
 - c. Skala penilaian 3 : Kurang setuju
 - d. Skala penilaian 2 : Tidak setuju
 - e. Skala penilaian 1 : Sangat tidak setuju
4. Terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu yang telah memberikan tanggapan atau pendapat, semoga dapat membantu dan memperbaiki media pembelajaran tersebut.

B. Aspek Penilaian

No.	Aspek	Kriteria	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Tampilan	1. Bagaimanakah kejelasan dalam memilih huruf ?		✓			
		2. Apakah warna yang digunakan sudah menarik ?		✓			
		3. Bagaimana kejelasan gambar dalam media tersebut ?		✓			
		4. Apakah ukuran gambar yang dibuat sudah sesuai ?		✓			
		5. Apakah penyajian teks dalam media tersebut sudah sesuai ?		✓			
2	Penyajian	6. Apakah media pembelajaran tersebut dapat berfungsi dengan baik ?		✓			
		7. Apakah media tersebut mudah diterapkan ?		✓			
		8. Apakah media tersebut dapat digunakan dalam jangka panjang ?		✓			
		9. Apakah dengan menggunakan media tersebut dapat memotivasi siswa rajin belajar ?		✓			
		10. Apakah media pembelajaran tersebut sudah praktis ?		✓			

C. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

D. Komentar/Saran

1. Cari gambar dengan resolusi tinggi supaya lebih tajam warnanya.
2. Kerapian dalam cutting ditunjukkan

E. Kesimpulan

Lingkariilah pada nomor berikut sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Kediri, 12/7/21

Ahli Media

(Ayu Riana Peramb)

INSTRUMEN UJI VALIDASI AHLI MEDIA

**JUDUL SKRIPSI : PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *QR-CODE*
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI
CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI KELAS 3 SDN REJOMULYO**

Nama : Erika Purpitasari, M.Pd
Profesi : Dosen
Instansi : IAIN Kediri
Pendidikan terakhir : Sa Pendidikan Dasar

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memvalidasi media pembelajaran yang telah dibuat meliputi aspek kelayakan yang tercantum dalam instrumen
2. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan
3. Keterangan skala :
 - a. Skala penilaian 5 : Sangat setuju
 - b. Skala penilaian 4 : Setuju
 - c. Skala penilaian 3 : Kurang setuju
 - d. Skala penilaian 2 : Tidak setuju
 - e. Skala penilaian 1 : Sangat tidak setuju
4. Terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu yang telah memberikan tanggapan atau pendapat, semoga dapat membantu dan memperbaiki media pembelajaran tersebut.

B. Aspek Penilaian

No.	Aspek	Kriteria	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Tampilan	1. Bagaimanakah kejelasan dalam memilih huruf ?		✓			
		2. Apakah warna yang digunakan sudah menarik ?	✓				
		3. Bagaimana kejelasan gambar dalam media tersebut ?					
		4. Apakah ukuran gambar yang dibuat sudah sesuai ?		✓			
		5. Apakah penyajian teks dalam media tersebut sudah sesuai ?		✓			
2	Penyajian	6. Apakah media pembelajaran tersebut dapat berfungsi dengan baik ?	✓				
		7. Apakah media tersebut mudah diterapkan ?	✓				
		8. Apakah media tersebut dapat digunakan dalam jangka panjang ?	✓				
		9. Apakah dengan menggunakan media tersebut dapat memotivasi siswa rajin belajar ?	✓				
		10. Apakah media pembelajaran tersebut sudah praktis ?	✓				

C. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
-	Layak digunakan	

D. Komentar/Saran

Layak digunakan untuk penelitian

E. Kesimpulan

Lingkariilah pada nomor berikut sesuai dengan kesimpulan.

- Layak untuk diuji cobakan
- Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak untuk diuji cobakan

Kediri, 23.08.2024

Ahli Media

Enta Purpitacaraj, M.Ed
Nip. 198701262025212040

Lampiran 5 Lembar Angket Subjek Uji Pengguna Media (Pendidik)

Nama : Rijalun An Wadodo
 Profesi : Guru SDN Rejomulyo
 Instansi : SD Negeri Rejomulyo

ANGKET RESPON GURU TERHADAP PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS QR-CODE PADA MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI KELAS 3 SDN REJOMULYO

❖ Petunjuk : Berilah tanda (✓) pada kemungkinan jawaban yang dianggap sesuai dengan anda

- a. SS = Sangat Setuju
- b. S = Setuju
- c. KS = Kurang Setuju
- d. TS = Tidak Setuju
- e. STS = Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Kemenarikan <i>flashcard</i> untuk dipelajari	✓				
2.	Kejelasan tulisan pada <i>flashcard</i>	✓				
3.	Kesesuaian materi pada <i>flashcard</i> dengan materi pokok dalam kompetensi dasar (KD)	✓				
4.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	✓				
5.	Penyajian gambar pada media sangat menarik	✓				
6.	Pemilihan warna sudah sesuai dengan peserta didik	✓				
7.	Kemudahan media dalam memahami materi yang disajikan		✓			
8.	Kemampuan media <i>flashcard</i> untuk menambah pengetahuan peserta didik		✓			
9.	Penjelasan materi dalam video terdengar jelas	✓				
10.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	✓				

Lampiran 6 Lembar Angket Subjek Uji Pengguna Media (Peseta Didik)

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA
FLASHCARD BERBASIS QR-CODE PADA MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI
KELAS 3 SDN REJOMULYO

Nama : *Wahyuni*
Kelas : *3 (Ciga)*

❖ Petunjuk : Berilah tanda (✓) pada kemungkinan jawaban yang dianggap sesuai dengan anda

- a. SS = Sangat Setuju
- b. S = Setuju
- c. KS = Kurang Setuju
- d. TS = Tidak Setuju
- e. STS = Sangat Tidak Setuju

NO.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya menyukai pelajaran IPA		✓			
2.	Saya akan mempelajari berulang jika belum paham materi yang dijelaskan	✓				
3.	Saya tertarik untuk menyelesaikan tugas-tugas IPA yang diberikan guru		✓			
4.	Saya senang ketika guru tidak hadir mengajar dan memberi tugas			✓		
5.	Pembelajaran menggunakan media <i>flashcard</i> sangat menarik dan menyenangkan	✓				
6.	Pembelajaran seperti ini sesuai dengan apa yang saya inginkan	✓				
7.	Dengan ditampilkan media <i>flashcard</i> berbasis <i>qr-code</i> menjadikan saya lebih cepat memahami materi	✓				
8.	Video yang terdapat pada media pembelajaran ini, menjadikan saya lebih bermotivasi dalam belajar	✓				
9.	Audio/suara dalam media pembelajaran tersebut sudah terdengar dengan jelas				✓	
10.	Mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>flashcard</i> merupakan pengalaman baru bagi saya dalam kegiatan belajar	✓				

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA
FLASHCARD BERBASIS QR-CODE PADA MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI

KELAS 3 SDN REJOMULYO

Nama : Dewi Sgr tika
Kelas : 3 (191A)

❖ Petunjuk : Berilah tanda (✓) pada kemungkinan jawaban yang dianggap sesuai dengan anda

- a. SS = Sangat Setuju
- b. S = Setuju
- c. KS = Kurang Setuju
- d. TS = Tidak Setuju
- e. STS = Sangat Tidak Setuju

NO.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya menyukai pelajaran IPA		✓			
2.	Saya akan mempelajari berulang jika belum paham materi yang dijelaskan		✓			
3.	Saya tertarik untuk menyelesaikan tugas-tugas IPA yang diberikan guru	✓				
4.	Saya senang ketika guru tidak hadir mengajar dan memberi tugas			✓		
5.	Pembelajaran menggunakan media flashcard sangat menarik dan menyenangkan	✓				
6.	Pembelajaran seperti ini sesuai dengan apa yang saya inginkan	✓				
7.	Dengan ditampilkan media flashcard berbasis qr-code menjadikan saya lebih cepat memahami materi	✓				
8.	Video yang terdapat pada media pembelajaran ini, menjadikan saya lebih bermotivasi dalam belajar	✓				
9.	Audio/suara dalam media pembelajaran tersebut sudah terdengar dengan jelas				✓	
10.	Mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran flashcard merupakan pengalaman baru bagi saya dalam kegiatan belajar	✓				

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA
FLASHCARD BERBASIS QR-CODE PADA MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI
KELAS 3 SDN REJOMULYO**

Nama : V. A. F. C. 1
Kelas : 3C (2019)

❖ Petunjuk : Berilah tanda (✓) pada kemungkinan jawaban yang dianggap sesuai dengan anda

- a. SS = Sangat Setuju
- b. S = Setuju
- c. KS = Kurang Setuju
- d. TS = Tidak Setuju
- e. STS = Sangat Tidak Setuju

NO.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya menyukai pelajaran IPA	✓				
2.	Saya akan mempelajari berulang jika belum paham materi yang diajarkan	✓				
3.	Saya tertarik untuk menyelesaikan tugas-tugas IPA yang diberikan guru	✓				
4.	Saya senang ketika guru tidak hadir mengajar dan memberi tugas				✓	
5.	Pembelajaran menggunakan media flashcard sangat menarik dan menyenangkan	✓				
6.	Pembelajaran seperti ini sesuai dengan apa yang saya inginkan	✓				
7.	Dengan ditampilkan media flashcard berbasis qr-code menjadikan saya lebih cepat memahami materi	✓				
8.	Video yang terdapat pada media pembelajaran ini, menjadikan saya lebih bermotivasi dalam belajar	✓				
9.	Audio/suara dalam media pembelajaran tersebut sudah terdengar dengan jelas	✓				
10.	Mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran flashcard merupakan pengalaman baru bagi saya dalam kegiatan belajar	✓				

Lampiran 7 RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN Rejomulyo Tema : 1. Lingkungan
 Kelas/Semester : 3/1 Sub Tema : 1. Ciri-ciri Makhluk Hidup
 Muatan Terpadu : Tematik (IPA) Pembelajaran : 1
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan kegiatan mengamati gambar, peserta didik mampu mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup dengan baik dan benar.
2. Setelah menggunakan media *flash card*, peserta didik mampu menyebutkan 6 ciri-ciri makhluk hidup dengan tepat.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam dan menyapa seluruh peserta didik. 2. Pendidik mengintruksikan untuk membaca do'a. 3. Pendidik menanyakan kabar dan kehadiran peserta didik. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok. 2. Pendidik memberikan media <i>flash card</i> pada setiap kelompok. 3. Pendidik meminta peserta didik bersama kelompoknya mengamati gambar pada <i>flash card</i> yang didapat. 4. Pendidik menjelaskan terkait media <i>flash card</i> yang akan digunakan. 5. Setiap kelompok diminta untuk memperhatikan video penjelasan sesuai materi yang didapat. 6. Peserta didik diberi waktu ±15 menit untuk berdiskusi memahami materi yang telah didapat dalam video sesuai <i>flash card</i> yang didapat. 7. Pendidik meminta setiap kelompok secara bergantian maju bersama teman sekelompoknya untuk mempresentasikan hasil diskusinya bersama kelompoknya. Pendidik kemudian memberikan pertanyaan dan dijawab bersama kelompoknya. 8. Pendidik memberikan angket <i>pretest</i>. 	50 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik memberikan apresiasi kepada peserta didik yang mendapat poin terbanyak. 2. Pendidik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 3. Membaca hamdalah dan berdo'a untuk mengakhiri pembelajaran. 4. Salam untuk mengakhiri pembelajaran. 	10 Menit

C. Penilaian

1. Sikap : Spiritual (berdo'a sebelum dan sesudah belajar)
2. Pengetahuan : Menjawab pertanyaan
3. Keterampilan : Mempecahkan ciri-ciri makhluk hidup



Kediri, 05 Agustus 2024
 Guru Kelas 3

Renny Danti
 Renny Danti Mukti, S-Pd

LAMPIRAN

KOMPETENSI INTI	
1.	Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santos, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetanggannya.
3.	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu 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.

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
IPA 1.1 Mendeskripsikan ciri-ciri makhluk hidup 2.1 Mendeskripsikan kebutuhan makhluk hidup dan menyebutkan berbagai bentuk pertumbuhan makhluk hidup	1.1.1 Menyebutkan 6 ciri-ciri makhluk hidup 1.1.2 Menjelaskan 6 ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup

◆ Materi :

1. Ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup

◆ Pendekatan dan Metode :

1. Pendekatan : Saintifik
2. Strategi : Cooperative Learning
3. Metode : Permainan, Penugasan, Diskusi, Tanya jawab, Ceramah

◆ Media Pembelajaran :

1. Buku Siswa Kelas 3 Tema 1
2. Buku Guru Kelas 3 Tema 1
3. Media *Flash Card* berbasis QR-Code

Lampiran 8 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Tematik (IPA) Kelas 3 Semester 1 SDN Rejomulyo

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
<p>1. Mengamati Peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan mengoptimalkan penggunaan panca indra.</p>	<p>Peserta didik dapat mengamati tentang lingkungan, jenis dan ciri-ciri makhluk hidup.</p>
<p>2. Mempertanyakan dan Memprediksi Menyusun dan menjawab pertanyaan tentang hal-hal yang ingin diketahui saat melakukan pengamatan. Peserta didik membuat prediksi mengenai objek dan peristiwa di lingkungan sekitar.</p>	<p>Peserta didik dapat mengajukan pertanyaan serta menjawab saat melakukan pengamatan tentang lingkungan, jenis dan ciri-ciri makhluk hidup.</p>
<p>3. Merencanakan dan Melakukan Penyelidikan Dengan panduan, peserta didik berpartisipasi dalam penyelidikan untuk mengeksplorasi dan menjawab pertanyaan. Melakukan pengukuran tidak baku dengan cara sederhana untuk mendapatkan data.</p>	<p>Peserta didik dapat mengembangkan pengajuan pertanyaan serta mengembangkan jawaban tentang lingkungan, jenis dan ciri-ciri makhluk hidup.</p>
<p>4. Memproses Menganalisis data dan informasi Menggunakan berbagai metode untuk mengorganisasikan informasi, termasuk gambar, tabel. Peserta didik mendiskusikan dan membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi.</p>	<p>Peserta didik menggunakan metode pembelajaran interaktif dan diskusi tentang lingkungan, jenis dan ciri-ciri makhluk hidup.</p>
<p>5. Mengevaluasi dan Refleksi Dengan panduan, peserta didik membandingkan hasil pengamatan yang berbeda dengan mengacu pada teori.</p>	<p>Peserta didik dibantu dengan pendidik melakukan evaluasi dan refleksi bersama-sama tentang lingkungan, jenis dan ciri-ciri makhluk hidup.</p>
<p>6. Mengomunikasikan Hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara lisan dan tertulis dalam format sederhana</p>	<p>Peserta didik membuat kesimpulan tentang lingkungan, jenis dan ciri-ciri makhluk hidup.</p>

Lampiran 9 Lembar Angket *Pretest* Peserta Didik

ANGKET PRE-TEST MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Nama : *NOU FA*
Kelas : *(3) (199)*

Petunjuk Pengisian

1. Isilah angket dengan teliti
2. Isilah angket dengan jujur sesuai keadaanmu saat ini
3. Angket ini bersifat rahasia dan tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran apapun
4. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan

Keterangan skala:

- a. Skala penilaian 5 : Sangat setuju
 - b. Skala penilaian 4 : Setuju
 - c. Skala penilaian 3 : Kurang setuju
 - d. Skala penilaian 2 : Tidak setuju
 - e. Skala penilaian 1 : Sangat tidak setuju
5. Berdoa terlebih dahulu dan terimakasih telah mengisi angket berikut.

No.	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Saya merasa belajar itu tidak penting	✓				✓
2.	Sering kali saya merasa kurang termotivasi dalam belajar			✓		
3.	Saya merasa putus asa/parah ketika sulit memahami materi pembelajaran			✓		
4.	Saya sering merasa jenuh atau mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung					✓
5.	Saya sering lupa mengerjakan tugas pekerjaan rumah yang diberikan guru		✓			
6.	Saya sering meminta bantuan orang lain dalam menjawab tugas/ulangan saya		✓			
7.	Saya tidak pernah menyisihkan waktu untuk mempelajari ulang materi yang sudah diajarkan guru					✓
8.	Saya lebih sering belajar dengan sistem kebut semalam atau saya hanya belajar ketika akan ujian saja					✓
9.	Menurut saya, mengerjakan tugas itu sama dengan belajar					✓
10.	Saya lebih sering bermain game daripada belajar			✓		

Lampiran 10 Lembar Angket *Posttest* Peserta Didik

ANGKET POST-TEST MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Nama : Nurul Hafidha

Kelas : 3 (1960)

Petunjuk Pengisian

1. Isilah angket dengan teliti
2. Isilah angket dengan jujur sesuai keadaanmu saat ini
3. Angket ini bersifat rahasia dan tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran apapun
6. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan

Keterangan skala:

- a. Skala penilaian 5 : Sangat setuju
 - b. Skala penilaian 4 : Setuju
 - c. Skala penilaian 3 : Kurang setuju
 - d. Skala penilaian 2 : Tidak setuju
 - e. Skala penilaian 1 : Sangat tidak setuju
4. Berdoa terlebih dahulu dan terimakasih telah mengisi angket berikut.

No.	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Saya merasa belajar adalah hal terpenting untuk masa depan saya		✓			
2.	Saya menjadi lebih termotivasi dalam belajar	✓				
3.	Pada saat merasa kesulitan dalam belajar, saya akan berusaha bertanya		✓			
4.	Saya merasa mulai bersemangat dalam belajar	✓				
5.	Saya akan tepat waktu mengumpulkan tugas yang diberikan guru	✓				
6.	Saya menjawab tugas atau ulangan dengan sendiri		✓			
7.	Saya mulai menyisihkan waktu untuk mempelajari kembali materi yang telah diajarkan oleh guru		✓			
8.	Saya mulai mempersiapkan diri dengan belajar terlebih dahulu sebelum ujian atau ulangan			✓		
9.	Saya mulai paham bahwa mengerjakan tugas itu di luar waktu belajar			✓		
10.	Saya akan lebih sering menyisihkan waktu belajar daripada bermain game	✓				

Lampiran 11 Storyboard Design Media Pembelajaran Flash Card

Storyboard Design Media Pembelajaran Flash Card

No.	Gambar	Keterangan
1.		<ul style="list-style-type: none"> Sebagai contoh manusia bergerak Salah satu contoh tumbuhan bergerak Pembagian topik materi Salah satu contoh hewan bergerak
2.		<ul style="list-style-type: none"> Qr-Code digunakan untuk menampilkan video materi penjelasan sesuai.
3.		<ul style="list-style-type: none"> Salah satu contoh gambar makhluk hidup sesuai dengan topik materi.

Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan Penelitian Selama Di Lapangan Sekolah







DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Dilla Nur Kharisma, lahir pada tanggal 20 Mei 2001. Penulis beralamat di Dusun Tawangsari, Desa Gempolan, Kecamatan Gurah, Kabupaten Kediri. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan suami istri Bapak Subejo dan Imroatus Solikah.

Pendidikan yang telah ditempuh penulis yaitu RA YPSM Gempolan lulus pada tahun 2007, MI PSM Gempolan II lulus pada tahun 2013, Mts Negeri Puncu lulus pada tahun 2016, MAN 3 Kediri jurusan Ilmu-Ilmu Keagamaan dan di Ma'had Ar-Ridlwan lulus pada tahun 2019, dan mulai tahun 2019 mengikuti Program Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri sampai sekarang. Sampai dengan penulisan skripsi ini penulis masih terdaftar sebagai mahasiswi S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di IAIN Kediri.

Selama menjadi mahasiswi S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di IAIN Kediri, penulis pernah mengikuti KMD (Kursus Mahir Tingkat Dasar) untuk menjadi seorang calon pembina pramuka dan juga telah mengikuti Narakarya sebagai tindak lanjut dari KMD (Kursus Mahir Tingkat Dasar).