PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPA

(Penelitian pada Siswa Kelas III SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang)

SKRIPSI

Disusun Oleh:

Indah Octaviana
13.0305.0012

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

2017

PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPA

(Penelitian pada Siswa Kelas III SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang)

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 Studi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Disusun Oleh:

Indah Octaviana
13.0305.0012

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPA

(Penelitian pada Siswa Kelas III SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang)

Disusun Oleh:

Nama : Indah Octaviana

NPM : 13.0305.0012

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Untuk dipertahankan di Depan Penguji Skripsi

Magelang, 17 Juni 2017

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Prof.Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons.	Astuti Mahardika, M.Pd
NIP. 19580912 198503 1 006	NIK. 138706112

HALAMAN PENGESAHAN

PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
(Penelitian pada Siswa Kelas III SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Kamis

Tanggal : 10 Agustus 2017

Tim Penguji Skripsi:

1. Prof.Dr.Muhammad Japar, M.Si.,Kons (Ketua/ Anggota): (.....)
2. Astuti Mahardika, M.Pd (Sekretaris/ Anggota) : (.....)
3. Dr. Purwati, MS.,Kons.(Anggota) : (.....)
4. Agrissto Bintang A.P, M.Pd.(Anggota) : (.....)

Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. Subiyanto,M.Pd.
NIP. 19570807 198303 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Indah Octaviana

NPM : 13.0305.0012

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Penerapan Model *Make a Match* berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA Penelitian pada Siswa Kelas III SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, Juli 2017



Indah Octaviana
13.0305.0012

MOTTO

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari 'alaq. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajarkan manusia dengan pena, Dia mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya." (Al Alaq: 1-5)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini teruntuk :

1. Bapak dan Ibu tercinta yang setia memberikan do'a, kasih sayang, dukungan, pengorbanan, bimbingan, motivasi, dan dampingan selama ini.
2. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA" Penelitian pada Siswa Kelas III SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang dengan lancar. Skripsi ini menjadi salah satu syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini dapat terlaksana berkat bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin dan kesempatan penulis untuk menuangkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons., Dosen Pembimbing Skripsi I dan Astuti Mahardika, M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi II yang selalu memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi dalam menyelesaikan tugas skripsi ini dengan baik.

5. Abdul Rozak Sidik, S.Pd.I., M.Pd. Kepala Sekolah SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Semua Dosen dan Karyawan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membantu melancarkan penulis menyelesaikan skripsi.
7. Teman- teman Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu memberi saran dalam proses pembuatan skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak senantiasa diharapkan oleh penulis. Semoga karya penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Magelang, Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAMAN PERNYATAAN iv
MOTTO v
PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
ABSTRAKSI xvi
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitan 6
D. Manfaat Penelitian 6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA
A. Hasil belajar IPA
1. Pengertian Hasil Belajar 7

2. Aspek Hasil Belajar 8
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar..... 12
4. Pengertian IPA..... 13
5. IPA untuk Sekolah Dasar 14
B. Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan Multimedia Interaktif
1. Pengertian Model Pembelajaran *Make a Match*..... 16
2. Tujuan Model Pembelajaran *Make a Match*..... 16
3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Make a Match* 17
4. Multimedia Interaktif..... 18
5. Langkah- langkah Model Make a Match Berbantuan Multimedia Interaktif 20
C. Hubungan Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA 22
D. Kerangka Berpikir 24
E. Hipotesis..... 25
BAB III METODE PENELITIAN
A. Desain Penelitian..... 26
B. Identifikasi Valiabel Penelitian 27
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian..... 28
D. Subjek Penelitian
1. Populasi 28

2. Sampel 29
3. *Sampling* 29
E. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
1. Metode Pengumpulan Data 29
2. Uji Validitas Instrumen 32
3. Analisis Reliabilitas 34
4. Instrumen Tes 35
5. Analisa Daya Beda 37
6. Analisa Taraf Kesukaran Soal 38
F. Tekhnik Analisis Data
1. Uji Prasyarat Analisis 40
2. Uji Hipotesis 41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian
1. Tahap Persiapan 42
2. Pelaksanaan Penelitian 42
3. Deskripsi Data Hasil Penelitian 44
4. Hasil Pengujian Prasyarat Analisis 51
5. Hasil Pengujian Hipotesis 53
B. Pembahasan 54

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan..... 58

B. Saran..... 59

DAFTAR PUSTAKA 60

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

3.1 Desain " *Pre test- Post test Control Grup Design*" 26

3.2 Kisi- kisi Tes Penilaian Hasil Belajar Kognitif..... 30

3.3 Hasil Uji Validitas Item Butir Soal Tes Hasil Belajar 34

3.4 Kriteria Koefisien Reliabilitas..... 35

3.5 Kisi- Kisi Tes Penilaian Hasil Belajar Kognitif Sesudah Validasi 35

3.6 Kriteria Indeks Diskriminasi (DB)..... 37

3.7 Hasil Daya Beda Tiap Item..... 38

3.8 Kriteria Indeks Kesukaran Soal 39

3.9 Taraf kesukaran Soal..... 39

4.1 Nilai Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen 45

4.2 Interval Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen..... 46

4.3 Nilai Hasil Belajar IPA Kelas Kontrol..... 47

4.4 Interval Hasil Belajar IPA Kelas Kontrol 48

4.5 Interval Hasil Belajar *Pre test* Kelas Eksperimen dan Kontrol..... 49

4.6 Interval Hasil Belajar *Post test* Kelas Eksperimen dan Kontrol 50

4.7 Hasil Uji Normalitas 52

4.8 Hasil Uji ANOVA..... 53

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Kerangka Berpikir 24

Gambar 2. Diagram Batang Nilai Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen..... 47

Gambar 3. Diagram Batang Nilai Hasil Belajar IPA Kelas Kontrol 49

Gambar 4. Diagram Batang Nilai Hasil Belajar IPA Pre Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 50

Gambar 5. Diagram Batang Nilai Hasil Belajar IPA Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Surat Ijin Penelitian dan Surat Keterangan Penelitian..... 62
2. Soal Tes Uji Coba Instrumen 64
3. Hasil Uji Coba Instrumen Soal 77
4. Silabus, RPP, LKS dan Materi Ajar 81
5. Validasi Instrumen Penelitian 167
6. Kisi-Kisi Soal dan Soal Hasil Belajar 179
7. Hasil Belajar Siswa 189
8. Hasil Analisis Statistika..... 191
9. Dokumentasi 197

PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPA

(Penelitian pada Siswa Kelas III SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang)

Indah Octaviana

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA. Penelitian dilakukan pada siswa kelas III SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.

Penelitian ini adalah penelitian menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design* dengan satu perlakuan. Populasi kelas III ada 5 kelas, sampel IIIB 32 siswa untuk kelas eksperimen dan IIIA 32 siswa untuk kelas kontrol. Tekhnik pengambilan sampel adalah *cluster random sampling*. Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian yaitu: variabel terikat yang berupa hasil belajar IPA, serta variabel bebas yang berupa model *make a match* berbantuan multimedia interaktif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Teknik analisis data menggunakan *analisis parametric one way* ANOVA.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *make a match* berbantuan multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPA. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai rata- rata antar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, dimana nilai rata- rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Make A Match* berbantuan multimedia interaktif berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar IPA siswa SD kelas III di SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang Tahun Pelajaran 2016/2017.

Kata Kunci: Hasil Belajar IPA, Model *Make A Match* berbantuan Multimedia Interaktif.

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu individu dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 Bab I pasal 1 menyebutkan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara".

Keberhasilan proses pendidikan di suatu sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor- faktor yang dimaksud antara lain guru, siswa, kurikulum, lingkungan, dan lain sebagainya. Faktor guru dan siswa merupakan faktor penting. Pentingnya faktor guru dan siswa tersebut dapat di tuntut melalui pemahaman hakikat pembelajaran, yakni sebagai usaha sadar guru untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan kebutuhan minatnya. Dengan adanya mutu pendidikan yang baik, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai sesuai dengan Undang- undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa: " Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi

peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Pencapaian tujuan pendidikan telah dan akan terus dilakukan salah satunya dengan penerapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan dimasing-masing satuan pendidikan. Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 bahwa Kurikulum Satuan Pendidikan pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah mengacu pada Standar isi dan Standar Kompetensi Lulusan serta berpedoman pada panduan dari badan Standar Nasional Pendidikan. Standar isi dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang dibentuk berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk SD/MI, berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya didalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi

dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasikan. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

Berdasarkan hasil observasi di kelas III SD Ihsanul Fikri Kota Magelang, nilai hasil ulangan semester ganjil tahun 2016/ 2017 terungkap daya serap kelas III SD Ihsanul Fikri Kota Magelang terhadap mata pelajaran IPA masih di bawah KKM yang ditentukan oleh sekolah. Rendahnya nilai hasil belajar yang di bawah KKM mata pelajaran IPA di kelas III SD Ihsanul Fikri Kota Magelang disebabkan antara lain karena guru kurang memaksimalkan dalam penggunaan model maupun alat peraga pembelajaran. Mengatasi rendahnya nilai hasil belajar yang di bawah KKM mata pelajaran IPA ini perlu dilakukan suatu tindakan salah satunya yaitu dengan menggunakan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif dalam kegiatan belajar kelas III SD Ihsanul Fikri Kota Magelang.

Menurut Rusman (2012: 223) model *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa dapat mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan, sedangkan dengan berbantuan multimedia interaktif, siswa akan lebih tertarik dan berminat dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian terhadap model *make a match* sebagai dasar untuk penyampaian materi pelajaran sudah diteliti oleh para peneliti yang lain. Sehingga dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi peneliti untuk lebih mengakuratkan penelitian yaitu penelitian yang dilakukan oleh I Kd. Adi Wiguna, dkk yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative tipe Make a Match* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di Gugus III Kecamatan Rendang. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh I Kd. Adi Wiguna dengan penelitian ini terletak pada mata pelajaran, kelas dan media yang mendukung dalam penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPA kelas III SD dan berbantuan Multimedia Interaktif.

Penelitian yang dilakukan oleh Mulyarsih yang berjudul Peningkatan Prestasi Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* pada Siswa Kelas IV SDN Harjowinangun 01, Tersono Batang. Persentase

hasil belajar pada siklus I sebesar 67% , pada siklus II sebesar 80% dan pada siklus III sebesar 93,33%. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Mulyarsih dengan penelitian ini terletak pada mata pelajaran, kelas dan media yang mendukung dalam penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPA kelas III SD dan berbantuan Multimedia Interaktif.

Setelah penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif diharapkan hasil belajar mata pelajaran IPA kelas III SD Ihsanul Fikri Kota Magelang yang semula masih di bawah KKM dapat meningkat karena penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media interaktif yang dilakukan peneliti merupakan cara yang dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas III SD Ihsanul Fikri Kota Magelang, karena model ini dianggap paling tepat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian Eksperimen dengan judul: Penerapan Model *Make a Match* Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA (Penelitian pada siswa kelas III SD Ihsanul Fikri Magelang).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model *make a match* berbantuan multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji adanya pengaruh model *make a match* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas III SD.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah untuk menambah khasanah keilmuan tentang peningkatan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan dengan penerapan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Sekolah

      Penerapan model *make a match* bebantuan multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu bahan masukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar IPA di SD Ihsanul Fikri Kota Magelang.

   b. Bagi Guru

      Penerapan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif dapat memberikan alternatif dalam memilih model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

   c. Manfaat bagi Peneliti

      Menjadikan pengalaman dalam pembelajaran di kelas yang dapat melibatkan parstisipasi aktif siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Menurut Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sejalan dengan pendapat tersebut Hamalik (2008:36) mendefinisikan bahwa hasil belajar yaitu sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Dimyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Berdasarkan pemahaman para ahli di atas, disimpulkan bahwa pendapat dari Sudjana dan Hamalik memiliki kesamaan yaitu hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Aspek Hasil Belajar

Benjamin S. Bloom (dalam Dimyati dan Mudjiono, 2006: 26-27) menyebutkan perilaku ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai berikut:

a. Aspek Kognitif

1) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, dan metode.
2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

b. Aspek Afektif

Evaluasi aspek afektif berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek. Evaluasi aspek afektif dalam hal ini digunakan untuk penilaian kecakapan hidup meliputi kesadaran diri, kecakapan berpikir rasional, kecakapan sosial, dan kecakapan akademis. Aspek ini belum ada patokan yang pasti dalam penilaiannya.

Klasifikasi tujuan afektif terbagi dalam lima kategori sebagai berikut:

1) Penerimaan

Mengacu pada kesukarelaan dan kemampuanm emperhatikan dan memberikan respon terhadap stimulasi yang tepat. Penerimaan merupakan tingkat hasil belajar terendah dalam domain afektif.

2) Pemberian respon

Satu tingkat di atas penerimaan. Dalam hal ini siswa menjadi tersangkut secara aktif, menjadi peserta, dan tertarik.

3) Penilaian

Mengacu pada nilai atau pentingnya kita menterikatkan diri pada objek atau kejadian tertentu dengan reaksi-reaksi seperti menerima, menolak, atau tidak menghiraukan. Tujuan-tujuan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi ‘sikap’ dan ‘apresiasi’.

4) Pengorganisasian

Mengacu kepada penyatuan nilai. Sikap-sikap yang berbeda yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik

internal membentuk suatu sistem nilai internal, mencakup tingkah laku yang tercermin dalam falsafah hidup.

5) Karakterisasi

Mengacu pada karakter dan gaya hidup seseorang. Nilai-nilai sangat berkembang dengan teratur sehingga, tingkah laku menjadi lebih konsisten dan lebih mudah diperkirakan. Tujuan dalam kategori ini bisa ada hubungannya dengan ketentuan pribadi, sosial, dan emosi siswa.

c. Aspek Psikomotor

Pengukuran keberhasilan pada aspek psikomotor ditunjukkan pada keterampilan dalam merangkai alat keterampilan kerja dan ketelitian dalam mendapatkan hasil. Evaluasi dari aspek keterampilan yang dimiliki oleh siswa bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai teknik praktikum. Aspek ini menitikberatkan pada unjuk kerja siswa.

Klasifikasi tujuan psikomotor terbagi dalam lima kategori sebagai berikut:

1) Peniruan

Terjadi ketika siswa mengamati suatu gerakan. Mulai memberikan respons serupa dengan yang diamati. Mengurangi koordinasi dan kontrol otot-otot syaraf. Peniruan ini pada umumnya dalam bentuk global dan tidak sempurna.

2) Manipulasi

Menekankan perkembangan kemampuan mengikuti pengarahan, penampilan, gerakan-gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Pada tingkat ini siswa menampilkan sesuatu menurut petunjuk-petunjuk tidak hanya meniru tingkah laku saja.

3) Ketetapan

Memerlukan kecermatan, proporsi, dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan. Respons-respons lebih terkoreksi dan kesalahan-kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum.

4) Artikulasi

Menekankan koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan yang tepat dengan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal diantara gerakan-gerakan yang berbeda.

5) Pengalamiahan

Menuntut tingkah laku yang ditampilkan dengan paling sedikit mengeluarkan energi fisik maupun psikis. Gerakannya dilakukan secara rutin. Pengalamiahan merupakan tingkat kemampuan tertinggi dalam domain psikomotorik.

Berdasarkan pendapat diatas terdapat kemampuan-kemampuan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam

mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif IPA yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007: 76- 77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan model pembelajaran *make a match*. Pelaksanaan jenis model pembelajaran kooperatif ini menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPA.

4. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut Samatowa (2011: 3) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata- kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau berkaitan dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa- peristiwa yang terjadi di alam ini.

Menurut Isriani (2012: 149) IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di perut bumi dan diluar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera. Ilmu pengetahuan alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja. Ilmu Pengetahuan Alam juga merupakan suatu proses penemuan. IPA membahas tentang gejala- gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka dan jujur.

5. IPA untuk Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam tidak menyediakan semua jawaban untuk semua masalah yang diajukan. Dalam IPA anak- anak harus tetap bersikap skeptis sehingga selalu siap memodifikasi model- model yang dipunyai tentang alam ini sejalan dengan penemuan- penemuan baru yang didapatkan.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasikan. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran *salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat)* yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung. Dalam pembelajaran tersebut siswa difasilitasi untuk mengembangkan sejumlah keterampilan proses dan kerja ilmiah dalam memperoleh pengetahuan ilmiah tentang dirinya dan alam sekitar. Keterampilan proses ini meliputi: keterampilan mengamati dengan seluruh indera, ketrampilan menggunakan alat dan bahan secara benar dengan selalu memperhatikan keselamatan kerja, mengajukan pertanyaan, menggolongkan data, menafsirkan data, mengkomunikasikan hasil temuan secara beragam, serta menggali dan memilah informasi

faktual yang relevan untuk menguji gagasan-gagasan atau memecahkan masalah sehari-hari.

Setiap guru harus memahami akan alasan mengapa suatu mata pelajaran yang diajarkan perlu diajarkan disekolahnya. Demikian pula dengan halnya guru, Ilmu Pengetahuan Alam, baik sebagai guru mata pelajaran maupun sebagai guru kelas, seperti halnya di sekolah dasar. Siswa harus tahu benar kegunaan- kegunaan apa saja yang dapat diperoleh dari pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Mengacu pada penjelasan- penjelasan dari para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA adalah kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar berupa suatu produk. Pada penelitian ini hasil belajar IPA yang dimaksud adalah siswa dapat mengerjakan soal tentang materi Sumber Daya Alam dengan benar dan tepat.

B. Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan Multimedia Interaktif

Menurut Sulistyorini (2007: 14) model pembelajaran merupakan rencana, pola ataupun pengaturan kegiatan guru dan peserta didik yang menunjukkan adanya interaksi antar unsur- unsur yang terkait dalam pembejaran. Sedangkan menurut Sugiyono (2010: 46) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran

dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar tertentu sebagai pedoman dalam melaksanakan aktifitas pembelajaran.

1. Pengertian Model pembelajaran *Make A Match*

   Menurut Rusman (2012: 223) model *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep, dalam suasana yang menyenangkan.

   Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM yaitu pembelajan yang melibatkan siswa secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok, sehingga dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuan belajar melalui berbuat atau melakukan.

2. Tujuan Model Pembelajaran *Make A Match*

   Huda (2013: 251) berpendapat bahwa tujuan Model pembelajaran *make a match* antara lain berupa pendalaman materi; dan penggalian materi. Tata laksananya cukup mudah, tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan strategi ini.

   Persiapan yang harus dilakukan antara lain:

a. Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan tujuan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menulisnya dalam kartu- kartu pertanyaan.
b. Membuat kunci jawaban dari pertanyaan- pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu- kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dari kartu jawaban berbeda warnanya.
c. Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (di sini, guru dapat membuat aturan ini bersama- sama dengan siswa).
d. Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan- pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya menurut Huda (2013: 253) yaitu: dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; karena adanya unsur permainan, metode ini menyenangkan; meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Adapun kelemahan model pembelajaran *make a match* menurut Huda (2013: 253- 354) adalah: jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang; pada awal penerapan

model, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya; jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan; guru harus hati- hati dan bijaksana saat memberikan hukuman; dan menggunakan mode, ini secara terus- menerus akan menimbulkan kebosanan.

4. Multimedia Interaktif

   a. Pengertian Multimedia Interaktif

      Pengertian multimedia menurut Suheri (2006: 3) adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Sedangkan McCormick, 1996 (dalam Suyanto, 2005: 20- 21) menyatakan multimedia adalah kombinasi antara tiga elemen yang berupa suara, gambar dan teks. Turban dkk, 2002 (dalam Suyanto, 2005: 21) juga berpendapat bahwa multimedia merupakan suatu kombinasi dari minimal dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar.

      Dari beberapa pengertian para ahli dapat disimpulkan bahwa pendapat tersebut memiliki kesamaan yaitu multimedia merupakan kombinasi dari minimal dua input atau output yang berupa gambar, audio, teks, video, gradik, maupun animasi secara integrasi.

Hamdani (2010: 191) berpendapat bahwa multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh penguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll.

b. Manfaat Multimedia Interaktif

Hamdani (2010: 191) mengemukakan manfaat multimedia pembelajaran secara umum adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

c. Karakteristik Multimedia Interaktif

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.

2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

d. Kelebihan Multimedia Interaktif
1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata.
2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah.
3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat.
4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain- lain.
5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain- lain.
6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

5. Langkah- langkah model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Multimedia Interaktif
a. Guru menyampaikan materi sumber daya alam dengan menayangkan power point yang berisikan media interaktif

b. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/ topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
c. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
d. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/ kartu jawaban).
e. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
g. Kesimpulan. Guru menayangkan berupa soal beserta jawaban melalui media interaktif

Dalam penelitian ini, model pembelajaran *make a match* digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi sumber daya alam siswa kelas III SD Ihsanul Fikri Kota Magelang. Siswa diajak untuk aktif dan komunikatif dalam kegiatan belajar mengajar.

Untuk mengantisipasi kelemahan dari model pembelajaran ini, maka peneliti perlu mempersiapkan strategi dengan baik dan memberikan pengarahan secara jelas kepada siswa. Sehingga, penerapan model pembelajaran *make a match* dapat berhasil maksimal. Dengan harapan, hasil belajar IPA materi sumber daya alam siswa SD Ihsanul Fikri Kota Magelang dapat meningkat.

C. Hubungan Model Pembelajaran *Make A Match* berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA

Hasil penelitian yang memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian eksperimen dengan menerapkan model *make a match* berbantuan media multimedia interaktif adalah penelitian yang dilakukan oleh Yusmaniar tahun 2014 dengan judul: "Pengaruh Model *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan di Kelas IV SD Negeri Banda Aceh" hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya pengaruh signifikan model *make a match* dalam pembelajaran materi struktur dan fungsi tumbuhan pada siswa kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh.

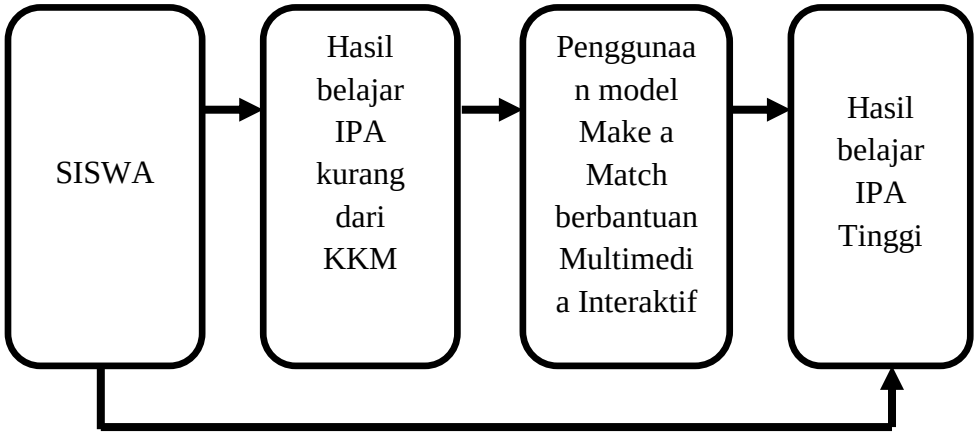
Penelitian yang dilakukan oleh Luthvi Ani Sa'ida tahun 2015 dengan judul: " Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA siswa Kelas III SD Miftakhul Ulum Bondosari Kras Kediri" hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Nopiandari, Ni Kadek dkk. 2016 dengan judul:" Penerapan *Make A Match* Berbantuan Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD" hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran model *make a match* berbantuan audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPA di SD.

Berdasarkan penelitian- penelitian di atas bahwa Model pembelajaran *make a match* merupakan model yang dapat mempercepat daya tangkap siswa yang mana model pembelajaran ini mengandalkan gambar atau kartu

berpasangan sebagai media dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *make a match* ini terbukti efektif apabila digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Langkah model *make a match* yaitu siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok, kelompok satu diberikan kartu soal, sedangkan kelompok dua diberikan kartu jawaban. Setelah diberikan kartu, kelompok satu mencari pasangan atau mencari jawaban dikelompok dua. kartu tersebut dibuat sesuai dengan materi yang diajarkan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dengan penerapan model *make a match* siswa akan menjadi aktif. Multimedia Interaktif akan lebih mendukung dalam penerapan model pembelajaran *make a match* karena pada saat penyampaian materi, siswa akan ditayangkan berupa video yang menarik perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran IPA. Penerapan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif akan melatih siswa dalam berinteraksi dengan teman yang lain, selain itu siswa juga akan menerima pelajaran dengan mudah karena pembelajarannya yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga apabila diterapkan secara berulang- ulang maka hasil belajar IPA siswa akan lebih baik atau meningkat.

D. Kerangka Berpikir



Gambar 1 Skema Kerangka berpikir

Berdasarkan pengalaman yang diperoleh, siswa kelas III SD Ihsanul Fikri Kota Magelang sebagian besar siswa masih memiliki semangat yang relatif rendah dalam mengikuti pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. dalam hal ini disebabkan kemampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih kurang maksimal dalam menggunakan media yang bervariasi.

Atas dasar hal tersebut maka penulis mencoba untuk menerapkan salah satu model pembelajaran untuk menyampaikan salah satu materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas III SD Ihsanul Fikri. Model yang digunakan adalah model pembelajaran *make a match*. Model ini menerapkan media berupa kartu berpasangan, media ini dipilih karena melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran baik secara individual maupun kelompok. Selain itu, saat penyampaian materi, dibantu dengan media interaktif dengan menayangkan power point berisi materi dan video yang sesuai dengan materi Sumber Daya Alam.

E. Hipotesis

Hipotesis terhadap penelitian ini adalah adanya pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain Penelitian ini adalah desain penelitian eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental*. Dikatakan *Quasi Experimental Designs* karena untuk memprediksi keadaan yang dapat dicapai melalui eksperimen yang sebenarnya, tetapi tidak ada pengontrolan dan/ atau manipulasi terhadap seluruh variabel yang relevan. Desain penelitian ini adalah *Control Group Pretest and Posttest Design*. Desain penelitian ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dikenakan O1 dan O2, tetapi hanya kelompok eksperimen saja yang mendapat perlakuan X, sehingga struktur desainnya menjadi sebagai berikut.

Tabel 3.1
Desain " *Pre test- Post test Control Group Design*"

	Pretest	**Treatment**	**Posttest**
Kelompok Eksperimen	O1	X	O2
Kelompok Kontrol	O1		O2

(Arifin, 2011:78)

Keterangan:

O1 = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan

O2 = Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Setelah memberikan yang berbeda pada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen diajarkan dengan menggunakan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Maka diberikan tes akhir dengan soal yang sama kemudian hasil tes kedua kelompok tersebut dianalisis. Dengan demikian dari tes hasil belajar dapat dibuktikan apakah hasil belajar IPA kelompok eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar IPA kelompok kontrol.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 61) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Menurut Sugiyono (2015: 61) variabel Independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah model *make a match* berbantuan multimedia interaktif.
2. Menurut Sugiyono (2015: 61) variabel Dependen atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar IPA.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional menurut Arifin (2011: 190) adalah definisi khusus yang didasarkan atas sifat- sifat yang didefinisikan, dapat diamati dan dilaksanakan oleh peneliti lain. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Model *Make a Match* berbantuan Multimedia Interaktif

   Model *make a match* merupakan model pembelajaran, dimana siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian setiap siswa diberikan kartu untuk mencari pasangan agar siswa dapat mengkonstruksi sendiri dengan bantuan multimedia interaktif.

2. Hasil Belajar IPA

   Hasil belajar IPA adalah kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar berupa suatu produk. Hasil belajar IPA dalam penelitian ini dibatasi pada aspek kognitif yang diukur melalui hasil tes akhir IPA siswa kelas III materi Sumber Daya Alam. Ranah afektif dan psikomotor tidak dianalisis pada penelitian ini, karena dalam penelitian yang dilakukan, lebih difokuskan pada aspek kognitif.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

   Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III terdiri dari 5 kelas yaitu kelas A,B,C,D,E yang berjumlah 154 siswa di SD Ihsanul Fikri Kota Magelang.

2. Sampel

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas III SD Ihsanul Fikri Kota Magelang terhadap dua kelas yaitu kelas A dan kelas B masing- masing berjumlah 32 siswa, kelas B untuk eksperimen, dan kelas A untuk kontrol.

3. *Sampling*

Menurut Arifin (2011 : 216) teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Penelitian menggunakan teknik *sampling* yang disebut *Cluster sampling* dalam menentukan sampelnya. Menurut Sugiyono (2011: 222) teknik *cluster sampling* adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan sekelompok individu dan tidak diambil secara individu atau perseorangan.

E. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Metode Pengumpulan Data

a. Tekhnik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, tekhnik tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar IPA aspek kognitif siswa kelas III SD.

Menurut Arikunto (2006: 150) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Sebelum tes diberikan kepada siswa, terlebih dahulu diawali dengan: menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar serta

pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian; membuat kisi- kisi instrumen; membuat rencana pelaksanaan pembelajaran; membuat instrumen penelitian berbentuk tes kognitif; membuat kunci jawaban; melakukan uji coba instrumen penelitian di sekolah lain; menganalisis item-item soal dengan cara menguji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda untuk mendapatkan instrumen penelitian yang baik.

b. Kisi- kisi Instrumen Soal

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Tes Penilaian Hasil Belajar Kognitif

Jenis Sekolah : SD Ihsanul Fikri Kota Magelang
Mata Pelajaran : IPA
Kurikulum : KTSP
Alokasi Waktu : 45 menit
Jumlah Soal : 40
Bentuk Tes/ Soal : Pilihan Ganda
Penyusun : Indah Octaviana

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	KELAS / SEMESTER	MATERI POKOK	INDIKATOR SOAL	RANAH KOGNITIF	NOMOR SOAL/ BENTUK SOAL
3. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan	Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar	III/ 2	Kelestarian dan pemeliharaan alam	1.Menyebutkan berbagai jenis sumber daya alam dan kegunaannya.	C1	1, 2, 5, 7, 9, 10,15, 26, 27, 31, 32, 33, 34 /pilihan ganda
				2.Menjelaskan cara melestarikan alam dan menghindari dari	C2	3, 6, 11, 14, 18, 19, 20, 28, 29,35, 36 /pilihan ganda

alam				tindakan yang merusak alam. 3.Menentukan gambar-gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak 4.Menyebutkan dampak perilaku manusia terhadap lingkungan	C3 C1	4, 8, 12, 13, 37, 38 /pilihan ganda 16, 17, 21,22,23,24, 25, 30, 39, 40 / pilhan ganda

Sebelum instrumen tersebut digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu instrumen yang telah dibuat diujicoba pada kelas III SD Negeri Kramat 1 Kota Magelang yang telah mendapatkan pembelajaran pada pokok bahasan sumber daya alam. Instrumen tersebut setelah diujicobakan kemudian diolah dan dianalisis untuk diketahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya bedanya.

2. Uji Validitas Instrumen

Menurut Arikunto (2006: 168) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat- tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Validitas yang dilakukan untuk menguji instrumen pada penelitian ini adalah validitas isi dan validitas Konstruk.

a. Validitas Isi

Menurut Azwar (2013: 42) validitas isi adalah validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompeten atau melalui *expert judgment*.

Validitas isi pada penelitian ini digunakan untuk menguji Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang akan digunakan. Pengujian validitas isi dilakukan oleh dosen ahli IPA yaitu dosen PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang, Ari Suryawan, M. Pd. dan guru kelas III SD Kramat 1 Kota Magelang, Sri Utami, S. Pd. SD.

Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dikembangkan adalah lampiran materi ajar, kisi- kisi soal tes, kunci jawaban, dan teknik penilaian yang digunakan. Hasil dari validasi instrumen yang dilakukan oleh *expert judgment* yaitu layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Validitas Konstruk

Menurut Allen dan Yen (dalam Azwar, 2013: 45) validitas konstruk adalah validitas yang menunjukkan sejauh mana hasil tes mampu mengungkap suatu *trait* atau suatu konstruk teoritik yang hendak diukurnya. Validitas konstruk digunakan untuk menguji validitas butir soal tes kognitif. Tes yang diujicobakan berjumlah 40 soal pilihan ganda.

Uji validitas instrumen soal yang dianalisis butir menggunakan bantuan program *SPSS 21.00 for windows.* Pengujian validitas butir diperoleh melalui teknik korelasi *Product Momen Pearson*, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X^2)\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y^2)\}}}$$

(Arikunto, 2006: 170)

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien Korelasi Antara Variabel X danVariabel Y

N : Jumlah Peserta *Test*

X : Skor Tiap Item

Y : Skor Total

Untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal, maka r_{xy} dibandingkan dengan r_{tabel} Product Momen pada α = 0,05 dengan ketentuan jika r_{xy} sama atau lebih besar dari r_{tabel} maka soal tersebut dinyatakan valid. Dari 40 subjek uji coba, dengan nilai r_{tabel}

0, 349 dan taraf signifikan 5% diperoleh 26 soal pilihan ganda yang valid. Semua indikator yang telah dirumuskan dalam kisi- kisi soal telah mewakili oleh soal- soal yang valid tersebut sehingga soal pilihan ganda yang valid dapat digunakan.

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas Item Butir Soal Tes Hasil Belajar

Keterangan	Nomor Soal
Soal yang valid	1, 2, 5, 6, 9, 10, 11, 15, 18, 19, 20, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39
Soal yang tidak valid	3, 4, 7, 8, 12, 13, 14, 16, 17, 21, 22, 28, 37, 40

3. Analisa Reliabilitas

Menurut Arikunto (2006: 178) realiabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan pendekatan konsistensi internal data skor diperoleh melalui prosedur satu kali pengenaan satu tes kepada sekelompok individu sebagai subjek (*single trial administration*), sehingga model *make a match* berbantuan Multimedia Interaktif mempunyai nilai praktis dan efisien yang tinggi dibanding prosedur tes- ulang dan bentuk- paralel. Uji Reliabilitas instrumen soal yang dianalisis butir menggunakan bantuan program *SPSS 21.00 for windows*. Perhitungan menggunakan teknik *cronbach's alpha* hasil uji reliabilitas soal pilihan ganda pada taraf signifikan 5 % diperoleh

nilai alpha sebesar 0,917 dengan N item 26 sehingga soal tersebut dinyatakan reliable dan dapat digunakan.

Tabel 3.4
Kriteria Koefisien Reliablilitas

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
$0,00 \leq r \leq 0,19$	sangat rendah
$0,20 \leq r \leq 0,39$	rendah
$0,40 \leq r \leq 0,69$	cukup
$0,70 \leq r \leq 0,89$	tinggi
$0,90 \leq r \leq 1,00$	sangat tinggi

(Ismet & Hariyanto, 2015: 119)

4. Instrumen Tes

Instrumen tes yang dibuat berupa soal tes pilihan ganda yang dilaksanakan sebelum dan sesudah *treatment* diberikan. Soal yang diberikan pada tes awal sama dengan soal yang digunakan pada tes akhir, hal ini dimaksudkan supaya tidak ada pengaruh perbedaan instrumen terhadap perubahan hasil belajar yang terjadi. Berikut ini adalah kisi- kisi tes penilaian hasil belajar kognitif sesudah di validasi.

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Tes Penilaian Hasil Belajar Kognitif Sesudah Validasi

Jenis Sekolah : SD Ihsanul Fikri Kota Magelang
Mata Pelajaran : IPA
Kurikulum : KTSP
Alokasi Waktu : 45 menit
Jumlah Soal : 26
Bentuk Tes/ Soal : Pilihan Ganda
Penyusun : Indah Octaviana

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	KELAS / SEMESTER	MATERI POKOK	INDIKATOR SOAL	RANAH KOGNITIF	NOMOR SOAL/ BENTUK SOAL
4. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan	Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara	III/ 2	Kelestarian dan pemeliharaan alam	1.Menyebutkan berbagai jenis sumber	C1	1, 2, 5, 9, 10,15, 26, 27, 31, 32, 33, 34

pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam	dan melestarikan alam di lingkungan sekitar			daya alam dan kegunaannya. 2.Menjelaskan cara melestarikan alam dan menghindari dari tindakan yang merusak alam. 3.Menentukan gambar-gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak 4.Menyebutkan dampak perilaku manusia terhadap lingkungan	C2 C3 C1	6, 11, 18, 19, 20, 29,35, 36 38 23,24,25, 30, 39

5. Analisa Daya Pembeda

Menurut Ismet & Hariyanto (2015: 139) Daya beda (*discriminating power*) dinotasikan dengan D atau DB adalah daya yang mampu membedakan antara peserta tes yang berkemampuan tinggi dengan peserta tes yang berkemampuan rendah. Untuk menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal, digunakan rumus sebagai berikut:

$$DB = \frac{\mathrm{R_H} - \mathrm{R_L}}{{}^{1}/_{2}\ \mathrm{N}}$$

(Ismet dan Hariyanto, 2015: 140- 141)

Keterangan :

DB = daya beda

RH = jumlah jawaban betul dari kelompok siswa pandai, kadang dinotasikan BA

RL = jumlah jawaban betul dari kelompok siswa kurang pandai, kadang dinotasikan BB

N = jumlah siswa dalam kelompok NH dan NL (kelompok atas dan kelompok bawah)

Tabel 3.6
Kriteria Indeks Diskriminasi (DB)

Nilai DB	Kriteria
0,40 atau lebih	Soal sangat baik
0,30 – 0,39	Soal cukup baik
0,20 – 0,29	Soal perlu pembahasan
0,19	Soal buruk

Tabel 3.7
Hasil Daya Beda Tiap Item

Nomer	Item Soal	Nilai Daya Beda	Keterangan
1	1	0, 758	Soal sangat baik
2	2	0, 553	Soal sangat baik
3	5	0, 584	Soal sangat baik
4	6	0, 758	Soal sangat baik
5	9	0, 514	Soal sangat baik
6	10	0, 415	Soal sangat baik
7	11	0, 758	Soal sangat baik
8	15	0, 504	Soal sangat baik
9	18	0, 758	Soal sangat baik
10	19	0, 588	Soal sangat baik
11	20	0, 584	Soal sangat baik
12	23	0, 758	Soal sangat baik
13	24	0, 504	Soal sangat baik
14	25	0, 481	Soal sangat baik
15	26	0, 459	Soal sangat baik
16	27	0, 584	Soal sangat baik
17	29	0, 504	Soal sangat baik
18	30	0, 758	Soal sangat baik
19	31	0, 504	Soal sangat baik
20	32	0, 758	Soal sangat baik
21	33	0, 369	Soal cukup baik
22	34	0, 369	Soal cukup baik
23	35	0, 459	Soal sangat baik
24	36	0, 553	Soal sangat baik
25	38	0, 481	Soal sangat baik
26	39	0, 481	Soal sangat baik

6. Analisa Taraf Kesulitan Soal

Menurut Sudjana (2011: 135) Tingkat kesulitan soal adalah kriteria soal yang termasuk mudah, sedang, dan sukar. Cara melakukan analisa untuk menentukan tingkat kesulitan soal adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$I = \frac{B}{N}$$

(Nana, 2011:137)

Keterangan:

I = indeks kesulitan untuk setiap butir soal

B = banyaknya siswa yang menjawab benar setiap butir soal

N = banyaknya siswa yang memberikan jawaban pada soal yang dimaksudkan.

Tabel 3.8
Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Nilai I	Kriteria
0 – 0,30	Soal kategori sukar
0,3 – 0,70	Soal kategori sedang
0,71 – 1,00	Soal kategori mudah

Tabel 3.9
Taraf Kesukaran Soal

Nomer	Item Soal	Indeks $\frac{B}{N}$	Keterangan
1	1	0, 78	MUDAH
2	2	0, 66	SEDANG
3	5	0, 34	SEDANG
4	6	0, 78	MUDAH
5	9	0, 94	MUDAH
6	10	0, 84	MUDAH
7	11	0, 78	MUDAH
8	15	0, 72	MUDAH
9	18	0, 78	MUDAH
10	19	0, 66	SEDANG
11	20	0, 34	SEDANG
12	23	0, 78	MUDAH
13	24	0, 72	MUDAH
14	25	0, 50	SEDANG

15	26	0, 69	SEDANG
16	27	0, 34	SEDANG
17	29	0, 72	MUDAH
18	30	0, 78	MUDAH
19	31	0, 72	MUDAH
20	32	0, 78	MUDAH
21	33	0, 47	SEDANG
22	34	0, 47	SEDANG
23	35	0, 69	SEDANG
24	36	0, 66	SEDANG
25	38	0, 50	SEDANG
26	39	0, 50	SEDANG

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

   a. Uji Normalitas

      Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar IPA siswa pada suatu kelas berdistribusi normal atau tidak.

      Uji normalitas pada penelitian ini dihitung dengan menggunakan uji *Kolmogorov- Smirnov* dengan bantuan program *SPSS 21.0 for Windows.* Menurut Sugiyono (2015: 199) bila hasil pengujian tidak signifikan pada taraf 5% ($p > 005$) maka artinya semua data pada penelitian ini berdistribusi normal.

   b. Uji Homogenitas

      Pada tahap ini, akan diuji homogenitas dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan data dari nilai *pre test* dan *post test*. Uji kesamaan varians ini dimaksudkan untuk mengetahui

apakah kelompok dalam sampel memiliki varians yang sama atau tidak.

Uji homogenitas varians dapat menggunakan *levenes test* dengan bantuan program *SPSS 21.0 for Windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari hasil perhitungan. Menurut Sugiyono (2015: 199) bila hasil perhitungan F_{hitung} tidak signifikansi 5% yang ditunjukkan dengan $p > 0,05$, hal ini berarti tidak ada perbedaan atara varians semua data, yang berarti data tersebut homogen.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan Anava (*Anova*). Adapun ketentuannya adalah sebagai berikut:

a. Taraf Signifikansi (α) = 0,05 atau 5%.
b. Kriteria yang digunakan dalam Uji Anava yaitu:

   Ho diterima apabila Sig $> 0,05$, atau $F_{hitung} < F_{tabel}$

   Ha ditolak apabila Sig $< 0,05$, atau $F_{hitung} > F_{tabel}$

   Dalam penelitian ini,

   Ho : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara *pre test* dan *post test* hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol.

   Ha : Ada perbedaan yang signifikan antara *pre test* dan *post test* hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Persiapan

   a. Mengobservasi sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian.

      Peneliti melaksanakan observasi di SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang untuk mengetahui tingkat kemampuan berfikir siswa pada saat menerima *pre test* dan *post test*.

   b. Menyiapkan instrumen penelitian dan media kartu berpasangan dengan materi Sumber Daya Alam.

   c. Menentukan waktu penelitian.

   d. Membuat surat izin penelitian di pengajaran FKIP UMMgl guna kelancaran penelitian.

2. Pelaksanaan Penelitian

   a. Pelaksanaan Pengukuran Pre test

      Pre test diberikan untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar IPA sebelum diberikan perlakuan. Sampel penelitian ini sebesar 64 siswa kelas III SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang, masing- masing kelas berjumlah 32 siswa. *Pre test* kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Kamis 27 April 2017 sebanyak 32 siswa. *Pre test* kelas kontrol dilaksanakan pada hari Kamis 27 April 2017 sebanyak 32 siswa.

b. Perlakuan Treatment

Pemberian *treatment* hanya diberikan pada kelas eksperimen. Perlakuan atau *treatment* berupa penggunaan model *Make a Match* berbantuan Multimedia Interaktif. Model *Make A Match* berbantuan Multimedia Interaktif digunakan guru untuk membantu siswa memahami materi Sumber Daya Alam. Pada saat pemberian *treatment* siswa mengikuti pembelajaran yang dilakukan guru dengan baik. *Treatment* kelas eksperimen diberikan sebanyak 4 kali, yaitu pada tanggal 28 April 2017, 2 Mei 2017, 4 Mei 2017 dan 5 Mei 2017.

Kelas kontrol tidak diberi perlakuan atau *treatment. Treatment* yang diberikan berupa pembelajaran seperti biasa tanpa menggunakan media pembelajaran. Guru menggunakan buku teks dan papan tulis sebagai sarana untuk memberikan penjelasan materi Sumber Daya Alam kepada siswa. *Treatment* untuk kelas kontrol dilaksanakan sebanyak 4 kali pada tanggal 28 April 2017, 2 Mei 2017, 4 Mei 2017 dan 5 Mei 2017. Dalam setiap pertemuan setelah siswa mendengarkan penjelasan dari guru siswa mengerjakan Soal dari guru secara berkelompok.

c. Pelaksanaan Pengukuran Post test

Post test diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran IPA materi Sumber Daya Alam setelah siswa diberi perlakuan atau *treatment. Post test* kelas

eksperimen dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 12 Mei 2017, sebanyak 32 siswa. *Post test* kelas kontrol juga dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 12 Mei 2017 sebanyak 32 siswa.

Ketiga langkah yaitu *pre test*, *treatment*, dan *post test* dilaksanakan pada 6 kali pertemuan, dengan rincian pelaksanaan *pre test* 1 kali pada pertemuan pertama kelas eksperimen dan kelas kontrol, *treatment* menggunakan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif 4 kali pada pertemuan ke dua sampai pertemuan ke lima pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tanpa menggunakan model atau *treatment*, lalu *posttest* 1 kali pada pertemuan ke 6.

3. Deskripsi Data Hasil Penelitian

   a. Nilai Hasil Belajar IPA

      Nilai hasil belajar IPA diketahui dari hasil *pre test* dan *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pre test* diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diawal pertemuan. Hasil p*re test* untuk mengetahui tidak ada perbedaan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil *pre test* yang setara atau hampir sama, selanjutnya dapat diberi perlakuan pada kedua kelas. Kelas eksperimen yang menggunakan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah). *Post test* diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diakhir pertemuan. Hasil *post test* untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model *make a match*

berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III. Adapun nilai hasil belajar IPA pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Nilai Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen

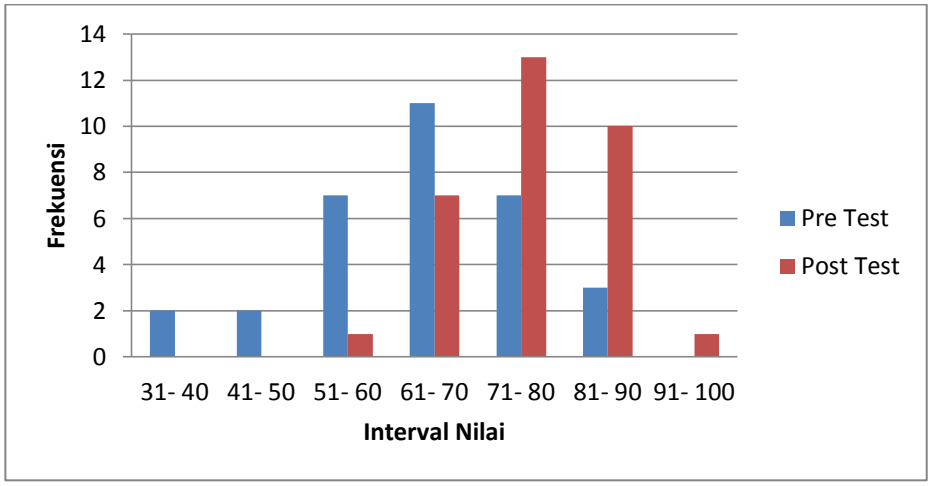
No	Responden	Pre Test	Post Test
1	ABB	78	85
2	AA	73	78
3	AAFRP	83	90
4	AMA	70	80
5	ANP	70	83
6	ANA	58	70
7	BAPR	53	70
8	FD	63	83
9	FAS	38	60
10	FA	73	88
11	GWO	65	78
12	IMA	58	68
13	JZNY	83	90
14	KLN	70	80
15	KBA	68	78
16	KAI	70	75
17	LMAA	80	98
18	MAMR	65	80
19	MAR	53	78
20	MRH	70	80
21	NAR	40	63
22	NAA	55	65
23	RDF	60	78
24	RAM	73	88
25	RS	73	80
26	RAVE	58	75
27	RAM	90	90
28	SKPI	80	85
29	TANN	70	85

30	BANF	65	75
31	AMF	48	68
32	AYN	50	70

Tabel 4.2
Interval Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	
	Pre test	**Post test**
91- 100	0	1
81- 90	3	10
71- 80	7	13
61- 70	11	7
51- 60	7	1
41- 50	2	0
31- 40	2	0
Nilai Minimal	38	60
Nilai Maksimal	90	98
Nilai Rata- rata	65,71	78,56

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah untuk *pre test* 65,71 dan *post test* 78,56. Nilai tertinggi untuk *pre test* 90 dan *post test* 98. Nilai terendah untuk *pre test* 38 dan *post test* 60. Data Hasil Belajar IPA selanjutnya disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Nilai Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen

Adapun nilai hasil belajar IPA pada kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Nilai Hasil Belajar IPA Kelas Kontrol

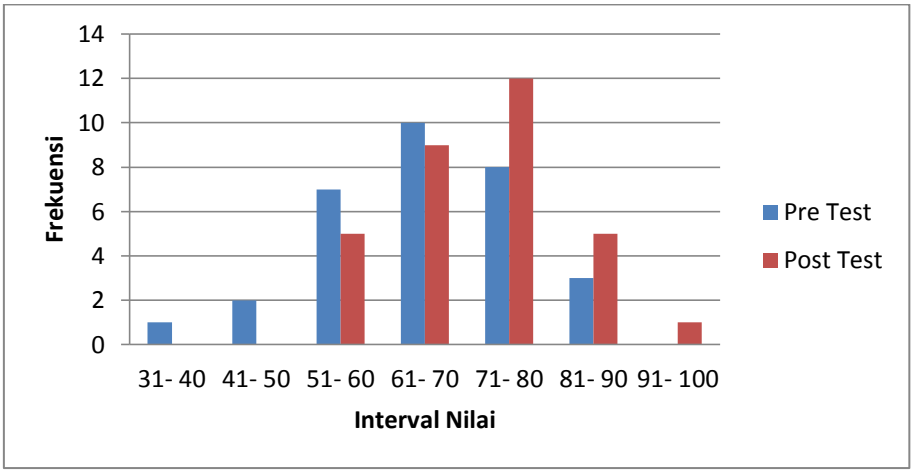
No	Responden	Pre Test	Post Test
1	AR	65	70
2	AFM	53	60
3	APR	70	75
4	BM	40	53
5	BS	55	63
6	CA	60	68
7	CMI	73	78
8	DP	73	80
9	FDP	58	65
10	FNI	90	93
11	GSM	80	85
12	HAP	70	73
13	H	65	68
14	IDP	48	53
15	IA	50	60
16	IPS	78	80
17	KN	73	78
18	KDC	83	90

19	LM	70	78
20	LH	70	78
21	MH	58	63
22	MP	53	60
23	MN	63	70
24	MA	80	83
25	NP	73	75
26	PC	65	70
27	RK	58	65
28	RO	83	88
29	SA	70	80
30	YM	68	75
31	Y	70	75
32	ZI	80	83

Tabel 4.4
Interval Hasil Belajar IPA Kelas Kontrol

Interval	**Frekuensi**	
	Pre test	**Post test**
91- 100	0	1
81- 90	3	5
71- 80	8	12
61- 70	10	9
51- 60	7	5
41- 50	2	0
31- 40	1	0
Nilai Minimal	40	53
Nilai Maksimal	90	93
Nilai Rata- rata	67,03	72,96

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol adalah untuk *pre test* 67,03 dan *post test* 72,96. Nilai tertinggi untuk *pre test* 90 dan *post test* 93. Nilai terendah untuk *pre test* 40 dan *post test* 53. Data Hasil Belajar IPA selanjutnya disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Nilai Hasil Belajar IPA Kelas Kontrol

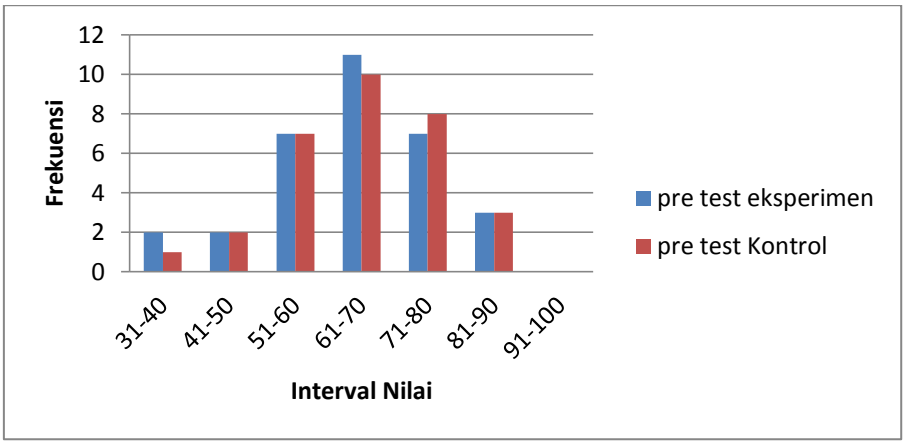
Berikut adalah tabel dan diagram batang nilai *post test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 4.5
Interval Hasil Belajar IPA Pre Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Interval	Frekuensi	
	Pre Test Eksperimen	Pre Test Kontrol
91- 100	0	0
81- 90	3	3
71- 80	7	8
61- 70	11	10
51- 60	7	7
41- 50	2	2
31- 40	2	1
Nilai Minimal	38	40
Nilai Maksimal	90	90
Nilai Rata- rata	65,71	67,03

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat nilai rata-rata hasil belajar *pre test* kelas eksperimen adalah 65,71 sedangkan kelas kontrol adalah 67,03. Nilai tertinggi *pre test* kelas eksperimen adalah 90 sedangkan kelas kontrol adalah 90. Nilai terendah *pre test* kelas

eksperimen adalah 38 sedangkan kelas kontrol adalah 40. Data Hasil Belajar IPA *pre test* selanjutnya disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



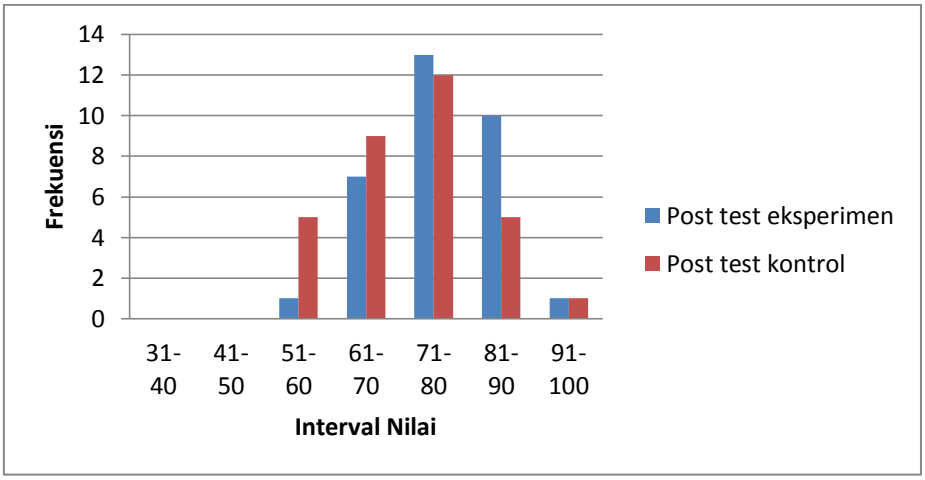
Gambar 4. Diagram Batang Nilai Hasil Belajar IPA Pre Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 4.6
Interval Hasil Belajar IPA Post Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Interval	Frekuensi	
	Post Test Eksperimen	**Post Test Kontrol**
91- 100	1	1
81- 90	10	5
71- 80	13	12
61- 70	7	9
51- 60	1	5
41- 50	0	0
31- 40	0	0
Nilai Minimal	60	53
Nilai Maksimal	98	93
Nilai Rata- rata	78,56	72,96

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat nilai rata-rata hasil belajar *post test* kelas eksperimen adalah 78,56 sedangkan kelas kontrol adalah 72,96. Nilai tertinggi *post test* kelas eksperimen adalah 98

sedangkan kelas kontrol adalah 93. Nilai terendah *post test* kelas eksperimen adalah 60 sedangkan kelas kontrol adalah 53. Data Hasil Belajar IPA *post test* selanjutnya disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Nilai Hasil Belajar IPA Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

4. Hasil Pengujian Prasyarat Analisis

   a. Uji Normalitas

      Pengujian normalitas sebaran data menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan *software SPSS 21.00 for Windows.* Asumsi yang digunakan adalah apabila signifikasi pada taraf 5 % (p > *0,05)* berarti data berdistribusi normal, sebaliknya apabila signifikasi pada taraf 5 % (p < *0,05)* maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Hasil pengujian normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas

Subyek	Nilai Statistik	Sig.	Keterangan
Pre Test Eksperimen	0,136	0,142	Normal
Pre Test Kontrol	0,133	0,160	Normal
Post Test Eksperimen	0,131	0,179	Normal
Post Test Kontrol	0,110	0,200	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas data pada tabel tersebut diketahui bahwa nilai signifikasi *pre test* dan *post test* baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol adalah lebih dari 0.05, dengan demikian data penelitian ini memiliki sebaran data normal karena memiliki tingkat probabilitas (nilai p) lebih tinggi dari 0.05 sehingga data dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

b. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui tingkat homogenitas varian digunakan uji statistik *levens tes of equality error variances*. Hipotesisnya adalah :

Ho : Kelompok data skor *pre test* dan *post tes* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varian yang sama.

Ha : Kelompok data skor *pre test* dan *post tes* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varian yang berbeda.

Ktriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas ini adalah apabila signifikasi > 0,05 berarti varian bersifat homogen (Ho diterima), sebaliknya apabila signifikasi < 0,05 berarti varian bersifat heterogen (Ho ditolak). Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji statistik *levens tes of equality error variances*

diketahui bahwa signifikasi *pre test* 0,740 > 0,05 sedangkan *post test* 0,255 > 0,05. Dengan demikian varian dalam penelitian ini memiliki sifat homogen (Ho diterima) sehingga data dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

5. Hasil Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan model *analisis statistic parametric one way ANOVA*. Model analisis ini digunakan karena penelitian ini menganalisis beberapa kelompok sampel dan resiko kesalahanya paling kecil dibandingkan model analisis yang lain. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara *pre test* dan *post test* hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis ini berdasarkan signifikasi. Apabila signifikasi > 0,05 maka Ho diterima namun jika signifikasi ≤ 0,05 maka Ho ditolak. Hasil analisis anova tampak dalam tabel berikut :

Tabel 4.8 Hasil Uji ANOVA

		Sum of Squares	**df**	**Mean Square**	**F**	**Sig.**
Pre test	Between Groups	27,562	1	27,562	0,194	0,661
	Within Groups	8825,438	62	142,346		
	Total	8853,000	63			
Post test	Between Groups	500,641	1	500,641	5,534	0,022
	Within Groups	5608,844	62	90,465		
	Total	6109,484	63			

Berdasarkan pada tabel di atas diketahui bahwa F *pre test* 0,194 dengan signifikasi 0,661 > 0,05 hal ini menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan rata- rata skor *pre test* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dengan kata lain rata- rata skor setara, sedangkan F *post test* 5,534 dengan signifikasi 0,022 < 0,05 maka menunjukkan ada perbedaan yang signifikan rata-rata skor *post test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Data yang di dapatkan berdasarkan pembandingan signifikasi menunjukan bahwa hipotesis *pre test* adalah Ho diterima sedangkan hipotesis *post test* adalah Ho di tolak, sehingga dapat di simpulkan bahwa tidak ada perbedaan rata- rata skor *pre test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, namun ada perbedaan rata-rata skor *post test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal itu membuktikan adanya pengaruh penggunaan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa SD kelas III.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *make a match* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III. Pada dasarnya hasil belajar merupakan bukti nilai yang telah dicapai seseorang dalam proses belajar itu sendiri. Hasil belajar tidak hanya berguna untuk mengetahui indikator keberhasilan dalam bidang studi tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas institusi pendidikan. Hasil dari penggunaan

model *make a match* berbantuan multimedia interaktif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPA.

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *statistic parametric*. Penggunaan analisis ini atas hasil pengujian normalitas dan homogenitas data yang menunjukkan bahwa sebaran data normal dan bersifat homogen. Konsekuensi penggunaan analisis ini adalah data hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan apabila sampel yang digunakan relatif kecil.

Hasil analisis *one way ANOVA* menunjukkan bahwa penggunaan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD kelas III. Hal ini di buktikan dengan hasil pada *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mula- mula setara, kemudian saat diberikan *post test* ada perbedaan peningkatan nilai *post test* yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kontrol. Hasilnya terlihat dalam tabel: 4.2 dan 4.4 dengan rerata nilai *post test* kelas eksperimen 78,56 dan kelas kontrol 72,96. Peningkatan nilai *post test* kelompok eksperimen lebih tinggi di bandingkan peningkatan nilai *post test* kelompok kontrol.

Bukti bahwa penggunaan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD kelas III adalah adanya peningkatan hasil belajar IPA siswa sebelum penggunaan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif dengan sesudah penggunaan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *make a match* berbantuan multimedia dapat

meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD kelas III. Namun demikian, peningkatan hasil belajar IPA kemungkinan juga di pengaruhi hal lain. Peningkatan tersebut dirasa sudah maksimal karena proses pembelajaran berjalan sesuai dengan yang direncanakan dan semua mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat sehingga tujuan pelaksanaan penggunaan model *make a match* berbantuan multimedia dapat tercapai.

Penggunaan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif dapat meninggkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut didukung hasil penelitian I Kd. Adi Wiguna, dkk membuktikan bahwa penggunaan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari rata- rata hasil belajar Matematika siswa kelas kontrol 21,06 sedangkan kelas eksperimen 24,36. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Gudus III Kecamatan Rendang pada mata pelajaran Matematika. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Luthvi Ani Sai'ida tak jauh berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh I Kd. Adi Wiguna (2015:136) membuktikan bahwa penggunaan model *make a match* berbantuan multimediainteraktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persentase KKM siklus I adalah 52,38 % meningkat menjadi 80,95 % pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas III SD.

Siswa yang menerima pembelajaran menggunakan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif lebih memahami pembelajaran karena menciptakan suasana kelas menjadi menyenangkan dalam proses belajar

mengajar. Namun demikian, guru harus bisa mengkondisikan kelas dengan baik karena siswa cenderung ramai dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan sampel yang relatif banyak jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model *make a match* berbantuan multimedia interaktif lebih baik daripada penggunaan model konvensional (ceramah). Ini terbukti dengan naiknya nilai *post test* siswa, artinya terjadi suatu proses yang dinamakan proses belajar sehingga memberikan pengaruh yang baik bagi hasil belajar IPA.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa SD kelas III. Hasil belajar IPA merupakan hasil yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar IPA yang didasarkan atas akal (rasio) yang berhubungan dengan peristiwa- peristiwa yang terjadi di alam ini melalui bimbingan seorang guru untuk mampu menguasai konsep IPA. Model *make a match* berbantuan multimedia interaktif merupakan model pembelajaran yang menciptakan suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan karena setiap siswa dapat bermain mencari pasangan gambar yang sesuai, yang menang mendapatkan reward sesuai yang disepakati oleh siswa, sehingga penggunaan model tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang menjadi lebih baik lagi.

Bukti adanya pengaruh model *make a match* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA kelas III yaitu data yang di dapatkan berdasarkan pembandingan signifikasi menunjukan bahwa hipotesis *pre test* adalah Ho diterima sedangkan hipotesis *post test* adalah Ho di tolak, sehingga dapat di simpulkan bahwa tidak ada perbedaan rata- rata skor *pre test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan kata lain setara, namun setelah dilakukan *treatment* dengan menggunakan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif terdapat perbedaan rata-rata skor *post test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal itu membuktikan

adanya pengaruh penggunaan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa SD kelas III.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Disarankan bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran IPA.

   Jika dalam pembelajaran menggunakan model *make a match* berbantuan multimedia interaktif, diharapkan guru dapat pengkondisian kelas dengan baik.

2. Bagi Sekolah

   Diharapkan hasil penelitian dapat disajikan dengan kebijakan yang bervariasi sebagai referensi dalam penggunaan model pembelajaran terutama saat mata pelajaran IPA.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Diharapkan lebih mempersiapkan diri dalam proses pengambilan, pengumpulan dan segala sesuatunya sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan lebih baik. Peneliti selanjutnya diharapkan ditunjang pula dengan wawancara dengan pihak yang kompeten agar dapat lebih maksimal dan akurat dalam pengambilan nilai hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Carin, Artur A. 1993. Teaching Modern Science. Sixth Edition. New York: Merril Publishers.

Dimyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Huda, Miftakhul. 2013. *Model- Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

I Kd. Adi Wiguna,dkk. 2014." *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative tipe Make a Match terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di Gugus III Kecamatan Rendang". e- Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.* Volume 2 Nomor 1 Tahun 2014.

Ismet dan Hariyanto. 2015. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Isriani Hardini & Dewi Puspitasari. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep Dan Implementasi)*. Yogyakarta: Familia.

Mulyarsih. 2010." *Peningkatan Prestasi Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Make a Match pada Siswa Kelas IV SDN Harjowinangun 01, Tersono Batang". Jurnal Kependidikan Dasar.Volume* 1 Nomor 1 Tahun 2010.

Nopiandari, Ni Kadek dkk. 2016. "*Penerapan Make a Match Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD". e- Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.* Volume 4 Nomor 1 Tahun 2016.

Rusman. 2012. *Model- model Pembelajaran.* Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Saifudin, Azwar. 2013. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.

Sa'ida, Luthvi Ani.2015. Skripsi: *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Miftahul Ulum Bondosari Kras Kediri.* http://repo.iain-tulungagung.ac.id/1623/ Diakses pada tanggal 8 Februari 2017 pukul 20.00 WIB.

Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elec media Komputindo.

Sudjana, Nana. 2009. *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sulistyorini, Sri. 2007. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Tiara Karya.

Suyanto. 2005. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.

Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Sugiyono. 2010. *Model- Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Presindo.

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

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Yusmaniar.2014. *Pengaruh Model Make a Match terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan di Kelas IV SD Negeri Banda Aceh.* http://etd.unsyiah.ac.id/index.php/p=show_detail&id=9919 Diakses pada tanggal 20 Februari 2017 pukul 19.30 WIB.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Surat Ijin dan Surat Keterangan Penelitian

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata 1
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 0955/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) /Strata 1
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2016)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata 1
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 3033/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2016)
Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 325554

Nomor : 003.FKIP/MHS/II.3.AU/F/2017
Lampiran : 1 bendel
Perihal : IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI

Kepada
Yth. Kepala SD IT Ihsanul Fikri Kota Magelang
Di
Kota Magelang

Assalamu'alaikum wr wb

Dicampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak / Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa	: Indah Octaviana
N P M	: 13.0305.0012
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD IT Ihsanul Fikri Kota Magelang
Lokasi / Obyek	: SD IT Ihsanul Fikri Kota Magelang
Waktu Pelaksanaan	: 13 Maret 2017 – 13 Juni 2017

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi.
Den ikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb

Magelang, 21 Februari 2017
Dekan,

Drs. Subiyanto, M.Pd.
NIP. 19570807 198303 1 002

PEMERINTAH KOTA MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SDIT IHSANUL FIKRI
Jl Jeruk Timur 5, RT. 03 RW. 06, Sanden Kramat Selatan Magelang Utara
Kota Magelang

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor :

Yang bertanda tangan dibawah ini:
Nama : Abdul Rozak Sidik, S.Pd.I., M.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDIT Ihsanul Fikri

Menerangkan bahwa,
Nama : Indah Octaviana
NPM : 13.0305.0012
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Muhammadiyah Magelang

Telah melaksanakan penelitian di SDIT Ihsanul Fikri untuk keperluan Skripsi yang berjudul "**Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Hasil belajar IPA Siswa Kelas III SD Ihsanul Fikri Kota Magelang**"
, pada bulan April-Mei 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 13 Mei 2017
Kepala Sekolah

Abdul Rozak Sidik, S.Pd.I., M.Pd.

LAMPIRAN 2

Soal Tes Uji Coba Instrumen

SOAL UJI COBA INSTRUMEN

Nama Sekolah : SD Negeri Kramat 1 Magelang

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Kelas/ semester : III/ 2

Hari/ Tanggal :

Nama Siswa :

Berikan tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang tepat!

1. Contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah . . . .
   a. Hutan
   b. Batu bara
   c. Emas
   d. Alumunium
2. Berikut adalah sumber daya alam dari pertanian...
   a. Padi dan jagung
   b. Kopi dan karet
   c. Jagung dan cengkeh
   d. Ikan lele dan mujair
3. Yang termasuk usaha melestarikan alam yaitu...
   a. Menebang hutan sembarangan
   b. Memelihara hewan ternak

c. Menangkap ikan dengan racun

d. Membuang sampah sembarangan

4. Berikut adalah gambar lingkungan alam yang baik yaitu...

a. 

c. 

b. 

d. 

5. Contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah...

a. Tanah

b. Hewan

c. Tumbuhan

d. Emas

6. Agar tumbuhan dapat tumbuh subur maka kita harus...

a. Menyiram

b. memotong

c. Mengeringkan

d. Mencabut akarnya

7. Berikut yang bukan termasuk fungsi hewan bagi manusia yaitu ...

a. Dimanfaatkan dagingnya

b. Dimanfaatkan tenaganya

c. Sebagai sumber makanan

d. Sebagai sumber air dan mineral

8. Berikut adalah gambar lingkungan alam yang sudah rusak yaitu...

a. 

c. 

b. 

d. 

9. Makanan yang berasal dari tumbuhan yaitu ...

   a. Tahu, tempe, ikan

   b. Semangka, sayuran, keju

   c. Susu, kedelai, tempe

   d. Tempe, tahu, kedelai

10. Barang tambang yang digunakan untuk perhiasan yaitu...

    a. Alumunnium

    b. Minyak bumi

    c. Emas

    d. Batu bara

11. Siswa dapat berperan serta dalam melestarikan tumbuhan dengan cara...

    a. Menanam padi di sawah

    b. Memangkas rumput liar

    c. Menanam bunga di taman sekolah

    d. Menebang pohon di hutan

12.  Gambar disamping merupakan lingkungan alam yang...

    a. Kurang bersih

    b. Baik

    c. Rusak

    d. Kotor

13.  Gambar disamping merupakan lingkungan alam yang....

    a. Kurang bersih

    b. Rusak

    c. bersih

    d. Baik

14. Di bawah ini perilaku manusia peduli lingkungan, *kecuali* ….

    a. Berkebun di ladang

    b. Membiarkan jalan rusak

    c. Menanam tananam di taman

    d. Membuang sampah pada tempatnya

15. Gambar berikut merupakan sumber daya alam jenis ....



a. Tumbuhan
b. Bahan galian
c. Tanah
d. Hewan

16. Asap pabrik dan kendaraan bermotor dapat menyebabkan...

a. Polusi udara
b. Polusi suara
c. Polusi tanah
d. Polusi air

17. Jika kita terlalu sering membuang sampah di sungai, maka akan menyebabkan...

a. Keindahan alam
b. Banjir
c. Kerusakan alam
d. Hewan di sungai berkembang biak.

18. Berikut ini usaha untuk mencegah erosi, di antaranya ....

a. Menebang pohon
b. Mengikis lapisan tanah yang subur
c. Membuat sengkedan

d. Membuang sampah sembarangan

19. Mencegah tanah longsor pada tanah miring dapat dilakukan dengan cara...

a. Pemupukan

b. Penghijauan

c. Pembuatan terasering

d. Reboisasi

20. Menangkap ikan dengan bahan peladak dapat merusak lingkungan karena...

a. Bahan peledak mengubah warna air

b. Bahan peledak menimbulkan bau tak sedap

c. Bahan peledak mengubah kandungan air

d. Bahan peledak membunuh bibit ikan

21. Apabila hewan terus menerus diburu, maka hewan tersebut akan...

a. Berkembang biak

b. Bertambah

c. Tumbuh

d. Punah

22. Perburuan liar tidak baik dilakukan karena...

a. Merusak kelestarian hewan

b. Menambah populasi hewan

c. Merusak kelestarian pohon

d. Menimbulkan banjir

23. Kegiatan orang pada gambar, jika sembarangan menyebabkan...



a. Burung- burung kekurangan tempat hidup
b. Tumbuh tanaman baru yang baik
c. Daerah tersebut menjadi subur
d. Terjadinya pencemaran udara

24. Penanaman berbagai tanaman di perkotaan dapat mengakibatkan...

a. Jalan- jalan jadi rusak
b. Kota seperti hutan
c. Udara di kota jadi segar
d. Banjir di kota tersebut

25. Terlalu sering memakai pupuk kimia akan merusak...

a. Air
b. Tumbuhan
c. Lingkungan
d. Tanah

26. Tanah digunakan manusia sebagai tempat...

a. Mencari makan
b. Mandi
c. Memperoleh oksigen
d. Mendirikan bangunan

27. Berikut adalah manfaat tumbuhan, *kecuali*...
    a. Bahan makanan
    b. Bahan otomotif
    c. Obat- obatan
    d. Industri
28. Salah satu contoh melestarikan hutan adalah
    a. Menangkap hewan- hewan buas
    b. Menebangi pohon yang masih jecil
    c. Membakar hutan yang lebat
    d. Menanami hutan yang gundul
29. Manfaat air bagi kehidupan manusia, *kecuali*...
    a. Sebagai bahan perhiasan
    b. Sebagai sarana transportasi
    c. Sebagai bahan minuman
    d. Sebagai sumber irigasi
30. Terumbu karang yang berada di laut tampak indah dikarenakan...
    a. Manusia melestarikan terumbu karang
    b. Merusak terumbu karang
    c. Mengambil terumbu karang
    d. Melakukan pengeboman laut
31. Berikut yang bukan manfaat dari sumber daya alam berupa tumbuhan adalah...
    a. Sumber makanan

b. Sumber tenaga

c. Sumber bahan pakaian

d. Sumber hiasan

32. Sumber daya alam dari minyak bumi yang digunakan untuk bahan bakar pesawat adalah...

a. Bensol

b. Solar

c. Bensin

d. Minyak tanah

33. Yang digunakan untuk membuat perlengkapan rumah tangga adalah...

a. Alumunium

b. Emas

c. Parafin

d. Besi

34. Berikut adalah jenis tumbuhan yang dijadikan makanan bagi manusia, *kecuali*...

a. Serealia

b. Biji-bijian

c. Daging

d. Buah- buahan

35. Yang bukan merupakan cara melestarikan alam di laut adalah...

a. Menangkap ikan menggunakan pancing

b. Menangkap ikan menggunakan pukat harimau

c. Menanam terumbu karang

d. Melestarikan terumbu karang

36. Berikut merupakan tindakan yang dapat merusak lingkungan, *kecuali*...

a. Menebang pohon yang sudah tua

b. Menggali hasil tambang secara terus menerus

c. Menangkap ikan dengan pukat harimau

d. Membuang sampah sembarangan

37. Berikut adalah contoh pelestarian hewan adalah...

a.  c. 

b.  d. 

38. Berikut yang bukan merupakan contoh pelestarian alam adalah...

a.  c. 

b.  d. 

39. Lingkungan yang rusak disebabkan oleh...

a. Hewan

b. Tumbuhan

c. Tuhan

d. Manusia

40. Apabila kita selalu membersihkan lingkungan, maka lingkungan akan menjadi...

a. Sedikit bersih

b. Kotor

c. Bersih

d. Sedikit kotor

Kunci Jawaban

1. A
2. A
3. B
4. C
5. D
6. A
7. D
8. A
9. D
10. C
11. C
12. B
13. B
14. B
15. D
16. A
17. C
18. C
19. C
20. D
21. D
22. A
23. A
24. C
25. D
26. D
27. B
28. D
29. A
30. A
31. B
32. A
33. D
34. C
35. B
36. A
37. B
38. A
39. D
40. C

Krieria Penilaian

Nilai = (Jumlah jawaban benar : 4)

x 100

Contoh = (40 : 4) x 100 = **100**

Kategori

80 - 100 = A (baik sekali)

60 - 70 = B (baik)

≤ 60 = C (cukup)

LAMPIRAN 3

Hasil Uji Coba Instrumen Soal

TABEL HASIL UJI VALIDITAS INSTRUMEN SOAL TES

No Item	r Tabel	r Hitung	Keterangan
1	0, 349	0, 758	Valid
2	0, 349	0, 553	Valid
3	0, 349	0, 163	Tidak valid
4	0, 349	0, 322	Tidak valid
5	0, 349	0, 584	Valid
6	0, 349	0, 758	Valid
7	0, 349	0, 213	Tidak valid
8	0, 349	0, 163	Tidak valid
9	0, 349	0, 514	Valid
10	0, 349	0, 415	Valid
11	0, 349	0, 758	Valid
12	0, 349	0, 163	Tidak valid
13	0, 349	0, 227	Tidak valid
14	0, 349	0, 183	Tidak valid
15	0, 349	0, 504	Valid
16	0, 349	0, 322	Tidak valid
17	0, 349	0, 006	Tidak valid
18	0, 349	0, 758	Valid
19	0, 349	0, 588	Valid
20	0, 349	0, 584	Valid
21	0, 349	0, 038	Tidak valid
22	0, 349	0, 189	Tidak valid
23	0, 349	0, 758	Valid
24	0, 349	0, 504	Valid
25	0, 349	0, 481	Valid
26	0, 349	0, 459	Valid
27	0, 349	0, 584	Valid
28	0, 349	0, 218	Tidak valid
29	0, 349	0, 504	Valid
30	0, 349	0, 758	Valid
31	0, 349	0, 504	Valid
32	0, 349	0, 758	Valid
33	0, 349	0, 369	Valid
34	0, 349	0, 369	Valid
35	0, 349	0, 459	Valid
36	0, 349	0, 553	Valid
37	0, 349	0, 239	Tidak valid
38	0, 349	0, 481	Valid
39	0, 349	0, 481	Valid
40	0, 349	0, 218	Tidak valid

TARAF KESUKARAN

Nomor Butir Soal	Banyaknya Siswa Menjawab (N)	Indeks $\frac{B}{N}$	Kategori Soal
1	32	0, 78	MUDAH
2	32	0, 66	SEDANG
3	32	0, 91	MUDAH
4	32	0, 94	MUDAH
5	32	0, 34	SEDANG
6	32	0, 78	MUDAH
7	32	0, 53	SEDANG
8	32	0, 91	MUDAH
9	32	0, 94	MUDAH
10	32	0, 84	MUDAH
11	32	0, 78	MUDAH
12	32	0, 91	MUDAH
13	32	0, 78	MUDAH
14	32	0, 84	MUDAH
15	32	0, 72	MUDAH
16	32	0, 94	MUDAH
17	32	0, 03	SUKAR
18	32	0, 78	MUDAH
19	32	0, 66	SEDANG
20	32	0, 34	SEDANG
21	32	0, 81	MUDAH
22	32	0, 81	MUDAH
23	32	0, 78	MUDAH
24	32	0, 72	MUDAH
25	32	0, 50	SEDANG
26	32	0, 69	SEDANG
27	32	0, 34	SEDANG
28	32	0, 94	MUDAH
29	32	0, 72	MUDAH
30	32	0, 78	MUDAH
31	32	0, 72	MUDAH
32	32	0, 78	MUDAH
33	32	0, 47	SEDANG
34	32	0, 47	SEDANG
35	32	0, 69	SEDANG
36	32	0, 66	SEDANG
37	32	0, 53	SEDANG
38	32	0, 50	SEDANG
39	32	0, 50	SEDANG

40	32	0, 94	MUDAH

DAYA BEDA

No Item	Nilai Daya Beda	Keterangan
1	0, 758	Soal sangat baik
2	0, 553	Soal sangat baik
3	0, 163	Soal buruk
4	0, 322	Soal cukup baik
5	0, 584	Soal sangat baik
6	0, 758	Soal sangat baik
7	0, 213	Soal perlu pembahasan
8	0, 163	Soal buruk
9	0, 514	Soal sangat baik
10	0, 415	Soal sangat baik
11	0, 758	Soal sangat baik
12	0, 163	Soal buruk
13	0, 227	Soal perlu pembahasan
14	0, 183	Soal buruk
15	0, 504	Soal sangat baik
16	0, 322	Soal cukup baik
17	0, 006	Soal buruk
18	0, 758	Soal sangat baik
19	0, 588	Soal sangat baik
20	0, 584	Soal sangat baik
21	0, 038	Soal cukup baik
22	0, 189	Soal buruk
23	0, 758	Soal sangat baik
24	0, 504	Soal sangat baik
25	0, 481	Soal sangat baik
26	0, 459	Soal sangat baik
27	0, 584	Soal sangat baik
28	0, 218	Soal perlu pembahasan
29	0, 504	Soal sangat baik
30	0, 758	Soal sangat baik
31	0, 504	Soal sangat baik
32	0, 758	Soal sangat baik
33	0, 369	Soal cukup baik
34	0, 369	Soal cukup baik
35	0, 459	Soal sangat baik
36	0, 553	Soal sangat baik

37	0, 239	Soal perlu pembahasan
38	0, 481	Soal sangat baik
39	0, 481	Soal sangat baik
40	0, 218	Soal perlu pembahasan

LAMPIRAN 4

Silabus, RPP, LKS, dan Materi Ajar

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/ Semester : III/ 2
Materi : Sumber Daya Alam

A. Standar Kompetensi

6. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam.

B. Kompetensi Dasar

6.4 Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar.

No	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber
1	**1. Kognitif** a. Produk 1) Menyebutkan berbagai jenis sumber daya alam dan kegunaannya.	Kelestarian dan pemeliharaan alam. Jenis- jenis sumber daya alam. Cara melestarikan alam dan	1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 2) Guru memberikan motivasi kepada siswa. 3) Guru mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.	4 kali pertemuan (2x 35 menit)	Bentuk: Tes dan non tes Jenis: tes tertulis	1. Aprilia dan Afifatul Achyar. 2009. Buku Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD dan MI kelas 3. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. 2. Suyatman dan Tutik

	2) Menentukan gambar-gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak. b. Proses 1. Menjelaskan cara melestarikan alam dan menghindari dari tindakan yang merusak alam. 2. Menyebutkan dampak perilaku manusia terhadap lingkungan. **2. Afektif** a. Mengembangkan sikap tanggung jawab menjaga	menghindari dari tindakan yang merusak alam. Dampak perilaku manusia terhadap lingkungan.	Jenis- jenis sumber daya alam. Cara melestarikan alam dan menghindari dari tindakan yang merusak alam. Dampak perilaku manusia terhadap lingkungan. 4) Guru menjelaskan materi pembelajaran. 5) Siswa mendengarkan penjelasan guru. 6) Siswa mengerjakan LKS secara kelompok. 7) Siswa mengumpulkan Lembar Kerja Siswa yang telah dikerjakan. 8) Guru bersama siswa menarik kesimpulan materi yang telah dipelajari.			Endrawati. 2009. Buku Asyiknya Belajar Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD dan MI kelas 3. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. 3. Ahmad Zulfikar Zein dan Asep Rahman. 2009. Buku Mengenal Alam IPA untuk SD dan MI kelas 3. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

	kelestarian alam. b. Meningkatkan sikap peduli terhadap lingkungan alam. c. Mengembangkan kemampuan berani dan santun dalam mengemukakan pendapat saat presentasi. **3. Psikomotor** a. Terampil bagaimana menjaga kelestarian lingkungan alam. b. Terampil menjawab dan bertanya.					

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Nama Sekolah : SDIT Ihsanul Fikri

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Kelas/Semester : III(Tiga) / Genap

Alokasi Waktu : 3x pertemuan

I. STANDAR KOMPETENSI

6. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam.

II. KOMPETENSI DASAR

6.4 Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar.

III. INDIKATOR

1. Kognitif

a. Produk

1) Menyebutkan berbagai jenis sumber daya alam dan kegunaannya.

2) Menentukan gambar-gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak.

b. Proses

1) Menjelaskan cara melestarikan alam dan menghindari dari tindakan yang merusak alam.

2) Menyebutkan dampak perilaku manusia terhadap lingkungan.

2. Afektif

a. Mengembangkan sikap tanggung jawab menjaga kelestarian alam.

b. Meningkatkan sikap peduli terhadap lingkungan alam.

c. Mengembangkan kemampuan berani dan santun dalam mengemukakan pendapat saat presentasi.

3. Psikomotor

a. Terampil bagaimana menjaga kelestarian lingkungan alam.

b. Terampil menjawab dan bertanya.

Karakter yang diharapkan : kerja keras, komunikatif, tanggung jawab.

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Kognitif

a. Produk

1) Melalui permainan mencari pasangan siswa dapat menyebutkan berbagai jenis sumber daya alam dan kegunaannya dengan benar.

2) Melalui permainan mencari pasangan Siswa dapat menentukan gambar-gambar dengan tepat.

b. Proses

1) Melalui tanya jawab siswa dapat menjelaskan cara melestarikan alam dan menghindari dari tindakan yang merusak alam dengan benar.

2) Melalui tanya jawab siswa dapat menyebutkan dampak perilaku manusia terhadap lingkungan dengan tepat.

2. Afektif

a. Dengan mengembangkan sikap tanggung jawab siswa dapat menjaga kelestarian alam dengan baik.

b. Dengan mengembangkan sikap tanggung jawab siswa dapat menerapkan sikap peduli terhadap lingkungan alam dengan benar.

c. Dengan mengembangkan sikap tanggung jawab siswa dapat mengembangkan kemampuan berani dan santun dalam mengemukakan pendapat saat presentasi baik.

3. Psikomotor

a. Dengan memahami fenomena alam yang terjadi di lingkungan sekitar siswa dapat menjaga kelestarian lingkungan alam dengan baik.

b. Dengan kerja kelompok siswa terampil bekerja sama dengan baik.

V. MATERI PEMBELAJARAN

a. Materi Pokok : Kelestarian dan Pemeliharaan Alam

b. Materi Pembelajaran : Terlampir

c. Lembar Kerja Siswa (LKS) : Terlampir

VI. METODE PEMBELAJARAN

1. Model pembelajaran : *Make a Match*
2. Metode: a. Ceramah
   b. Tanya Jawab
   c. Diskusi
   d. Demonstrasi
   e. Permainan ***"Kartu Berpasangan"***
3. Pendekatan pembelajaran : *Scientific* (saintifik)

VII. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan pertama

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
Pra Pendahu-luan	a. Guru menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan berdo'a bersama-sama. b. Guru melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa.	Religius Interaktif	Ceramah Ceramah	**5 menit**
Pendahu-	a. Menjelaskan indikator	Komunikatif	Ceramah	**5 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
luan	pembelajaran yang harus dicapai siswa. b. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pertemuan kali ini.	Komunikatif	Ceramah	
Kegiatan Inti	a. Guru menayangkan materi tentang jenis-jenis sumber daya alam dan kegunaannya melalui multimedia interaktif berupa power point. Siswa diminta untuk memperhatikan tayangan tersebut. *(mengamati)* b. Guru memberikan penjelasan sekilas seputar tayangan materi yang	Komunikatif Komunikatif	Demonstrasi Ceramah	**10 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	ditunjukkan *(mengasosiasi).*			
	Tahap I Mengatur Siswa ke dalam Kelompok *(Grouping)* c. Guru menjelaskan bahwa siswa akan melakukan kegiatan mencari pasangan yang berkaitan dengan menjodohkan jenis sumber daya alam dengan kegunaannya yang sesuai. d. Siswa dibentuk menjadi 2 kelompok. Kelompok 1 mengambil materi yang menyebutkan jenis- jenis sumber daya alam yang	Komunikatif Kerja keras	Ceramah Penugasan	**5 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	berupa soal, sedangkan kelompok 2 mengambil kegunaan sumber daya alam yang berupa jawaban. e. Guru membagikan kartu yang berisi soal dan jawaban. *(mengasosiasi).*	Komunikatif	Ceramah	
	Tahap II Merencanakan Tugas yang akan Dipelajari *(Planning)* f. Guru menjelaskan kepada siswa tugas kelompok yang akan dilakukan. g. Guru menjelaskan bagaimana prosedur bermain kartu	Komunikatif Komunikatif	Ceramah Ceramah	**5 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	berpasangan tersebut beserta peraturan-peraturan yang berlaku.			
	Tahap III Melaksanakan permainan kartu berpasangan h. Kelompok 1 diminta untuk mengambil kartu soal yang berupa materi jenis sumber daya alam, sedangkan kelompok 2 diminta untuk mengambil kartu jawaban yang berupa materi kegunaan sumber daya alam. i. Siswa kelompok 1 yang berupa soal, mencari pasangannya	Kerja keras Kerja Keras	Tanya jawab Penugasan	**20 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	di kelompok 2 yang berupa jawaban. Kemudian diulang lagi sebanyak 4 kali dengan kartu yang berbeda. Siswa yang menjawab dengan tepat dan sesuai dengan waktu yang ditentukan akan diberikan skor. *(mengumpulkan informasi).*			
	Tahap IV Mempresentasikan Halsil j. Setelah kegiatan mencari pasangan selesai dilakukan, salah satu kelompok diminta untuk	Kerja keras	Ceramah	**5 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	mempresentasikan hasil yang dipilih (*mengkomunikasikan hasil).*			
	Tahap V Evaluasi *(Evaluating)* k. Guru menayangkan kembali soal- soal beserta jawaban yang benar melalui multimedia interaktif yang ditayangkan dengan power point.. *(mengumpulkan informasi).* l. Guru bersama siswa meluruskan jawaban yang benar.	Komunikatif Komunikatif	Diskusi Diskusi	**10 menit**
Kegiatan Penutup	a. Bersama dengan siswa, guru membuat kesimpulan	Komunikatif	Diskusi	**5 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	pembelajaran tentang jenis sumber daya alam dan kegunaannya. b. Guru memberikan pekerjaan rumah c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a bersama	Religius	Ceramah	

Pertemuan kedua

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
Pra Pendahu-luan	a. Guru menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan berdo'a bersama-sama. b. Guru melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa.	Religius Interaktif	Ceramah Ceramah	**5 menit**
Pendahu-luan	a. Menjelaskan indikator pembelajaran yang harus dicapai siswa. b. Menjelaskan tujuan	Komunika tif Komunika	Ceramah Ceramah	**5 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	pembelajaran yang ingin dicapai dalam pertemuan kali ini.	tif		
Kegiatan Inti	a. Guru menayangkan materi cara melestarikan alam dan menghindari dari tindakan yang merusak alam melalui multimedia interaktif berupa power point. Siswa diminta untuk memperhatikan tayangan tersebut. *(mengamati)* b. Guru memberikan penjelasan sekilas seputar tayangan materi yang ditunjukkan *(mengasosiasi).*	Komunikatif Komunikatif	Demonstrasi Ceramah	**10 menit**
	Tahap I Mengatur Siswa ke dalam Kelompok *(Grouping)* c. Guru menjelaskan bahwa siswa akan melakukan kegiatan mencari pasangan contoh cara melestarikan alam dan	Komunikatif	Ceramah	**5 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	yang merusak alam. d. Siswa dibentuk menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok diberikan kartu yang yang berisi cara melestarikan alam dan yang merusak alam. e. Guru membagikan kartu kepada masing-masing kelompok. *(mengasosiasi)*.	Kerja keras Komunikatif	Penugasan Ceramah	
	Tahap II Merencanakan Tugas yang akan Dipelajari *(Planning)* f. Guru menjelaskan kepada siswa tugas kelompok yang akan dilakukan. g. Guru menjelaskan bagaimana prosedur bermain kartu berpasangan tersebut beserta peraturan-peraturan yang berlaku.	Komunikatif Komunikatif	Ceramah Ceramah	**5 menit**
	Tahap III Melaksanakan permainan kartu berpasangan h. Setiap masing- masing	Kerja	Tanya	

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	kelompok diberikan seperangkat kartu. Kartu tersebut berisi cara melestarikan alam dan yang merusak alam.	keras	jawab	
	i. Masing- masing kelompok memiliki anggota kurang lebih 6 orang. Setiap anggota bergiliran mencari pasangan contoh caara melestarikan alam dan contoh perbuatan yang merusak alam. setiap siswa diberikan waktu dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Setelah waktu habis, salah satu siswa mencatat hasil yang sudah dikumpulkan. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara berulang dengan bergantian. Setelah selesai, siswa yang lebih banyak mengumpulkan	Kerja Keras	Penugasan	**20 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	pasangan dengan tepat dan sesuai dengan waktu yang ditentukan akan diberikan skor. *(mengumpulkan informasi).*			
	Tahap IV Mempresentasikan Halsil j. Setelah kegiatan mencari pasangan selesai dilakukan, salah satu kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil yang dipilih (*mengkomunikasikan hasil).*	Kerja keras	Ceramah	**5 menit**
	Tahap V Evaluasi *(Evaluating)* k. Guru menayangkan kembali soal- soal beserta jawaban yang benar melalui multimedia interaktif yang ditayangkan dengan power point.. *(mengumpulkan informasi).*	Komunikatif	Diskusi	**10 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	l. Guru bersama siswa meluruskan jawaban yang benar.	Komunikatif	Diskusi	
Kegiatan Penutup	a. Bersama dengan siswa, guru membuat kesimpulan pembelajaran tentang cara melestarikan alam dan yang merusak alam. b. Guru memberikan pekerjaan rumah c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a bersama	Komunikatif Religius	Diskusi Ceramah	**5 menit**

Pertemuan ketiga

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
Pra Pendahu-luan	a. Guru menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan berdo'a bersama-sama. b. Guru melakukan absensi untuk	Religius Interaktif	Ceramah Ceramah	**5 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	mengecek kehadiran siswa.			
Pendahu-luan	a. Menjelaskan indikator pembelajaran yang harus dicapai siswa. b. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pertemuan kali ini.	Komunikatif Komunikatif	Ceramah Ceramah	**5 menit**
Kegiatan Inti	a. Guru menayangkan materi tentang gambar- gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak serta dampak perilaku manusia terhadap lingkungan melalui multimedia interaktif berupa power point. Siswa diminta untuk	Komunikatif	Demonstrasi	**10 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	memperhatikan tayangan tersebut. *(mengamati)* b. Guru memberikan penjelasan sekilas seputar tayangan materi yang ditunjukkan *(mengasosiasi).*	Komunikatif	Ceramah	
	Tahap I Mengatur Siswa ke dalam Kelompok *(Grouping)* c. Guru menjelaskan bahwa siswa akan melakukan kegiatan mencari pasangan yang berkaitan dengan menjodohkan gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak.	Komunikatif	Ceramah	**5 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	d. Siswa dibentuk menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok diberikan kartu yang yang berisi gambar-gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak . e. Guru membagikan kartu kepada masing-masing kelompok. *(mengasosiasi).*	Kerja keras Komunikatif	Penugasan Ceramah	
	Tahap II Merencanakan Tugas yang akan Dipelajari *(Planning)* f. Guru menjelaskan kepada siswa tugas kelompok yang akan dilakukan. g. Guru menjelaskan	Komunikatif	Ceramah	**5 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	bagaimana prosedur bermain kartu berpasangan tersebut beserta peraturan-peraturan yang berlaku.	Komunikatif	Ceramah	
	Tahap III Melaksanakan permainan kartu berpasangan h. Setiap masing-masing kelompok diberikan seperangkat kartu. Kartu tersebut berisi gambar-gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak beserta tindakan yang dilakukan oleh manusia. i. Masing- masing	Kerja keras	Tanya jawab	**20 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	kelompok memiliki anggota kurang lebih 6 orang. Setiap anggota bergiliran mencari pasangan gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak dengan tindakan yang dilakukan oleh manusia. setiap siswa diberikan waktu dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Setelah waktu habis, salah satu siswa mencatat hasil yang sudah dikumpulkan. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara berulang dengan	Kerja Keras	Penugasan	

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	bergantian. Setelah selesai, siswa yang lebih banyak mengumpulkan pasangan dengan tepat dan sesuai dengan waktu yang ditentukan akan diberikan skor. *(mengumpulkan informasi).*			
	Tahap IV Mempresentasikan Halsil j. Setelah kegiatan mencari pasangan selesai dilakukan, salah satu kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil yang dipilih (*mengkomunikasikan*	Kerja keras	Ceramah	**5 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	hasil).			
	Tahap V Evaluasi *(Evaluating)* k. Guru menayangkan kembali soal- soal beserta jawaban yang benar melalui multimedia interaktif yang ditayangkan dengan power point.. *(mengumpulkan informasi).* l. Guru bersama siswa meluruskan jawaban yang benar.	Komunikatif Komunikatif	Diskusi Diskusi	**10 menit**
Kegiatan Penutup	a. Bersama dengan siswa, guru membuat kesimpulan pembelajaran tentang lingkungan alam yang baik dan lingkungan	Komunikatif	Diskusi	**5 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	alam yang rusak serta dampak perilaku manusia terhadap lingkungan. b. Guru memberikan pekerjaan rumah c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a bersama	Religius	Ceramah	

VIII. MEDIA SUMBER DAN ALAT BELAJAR

Sumber Belajar	Pustaka Rujukan	1. Aprilia dan Afifatul Achyar. 2009. Buku Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD dan MI kelas 3. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. 2. Suyatman dan Tutik Endrawati. 2009. Buku Asyiknya Belajar Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD dan MI kelas 3. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. 3. Ahmad Zulfikar Zein dan Asep

		Rahman. 2009. Buku Mengenal Alam IPA untuk SD dan MI kelas 3. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. 4. Lingkungan sekolah.
	Media Peraga	1. Buku 2. LCD 3. Kartu Berpasangan yang berisikan jenis- jenis sumber daya alam dan kegunaannya 4. Kartu Berpasangan yang berisikan soal dan jawaban materi cara melestarikan alam dan yang merusak alam 5. Kartu Berpasangan gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak serta tindakan yang dilakukan oleh manusia 6. LKS
	Alat Pelajaran	1. Buku tulis 2. LKS 3. Lembar penilaian 4. Pensil 5. Pulpen

		6. Penghapus 7. Papan tulis 8. Spidol

1. Media

a. Kartu Berpasangan yang berisikan jenis- jenis sumber daya alam dan kegunaannya

b. Kartu Berpasangan yang berisikan soal dan jawaban materi cara melestarikan alam dan yang merusak alam

c. Kartu Berpasangan gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak serta tindakan yang dilakukan oleh manusia

2. Sumber Belajar

a. Aprilia dan Afifatul Achyar. 2009. Buku Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD dan MI kelas 3. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

b. Suyatman dan Tutik Endrawati. 2009. Buku Asyiknya Belajar Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD dan MI kelas 3. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

c. Ahmad Zulfikar Zein dan Asep Rahman. 2009. Buku Mengenal Alam IPA untuk SD dan MI kelas 3. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

3. Alat Belajar

Buku tulis, LKS, lembar penilaian, pensil, pulpen, penghapus, papan tulis, spidol.

IX. PENILAIAN

1. Kisi- kisi Penilaian

No	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	**Kognitif** 1) Menyebutkan berbagai jenis sumber daya alam dan kegunaannya. 2) Membedakan gambar-gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak. 3) Menjelaskan cara melestarikan alam dan menghindari dari tindakan yang merusak alam. 4) Menyebutkan dampak perilaku manusia terhadap lingkungan.	Tes Tertulis	Uraian

2	**Afektif** a. Mengembangkan sikap tanggung jawab menjaga kelestarian alam. b. Meningkatkan sikap peduli terhadap lingkungan alam. c. Mengembangkan kemampuan berani dan santun dalam mengemukakan pendapat saat presentasi.	Pengamatan	Lembar Pengamatan
3	**Psikomotor** a. Terampil bagaimana menjaga kelestarian lingkungan alam. b. Terampil menjawab dan bertanya.	Pengamatan	Lembar Pengamatan

2. Instrumen Penilaian : Terlampir

Magelang, April 2017

Guru kelas III B	**Peneliti**
SD Ihsanul Fikri	
Irawati, S. Pd. I	**Indah Octaviana**
	NPM: 13.0305.0012

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

KELAS KONTROL

Nama Sekolah : SDIT Ihsanul Fikri

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Kelas/Semester : III(Tiga) / Genap

Alokasi Waktu : 3x pertemuan

I. STANDAR KOMPETENSI

6. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam.

II. KOMPETENSI DASAR

6.4 Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar.

III. INDIKATOR

1. Kognitif

a. Produk

1) Menyebutkan berbagai jenis sumber daya alam dan kegunaannya.

2) Menentukan gambar-gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak.

b. Proses

1) Menjelaskan cara melestarikan alam dan menghindari dari tindakan yang merusak alam.

2) Menyebutkan dampak perilaku manusia terhadap lingkungan.

2. Afektif

a. Mengembangkan sikap tanggung jawab menjaga kelestarian alam.

b. Meningkatkan sikap peduli terhadap lingkungan alam.

c. Mengembangkan kemampuan berani dan santun dalam mengemukakan pendapat saat presentasi.

3. Psikomotor

a. Terampil bagaimana menjaga kelestarian lingkungan alam.

b. Terampil menjawab dan bertanya.

Karakter yang diharapkan : kerja keras, komunikatif, tanggung jawab.

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Kognitif

a. Produk

1) Melalui permainan mencari pasangan siswa dapat menyebutkan berbagai jenis sumber daya alam dan kegunaannya dengan benar.

2) Melalui permainan mencari pasangan Siswa dapat menentukan gambar-gambar dengan tepat.

b. Proses

1) Melalui tanya jawab siswa dapat menjelaskan cara melestarikan alam dan menghindari dari tindakan yang merusak alam dengan benar.

2) Melalui tanya jawab siswa dapat menyebutkan dampak perilaku manusia terhadap lingkungan dengan tepat.

2. Afektif

a. Dengan mengembangkan sikap tanggung jawab siswa dapat menjaga kelestarian alam dengan baik.

b. Dengan mengembangkan sikap tanggung jawab siswa dapat menerapkan sikap peduli terhadap lingkungan alam dengan benar.

c. Dengan mengembangkan sikap tanggung jawab siswa dapat mengembangkan kemampuan berani dan santun dalam mengemukakan pendapat saat presentasi baik.

3. Psikomotor

a. Dengan memahami fenomena alam yang terjadi di lingkungan sekitar siswa dapat menjaga kelestarian lingkungan alam dengan baik.

b. Dengan kerja kelompok siswa terampil bekerja sama dengan baik.

V. MATERI PEMBELAJARAN

a. Materi Pokok : Kelestarian dan Pemeliharaan Alam

b. Materi Pembelajaran : Terlampir

c. Lembar Kerja Siswa (LKS) : Terlampir

VI. METODE PEMBELAJARAN

1. Model pembelajaran : *Make a Match*
2. Metode: a. Ceramah
   b. Tanya Jawab
   c. Diskusi
   d. Demonstrasi
   e. Permainan ***"Kartu Berpasangan"***
3. Pendekatan pembelajaran : *Scientific* (saintifik)

VII. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan pertama

Kegiatan	**Deskripsi kegiatan**	**PKB**	**Metode**	**Alokasi waktu**
Pra Pendahu-luan	a. Guru menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan berdo'a bersama-sama. b. Guru melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa.	Religius Interaktif	Ceramah Ceramah	**5 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
Pendahu-luan	a. Menjelaskan indikator pembelajaran yang harus dicapai siswa. b. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pertemuan kali ini.	Komunikatif Komunikatif	Ceramah Ceramah	**5 menit**
Kegiatan Inti	a. Guru menyampaikan materi tentang jenis-jenis sumber daya alam dan kegunaannya melalui metode ceramah. Siswa diminta untuk memperhatikan. *(mengamati)* b. Guru menjelaskan bahwa siswa akan diberikan soal untuk mencocokkan jenis sumber daya alam	Komunikatif Komunikatif	ceramah Ceramah	**15 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	dengan kegunaannya yang sesuai. c. Guru memberikan soal untuk dikerjakan kepada masing-masing siswa. *(penugasan).*	Komunikatif	Ceramah	
	Tahap Merencanakan Tugas yang akan Dipelajari *(Planning)* d. Guru menjelaskan kepada siswa tugas yang akan dilakukan.	Komunikatif	Ceramah	**5 menit**
	Tahap Melaksanakan Tugas e. Siswa mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru tentang materi jenis-jenis sumber daya alam beserta	Kerja keras	penugasan	**20 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	kegunaannya.			
	Tahap Mempresentasikan Halsil f. Setelah menjawab pertanyaan, salah satu siswa diminta untuk mempresentasikan hasil yang dipilih (*mengkomunikasikan hasil).*	Kerja keras	Ceramah	**5 menit**
	Tahap Evaluasi *(Evaluating)* g. Guru bersama siswa meluruskan jawaban yang benar.	Komunikatif	Diskusi	**10 menit**
Kegiatan Penutup	a. Bersama dengan siswa, guru membuat kesimpulan pembelajaran tentang jenis sumber daya alam dan	Komunikatif	Diskusi	**5 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	kegunaannya. b. Guru memberikan pekerjaan rumah c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a bersama	Religius	Ceramah	

Pertemuan kedua

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
Pra Pendahu-luan	a. Guru menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan berdo'a bersama-sama. b. Guru melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa.	Religius Interaktif	Ceramah Ceramah	**5 menit**
Pendahu-	a. Menjelaskan indikator	Komunikatif	Ceramah	**5 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
luan	pembelajaran yang harus dicapai siswa. b. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pertemuan kali ini.	Komunikatif	Ceramah	
Kegiatan Inti	a. Guru menyampaikan materi tentang cara melestarikan alam dan menghindari dari tindakan yang merusak alam melalui metode ceramah. Siswa diminta untuk memperhatikan. *(mengamati)* b. Guru menjelaskan bahwa siswa akan diberikan soal untuk mencocokkan contoh cara melestarikan	Komunikatif Komunikatif	ceramah Ceramah	**15 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	alam dan menghindari dari tindakan yang merusak alam. c. Guru memberikan soal untuk dikerjakan kepada masing-masing siswa. *(penugasan).*	Komunikatif	Ceramah	
	Tahap Merencanakan Tugas yang akan Dipelajari *(Planning)* d. Guru menjelaskan kepada siswa tugas yang akan dilakukan.	Komunikatif	Ceramah	**5 menit**
	Tahap Melaksanakan Tugas e. Siswa mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru tentang materi cara melestarikan alam dan	Kerja keras	penugasan	**20 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	menghindari dari tindakan yang merusak alam.			
	Tahap Mempresentasikan Halsil f. Setelah menjawab pertanyaan, salah satu siswa diminta untuk mempresentasikan hasil yang dipilih (*mengkomunikasikan hasil).*	Kerja keras	Ceramah	**5 menit**
	Tahap Evaluasi *(Evaluating)* g. Guru bersama siswa meluruskan jawaban yang benar.	Komunikatif	Diskusi	**10 menit**
Kegiatan Penutup	a. Bersama dengan siswa, guru membuat kesimpulan pembelajaran tentang	Komunikatif	Diskusi	**5 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	cara melestarikan alam dan menghindari dari tindakan yang merusak alam. b. Guru memberikan pekerjaan rumah c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a bersama	Religius	Ceramah	

Pertemuan ketiga

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
Pra Pendahu-luan	a. Guru menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan berdo'a bersama-sama. b. Guru melakukan absensi untuk mengecek kehadiran	Religius Interaktif	Ceramah Ceramah	**5 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	siswa.			
Pendahu-luan	a. Menjelaskan indikator pembelajaran yang harus dicapai siswa. b. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pertemuan kali ini.	Komunikatif Komunikatif	Ceramah Ceramah	**5 menit**
Kegiatan Inti	a. Guru menyampaikan materi tentang gambar- gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak serta dampak perilaku manusia terhadap lingkungan melalui metode ceramah. Siswa diminta untuk memperhatikan. *(mengamati)*	Komunikatif	ceramah	**15 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	b. Guru menjelaskan bahwa siswa akan diberikan soal untuk mencocokkan contoh menentukan gambar-gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak serta dampak perilaku manusia terhadap lingkungan. c. Guru memberikan soal untuk dikerjakan kepada masing-masing siswa. *(penugasan).*	Komunikatif Komunikatif	Ceramah Ceramah	
	Tahap Merencanakan Tugas yang akan Dipelajari *(Planning)* d. Guru menjelaskan kepada siswa tugas	Komunikatif	Ceramah	**5 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	yang akan dilakukan.			
	Tahap Melaksanakan Tugas e. Siswa mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru tentang materi menentukan gambar-gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak serta dampak perilaku manusia terhadap lingkungan.	Kerja keras	penugasan	**20 menit**
	Tahap Mempresentasikan Halsil f. Setelah menjawab pertanyaan, salah satu siswa diminta untuk mempresentasikan hasil yang dipilih	Kerja keras	Ceramah	**5 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	(*mengkomunikasikan hasil).*			
	Tahap Evaluasi *(Evaluating)* g. Guru bersama siswa meluruskan jawaban yang benar.	Komunikatif	Diskusi	**10 menit**
Kegiatan Penutup	a. Bersama dengan siswa, guru membuat kesimpulan pembelajaran tentang gambar- gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak serta dampak perilaku manusia terhadap lingkungan. b. Guru memberikan pekerjaan rumah c. Guru mengakhiri	Komunikatif Religius	Diskusi Ceramah	**5 menit**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PKB	Metode	Alokasi waktu
	pembelajaran dengan berdo'a bersama			

VIII. MEDIA SUMBER DAN ALAT BELAJAR

Sumber Belajar	Pustaka Rujukan	1. Aprilia dan Afifatul Achyar. 2009. Buku Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD dan MI kelas 3. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. 2. Suyatman dan Tutik Endrawati. 2009. Buku Asyiknya Belajar Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD dan MI kelas 3. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. 3. Ahmad Zulfikar Zein dan Asep Rahman. 2009. Buku Mengenal Alam IPA untuk SD dan MI kelas 3. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. 4. Lingkungan sekolah.

	Media Peraga	2. Buku 3. LKS
	Alat Pelajaran	1. Buku tulis 2. LKS 3. Lembar penilaian 4. Pensil 5. Pulpen 6. Penghapus 7. Papan tulis 8. Spidol

1. **Media**
   a. buku
2. **Sumber Belajar**
   a. Aprilia dan Afifatul Achyar. 2009. Buku Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD dan MI kelas 3. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
   b. Suyatman dan Tutik Endrawati. 2009. Buku Asyiknya Belajar Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD dan MI kelas 3. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
   c. Ahmad Zulfikar Zein dan Asep Rahman. 2009. Buku Mengenal Alam IPA untuk SD dan MI kelas 3. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

3. **Alat Belajar**

Buku tulis, LKS, lembar penilaian, pensil, pulpen, penghapus, papan tulis, spidol.

IX. PENILAIAN

1. Kisi- kisi Penilaian

No	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	**Kognitif** 1) Menyebutkan berbagai jenis sumber daya alam dan kegunaannya. 2) Membedakan gambar-gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak. 3) Menjelaskan cara melestarikan alam dan menghindari dari tindakan yang merusak alam. 4) Menyebutkan dampak perilaku manusia terhadap lingkungan.	Tes Tertulis	Uraian

2	**Afektif** a. Mengembangkan sikap tanggung jawab menjaga kelestarian alam. b. Meningkatkan sikap peduli terhadap lingkungan alam. c. Mengembangkan kemampuan berani dan santun dalam mengemukakan pendapat saat presentasi.	Pengamatan	Lembar Pengamatan
3	**Psikomotor** a. Terampil bagaimana menjaga kelestarian lingkungan alam. b. Terampil menjawab dan bertanya.	Pengamatan	Lembar Pengamatan

2. Instrumen Penilaian : Terlampir

Magelang, April 2017

Guru kelas IIIA **SD Ihsanul Fikri**	**Peneliti**
Erliyana Pratiwi S.Pd	**Indah Octaviana** **NPM: 13.0305.0012**

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)






KELESTARIAN DAN PEMELIHARAAN ALAM

KELAS III	SEMESTER GENAP	KURIKULUM KTSP

Nama :

Sekolah :

PERTEMUAN PERTAMA

Standar Kompetensi

6. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam.

Kompetensi Dasar

6.4 Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar.

Indikator

Kognitif

2. Menyebutkan berbagai jenis sumber daya alam dan kegunaannya.

Tujuan Pembelajaran

Melalui demonstrasi siswa dapat menyebutkan berbagai jenis sumber daya alam dan kegunaannya dengan benar.



Ayo lakukan bersama kelompokmu!

Petunjuk:

3. Guru akan membagikan kartu pasangan yang berisikan soal dan jawaban.
4. Kelompok 1 mengambil kartu soal, sedangkan kelompok 2 mengambil kartu jawaban.
5. Kelompok 1 berbaris sejajar dan kelompok dua berbaris sejajar. Kedua kelompok saling berhadap- hadapan
6. Kelompok 1 mencari jawaban di kelompok 2.
7. Lakukan sebanyak 4 kali dengan kelompok yang sama secara berulang- ulang.
8. Setelah terlaksana sebanyak 4 kali, kelompok 1 bertukar tempat di kelompok 2, kelompok 2 bertukar tempat menjadi kelompok 1.
9. Setelah bertukar tempat, lakukan kegiatan sebanyak 4 kali.

Carilah pasangan yang benar!

Soal	Jawaban
1. Sayuran dan buah	a. Sebagai bahan bangunan
2. Kapas	b. Sebagai sumber makanan
3. Kayu	c. Sebagai sumber bahan pakaian
4. Serat batang	d. Sebagai bahan bakar kendaraan bermotor
5. Kucing	e. Sebagai bahan bakar pesawat
Tanah	f. Sebagai pembuatan alat rumah tangga
7. Air	g. Sebagai hewan peliharaan
8. Minyak tanah	h. Sebagai tempat tumbuhan tumbuh
9. Bensin	i. Sebagai bahan untuk perhiasan
10. Bensol	j. Sebagai bahan bakar kereta api
11. Parafin	k. Sebagai bahan bakar alternatif kompor
12. Batu bara	l. Sebagai bahan membuat kertas
13. Alumunium	m. Sebagai bahan bakar untuk kompor
14. Besi	n. Untuk minum, mandi, mencuci
15. Emas	o. Untuk membuat pesawat terbang

SOAL INDIVIDU

Nama :

Kelas :

Soal Evaluasi

1. Sebutkan jenis- jenis sumber daya alam yang dapat diperbarui!
2. Apakah kegunaan dari Tanah?
3. Sebutkan jenis- jenis sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui!
4. Sebutkan contoh hasil olahan dari minyak bumi?
5. Apakah kegunaan dari batu bara?



SELAMAT MENGERJAKAN

Kunci Jawaban

1. Tumbuhan, hwan, tanah, dan air
2. tempat kita berpijak, tempat kita mendirikan rumah dan bangunan yang lainnya, tempat tumbuhan untuk tumbuh, tempat hidup hewan, dan tanah di hutan sebagai daerah resapan air.
3. Minyak bumi, batu bara, alumunium, besi, dan emas.
4. Minyak tanah, bensin, solar, bensol, dan parafin.
5. Sebagai dasar pembuatan deterjen, cat, plastik, dan pupuk ; sebagai bahan bakar kereta api.

Krieria Penilaian

Jawaban benar nilai 10

Jawaban salah nilai 0

Nilai = Jumlah jawaban benar x 2

Contoh = 50 x 2 = **100**

Kategori

80 - 100 = A (baik sekali)

60 - 70 = B (baik)

≤ 60 = C (cukup)

LEMBAR OBSERVASI KERJA KELOMPOK

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati				Rata-Rata
		Peduli	Berani	Santun	Tanggung Jawab	
	Jumlah					
	Rata- Rata					
	Keterangan					

KETERANGAN:

A. Deskriptor Penilaian Aktivitas Siswa

1. Peduli
    a. Memberi bantuan pada orang lain
    b. Menghargai pendapat orang lain
    c. Menunjukkan kekompakan
    d. Menunjukkan peran aktif dalam kelompok
2. Berani
    a. Menyatakan pendapat
    b. Mengajukan pertanyaan
    c. Mengerjakan tugas dengan baik

d. Menjawab pertanyaan

3. Santun

a. Memberi bantuan pada orang lain

b. Menghargai pendapat orang lain

c. Menunjukkan kekompakan

d. Menunjukkan peran aktif dalam kelompok

4. Tanggung Jawab

a. Bertanggung jawab pada tugas

b. Tidak mengganggu teman lain

c. Melaksanakan tugas dengan rasa senang

d. Melaksanakan tugas dengan antusias

B. Keterangan Penilaian

4 (Amat Baik) : jika semua indikator dilaksanakan

3 (Baik) : jika hanya tiga indikator dilaksanakan

2 (Cukup) : jika hanya dua indikator dilaksanakan

1 (Kurang) : jika hanya satu indikator dilaksanakan

PERTEMUAN KEDUA

Standar Kompetensi

6. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam.

Kompetensi Dasar

6.4 Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar.

Indikator

Kognitif

1. Menjelaskan cara melestarikan alam dan menghindari dari tindakan yang merusak alam.

Afektif

1. Mengembangkan sikap tanggung jawab menjaga kelestarian alam.
2. Meningkatkan sikap peduli terhadap lingkungan alam.

Psikomotor

1. Terampil bagaimana menjaga kelestarian lingkungan alam.

Tujuan Pembelajaran

Kognitif

1. Melalui demonstrasi siswa dapat menjelaskan cara melestarikan alam dan menghindari dari tindakan yang merusak alam dengan benar.

Afektif

1. Dengan mengembangkan sikap tanggung jawab siswa dapat menjaga kelestarian alam dengan baik.
2. Siswa dapat menerapkan sikap peduli terhadap lingkungan alam dengan benar.

Psikomotor

1. Dengan memahami fenomena alam yang terjadi di lingkungan sekitar siswa dapat menjaga kelestarian lingkungan alam dengan baik.



Anggota kelompok :1.

2.

Kelas :

Ayo lakukan bersama kelompokmu!

Petunjuk:

1. Guru akan membagikan siswa menjadi 5 kelompok.
2. Guru memberi kartu yang berisikan cara melestarikan alam dan yang merusak alam kepada masing- masing kelompok.
3. Setiap anggota kelompok lakukan pencarian pasangan contoh cara melestarikan alam dan contoh perbuatan yang merusak alam!
4. Setiap siswa diberikan waktu 1 menit.
5. Salah satu siswa secara bergantian mencatat hasil yang telah dikumpulkan teman sekelompok

No	Contoh cara melestarikan alam	Contoh perbuatan yang merusak alam
1	Menyimam tanaman	Mebuang sampah di sembarang tempat
Benar		
Salah		
jumlah		

Krieria Penilaian

Jawaban benar nilai 10

Jawaban salah nilai 0

Nilai = (Jumlah jawaban benar : 2) x 100

Contoh = (20 : 2) x 10= **100**

Kategori

80 - 100 = A (baik sekali)

60 - 70 = B (baik)

≤ 60 = C (cukup)

SOAL INDIVIDU

Nama :

Kelas :

Soal Evaluasi

1. Sebutkan 3 contoh tindakan cara melestarikan alam!
2. Sebutkan 3 contoh tindakan yang dapat merusak lingkungan alam!
3. Apakah yang dimaksud dengan **habitat**?
4. Apakah yang menjadi dampak apabila kita membuang sampah di sungai?
5. Bagaimana cara melestarikan tumbuhan?



SELAMAT MENGERJAKAN

Kunci Jawaban

1. Menghemat dalam pemakaian minyak dan gas, menjaga dan melestarikan lingkungan alam, melindungi dan menjaga kehidupan hewan dan tumbuhan, menanami lahan tanah yang gundul, dll.
2. Boros dalam pemakaian minyak dan gas, membuang sampah sembarangan (mencemari tanah dan air), menangkap ikan dengan bahan peledak, menebang pohon di hutan secara sembarangan, membunuh hewan- hewan yang dilindungi negara.
3. Habitat adalah tempat hidup makhluk hidup.
4. Sungai akan meluap menyebabkan banjir, ikan atau mikroorganisme yang berada di sungai akan mati.
5. Dengan cara menyiram tumbuhan, tidak merusak tumbuhan, menanam tanaman di hutan yang gundul.

Krieria Penilaian

Jawaban benar nilai 10

Jawaban salah nilai 0

Nilai = Jumlah jawaban benar x 2

Contoh = 50 x 2 = **100**

Kategori

80 - 100 = A (baik sekali)

60 - 70 = B (baik)

≤ 60 = C (cukup)

LEMBAR OBSERVASI KERJA KELOMPOK

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati				Rata-Rata
		Peduli	Berani	Santun	Tanggung Jawab	
	Jumlah					
	Rata- Rata					
	Keterangan					

KETERANGAN:

A. Deskriptor Penilaian Aktivitas Siswa

1. Peduli
    a. Memberi bantuan pada orang lain
    b. Menghargai pendapat orang lain
    c. Menunjukkan kekompakan
    d. Menunjukkan peran aktif dalam kelompok
2. Berani
    a. Menyatakan pendapat
    b. Mengajukan pertanyaan
    c. Mengerjakan tugas dengan baik

d. Menjawab pertanyaan

3. Santun

a. Memberi bantuan pada orang lain

b. Menghargai pendapat orang lain

c. Menunjukkan kekompakan

d. Menunjukkan peran aktif dalam kelompok

4. Tanggung Jawab

a. Bertanggung jawab pada tugas

b. Tidak mengganggu teman lain

c. Melaksanakan tugas dengan rasa senang

d. Melaksanakan tugas dengan antusias

B. Keterangan Penilaian

4 (Amat Baik) : jika semua indikator dilaksanakan

3 (Baik) : jika hanya tiga indikator dilaksanakan

2 (Cukup) : jika hanya dua indikator dilaksanakan

1 (Kurang) : jika hanya satu indikator dilaksanakan

PERTEMUAN KETIGA

Standar Kompetensi

6. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam.

Kompetensi Dasar

6.4 Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar.

Indikator

Kognitif

1. Membedakan gambar- gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak.
2. Menyebutkan dampak perilaku manusia terhadap lingkungan.

Tujuan Pembelajaran

Kognitif

1. Siswa dapat membedakan gambar- gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak dengan tepat.
2. Siswa dapat menyebutkan dampak perilaku manusia terhadap lingkungan dengan benar.



Anggota kelompok :1.

2.

Kelas :

Ayo lakukan bersama kelompokmu!

Petunjuk:

1. Guru akan membagikan siswa menjadi 5 kelompok.
2. Guru memberi kartu yang berisikan gambar lingkungan alam yang baik dan yang rusak beserta tindakan yang dilakukan oleh manusia..
3. Setiap anggota kelompok lakukan pencarian pasangan contoh menjodohkan gambar dengan tindakanyang dilakukan oleh manusia!
4. Setiap siswa diberikan waktu 1 menit.
5. Salah satu siswa secara bergantian mencatat hasil yang telah dikumpulkan teman sekelompok.

No	Contoh gambar	Contoh tindakan yang dilakukan oleh manusia
1		Membuang sampah di sembarang tempat
2		
3		

4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
Benar		
Salah		
jumlah		

Krieria Penilaian

Jawaban benar nilai 10

Jawaban salah nilai 0

Nilai = Jumlah jawaban benar x 10

Contoh = 10 x 10= **100**

Kategori

80 - 100 = A (baik sekali)

60 - 70 = B (baik)

≤ 60 = C (cukup)

SOAL INDIVIDU

Nama :

Kelas :

Soal Evaluasi

1. Sebutkan dampak apabila kita membuang sampah di sembarang tempat!
2. Sebutkan dampak apabila menebang pohon secara liar!
3. Sebutkan dampak dari asap yang dikeluarkan dari pabrik!
4. Apakah yang menjadi dampak apabila kita menanam tumbuhan dengan benar?
5. Sebutkan dampak dari pembuangan limbah pabrik!



SELAMAT MENGERJAKAN

Kunci Jawaban

1. mengakibatkan banjir.
2. Dampaknya adalah hewan- hewan tidak memiliki tempat hidup, merusak kelestarian alam, oksigen yang dihirup akan berkurang.
3. Menyebabkan polusi udara.
4. Lingkungan akan menjadi sehat, nyaman, dan asri.
5. Ikan- ikan atau mikroorganisme yang berada di aliran sungai akan mati, air sebagai sumber minuman yang terkena limbah pabrik akan tercemar menjadi kotor

Krieria Penilaian

Jawaban benar nilai 10

Jawaban salah nilai 0

Nilai = Jumlah jawaban benar x 2

Contoh = 50 x 2 = **100**

Kategori

80 - 100 = A (baik sekali)

60 - 70 = B (baik)

≤ 60 = C (cukup)

LEMBAR OBSERVASI KERJA KELOMPOK

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati				Rata-Rata
		Peduli	Berani	Santun	Tanggung Jawab	
	Jumlah					
	Rata- Rata					
	Keterangan					

KETERANGAN:

A. Deskriptor Penilaian Aktivitas Siswa

1. Peduli
    a. Memberi bantuan pada orang lain
    b. Menghargai pendapat orang lain
    c. Menunjukkan kekompakan
    d. Menunjukkan peran aktif dalam kelompok
2. Berani
    a. Menyatakan pendapat
    b. Mengajukan pertanyaan
    c. Mengerjakan tugas dengan baik
    d. Menjawab pertanyaan

3. Santun
    a. Memberi bantuan pada orang lain
    b. Menghargai pendapat orang lain
    c. Menunjukkan kekompakan
    d. Menunjukkan peran aktif dalam kelompok
4. Tanggung Jawab
    a. Bertanggung jawab pada tugas
    b. Tidak mengganggu teman lain
    c. Melaksanakan tugas dengan rasa senang
    d. Melaksanakan tugas dengan antusias

B. Keterangan Penilaian

4 (Amat Baik) : jika semua indikator dilaksanakan

3 (Baik) : jika hanya tiga indikator dilaksanakan

2 (Cukup) : jika hanya dua indikator dilaksanakan

1 (Kurang) : jika hanya satu indikator dilaksanakan

Magelang, April 2017

Guru kelas III SD Ihsanul Fikri	Peneliti
Irawati, S. Pd. I	**Indah Octaviana** **NPM: 13.0305.0012**

MATERI PEMBELAJARAN

KELESTARIAN DAN PEMELIHARAAN ALAM

A. JENIS- JENIS SUMBER DAYA ALAM DAN KEGUNAANNYA

Indonesia memiliki kekayaan alam yang melimpah ruah. Seperti hasil bumi, hasil tambang, dan hasil laut. Kekayaan alam yang kita butuhkan disebut sumber daya alam. Sumber daya alam berasal dari tumbuhan, hewan, sinar matahari, udara, air, tanah, dan hasil tambang.

Sumber daya alam dapat kita bedakan menjadi dua. Yaitu sumber daya alam yang dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui.

Sumber daya alam yang dapat diperbarui artinya sumber daya alam yang tidak habis atau tersedia terus-menerus. Sedangkan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang jumlahnya terbatas atau tidak tersedia terus-menerus.

1. Sumber Daya Alam yang Dapat Diperbarui

Sumber daya alam yang dapat diperbarui contohnya adalah tumbuhan, hewan, tanah, dan air.

a. Tumbuhan

Berbagai jenis tumbuhan tumbuh di Indonesia. Tumbuhan sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia dan hewan. Manfaat tumbuhan bagi manusia, antara lain:

1) sumber makanan

Jenis tumbuhan yang dijadikan makanan bagi manusia, diantaranya:

- sayur-sayuran, contohnya bayam, kangkung, daun singkong, dan sawi.
- buah-buahan, contohnya apel, mangga, sirsak, jambu, dan belimbing.
- biji-bijian, contohnya jagung, kacang hijau, kacang merah, dan kacang tanah.
- umbi, contohnya ubi, kentang, dan wortel.
- serealia, contohnya padi dan gandum.

2) sumber bahan pakaian

Tumbuhan yang dijadikan sebagai sumber bahan pakaian adalah tumbuhan kapas.



Gambar Tumbuhan kapas adalah sumber bahan pakaian

3) sumber bahan bangunan

Batang kayu tumbuhan dapat dijadikan sebagai bahan bangunan. Selain itu, batang kayu digunakan untuk membuat benda-benda perlengkapan rumah tangga. Tumbuhan yang sering digunakan

sebagai bahan bangunan, antara lain pohon jati, mahoni, pinus, dan cendana.



Gambar Pohon jati dimanfaatkan kayunya

4) sumber bahan kertas *untuk bahan bangunan*

Tumbuhan bisa dimanfaatkan untuk membuat kertas. Bagian serat batang bisa diambil dan diolah untuk dijadikan bahan kertas.

5) sumber hiasan

Banyak jenis tumbuhan yang memiliki bunga-bunga yang indah dan harum. Bunga-bunga itu sering dijadikan sebagai hiasan. Misalnya untuk hiasan di rumah, dekorasi ruangan pesta, dan karangan bunga. Bunga yang sering dijadikan hiasan yaitu bunga aster, bunga mawar, bunga melati, bunga sedap malam, dan lain-lain.



Gambar Bunga sebagai hiasan

b. Hewan

Manfaat hewan bagi kehidupan manusia, antara lain:

1) sumber makanan

   Hewan yang dijadikan sebagai sumber makanan, diantaranya ayam, sapi, bebek, kepiting, udang, dan ikan.

2) sumber tenaga

   Manusia memanfaatkan tenaga kerbau untuk membajak sawah. Selain itu, kuda juga dimanfaatkan manusia untuk menarik delman sebagai sarana transportasi.



Gambar Kuda dimanfaatkan

tenaganya untuk menarik delman

3) sebagai hewan peliharaan

   Banyak orang yang memiliki hobi memelihara hewan di rumahnya. Contoh beberapa hewan peliharaan yaitu anjing, ikan, kucing, dan burung.

c. Tanah

Fungsi tanah yaitu:

1) tempat kita berpijak, tempat kita mendirikan rumah dan bangunan yang lainnya.

2) tempat tumbuhan untuk tumbuh.

3) tempat hidup hewan.

4) tanah di hutan sebagai daerah resapan air.

d. Air

Air sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia, diantaranya untuk minum, mencuci, mandi, menyiram tanaman, dan lain-lain.

2. Sumber Daya Alam yang Tidak Dapat Diperbarui

Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui, diantaranya adalah:

a. Minyak bumi

Minyak bumi diolah untuk menghasilkan bahan-bahan yang bermanfaat sebagai bahan bakar penggerak mesin. Contoh hasil olahan minyak bumi, yaitu:

1) minyak tanah berguna sebagai bahan bakar kompor.

2) bensin berguna sebagai bahan bakar kendaraan bermotor dan mesin industri.

3) solar berguna sebagai bahan bakar kendaraan bermesin diesel.

4) bensol berguna sebagai bahan bakar pesawat.

5) parafin berguna sebagai bahan bakar alternatif kompor.



Gambar Bensin untuk bahan bakar mobil

Jumlah penduduk semakin banyak. Selain itu, banyak ditemukanperalatan teknologi canggih berbahan bakar yang bersumber dari minyak bumi. Akibatnya kebutuhan terhadap minyak bumi semakin meningkat. Jika persediaan minyak bumi habis, maka kita tidak dapat membuatnya. Butuh waktu jutaan tahun untuk membuatnya. Oleh karena itu, kita harus menghemat penggunaan bahan bakar minyak sebaik mungkin.

b. Batu bara

Batu bara berfungsi untuk :

1) Sebagai dasar pembuatan deterjen, cat, plastik, dan pupuk.
2) Sebagai bahan bakar kereta api.

c. Aluminium

Aluminium berguna untuk membuat pesawat terbang. Selain itu, untuk membuat perkakas rumah tangga, seperti panci dan wajan.

d. Besi

Besi berguna untuk membuat perlengkapan rumah tangga.

e. Emas

Emas berguna untuk membuat perhiasan.



Gambar Perhiasan emas

B. CARA MELESTARIKAN ALAM DAN MENGHINDARI DARI TINDAKAN YANG MERUSAK ALAM

Sumber daya alam harus digunakan dengan baik. Dengan cara menghemat dan tidak boros. Bila tidak bijaksana, maka akan mengakibatkan kerusakan lingkungan. Kegiatan merusak lingkungan menyebabkan lingkungan rusak. Tindakan bijaksana menunjukkan kepedulian lingkungan. Semua manusia harus peduli kepada lingkungan. Dengan cara melestarikan dan memelihara alam. Rusaknya lingkungan berakibat buruk terhadap kehidupan baik kehidupan manusia maupun hewan.

Berikut tindakan untuk kepedulian lingkungan.

1. Menghemat dalam pemakaian minyak dan gas
2. Menjaga dan melestarikan lingkungan alam
3. Melindungi dan menjaga kehidupan hewan atau tumbuhan
4. Menanami lahan tanah yang gundul



Gambar Hutan Belantara

Kita dilarang berbuat kerusakan lingkungan. Baik di hutan maupun di lautan. Merusak lingkungan berarti mematikan kehidupan. Mematikan kehidupan akan menghancurkan alam. Berikut adalah tindakan yang merusak lingkungan:

1. Boros dalam pemakaian minyak dan gas
2. Membuang sampah sembarangan (mencemari tanah dan air)
3. Menangkap ikan dengan bahan peledak
4. Menebang pohon di hutan secara sembarangan
5. Membunuh hewan-hewan yang dilindungi negara

Telah banyak kerusakan di bumi. Hal ini dilakukan oleh manusia. Kita semua harus peduli lingkungan. Dengan cara tidak merusaknya. Menebang pohon di hutan merusa lingkungan. Hutan menjadi gundul dan tanah menjadi gersang. Pohon merupakan tempat hidup bagi hewan. Monyet dan tupai hidup di pohon. Kedua hewan tersebut kehilangan tempat hidupnya. Mereka sengsara karena kehilangan tempat tinggalnya. Ini berakibat buruk bagi kelangsungan hidupnya. Mereka akan kelaparan dan mati. Penebangan hutan liar merusak ***habitat***.

Habitat adalah tempat hidup makhluk hidup. Banyak hewan dan tumbuhan yang mati. Jika hujan deras air tidak bisa terserap. Hal ini mengakibatkan banjir. Selain itu tanah di sekitar hutan juga longsor. Untuk itu jangan sekali-kali kita merusak hutan!

C. DAMPAK PERILAKU MANUSIA TERHADAP LINGKUNGAN

Lingkungan yang rusak penyebab utamanya adalah manusia. Lingkungan bersih menjadi kotor. Dengan sampah yang berserakan dan menumpuk. Sehingga menimbulkan bau. Karena manusia tidak mau membersihkan sampah itu.

Hutan menjadi gundul, gersang dan tandus. Akibat manusia yang melakukan penebangan secara liar. Sehingga, musim kemarau tiba akan kesulitan air. Dan musim hujan tiba banjir akan datang. Karena saat hujan turun, tidak ada daerah sebagai serapan air.

Hewan akan kehilangan sumber makannya. Sehingga, hewan itu akan kelaparan kemudian mati. Akhirnya hewan secara perlahan akan punah. Bukan saja karena mati kelaparan, tetapi juga karena seringnya berburu.

Semua ini sebenarnya dapat dihindari. Apabila bersama- sama saling memelihara. Dan juga melestarikan lingkungan. Sehingga tercipta lingkungan yang sehat dan nyaman.





Gambar Banjir *Gambar Lingkungan sehan dan nyaman*

LAMPIRAN 5

Validasi Instrumen Penelitian

LEMBAR VALIDASI

RPP Kelas Eksperimen

Satuan Pendidikan	: SD Ihsanul Fikri Kota Magelang
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/ Semester	: III/ 2
Materi Pokok	: Kelestarian dan Pemeliharaan Alam

A. Petunjuk :

1. Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/ Ibu!
2. Keterangan : Skala Likert
   1. Berarti " sangat tidak baik"
   2. Berarti " tidak baik"
   3. Berarti " baik"
   4. Berarti " sangat baik

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek Dinilai		Deskriptor	Skala Penilaian			
				1	2	3	4
A	Kesesuaian SK, KD, indikator, dan alokasi waktu	1	Indikator sesuai dengan SK dan KD, serta Standar Isi.			✓	
		2	Rumusan indikator berisi perilaku untuk mengukur tercapainya KD.			✓	
		3	Rumusan indikator berupa kata kerja operasional.				✓
		4	Kesesuaian alokasi waktu.			✓	
B	Tujuan Pembelajaran	1	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan KD.				✓
		2	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan aspek ABCD.		✓		
		3	Rumusan tujuan pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.			✓	
C	Pengembangan Materi dan Bahan Ajar	1	Materi pembelajaran benar secara teoritis.			✓	
		2	Materi pembelajaran mendukung pencapaian KD (sesuai dengan KD).			✓	

		3	Materi pembelajaran dijabarkan dalam bahan ajar secara memadahi dan kontekstual.			✓	
D	Metode Pembelajaran	1	Metode pembelajaran bervariasi dan tercermin dalam langkah- langkah pembelajaran.			✓	
		2	Mengaplikasikan pendekatan pembelajaran saintifik			✓	
		3	Mengaplikasikan model pembelajaran *Make a Match* yang tercermin dalam langkah- langkah.				✓
E	Langkah Pembelajaran	1	Kegiatan awal berisi pengaitan kompetensi yang akan diberikan dengan konteks kehidupan siswa atau kompetensi sebelumnya.				✓
		2	Alokasi waktu jelas dan rinci.				✓
		3	Kegiatan inti dituliskan secara rinci untuk menjabarkan tahapan pencapaian KD disertai alokasi waktu yang mengimplementasikan pendekatan saintifik.			✓	
		4	Inti pembelajaran yang dirancangberfokus pada siswa dan memberi kesempatan siswa bekerja sama dengan teman dan berinteraksi dengan lingkungan.			✓	
		5	Inti pembelajaran yang dirancang berfokus pada metode dan karakter yang rinci.		✓		
		6	Kegiatan akhir pembelajaran berisi kesimpulan/ refleksi/ tindak lanjut (tugas pengayaan).			✓	
F	Sumber Belajar	1	Sumber belajar sesuai unttuk mendukung tercapainya KD.				✓
		2	Sumber rujukan sesuai dengan tata tulis ilmiah.				✓
		3	Sumber belajar bervariasi terbagi atas sumber rujukan, media pembelajaran dan alat pembelajaran.			✓	
G	Penilaian	1	Alat penelaian sesuai dan mencakup seluruh indikator kognitif, afektif, dan psikomotorik.	✓			
		2	Rubrik/ pedoman penskoran/ kunci jawaban dicantumkan secara jelas dan tepat.	✓			
jumlah							

C. Pedoman Penskoran

Nilai = jumlah skor yang diperoleh

D. Penilaian Umum

Simpulan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) di bawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.

a. RPP ini:
   1. Sangat tidak baik (≤ 25)
   2. Tidak baik (26 – 50)
   3. Baik (51- 75)
   4. Sangat baik (≥ 76)

b. RPP ini:
   1. Belum dapat digunakan
   2. Dapat digunakan dengan revisi banyak
   (3) Dapat digunakan dengan revisi sedikit
   4. Dapat digunakan tanpa revisi

E. Komentar dan Saran Perbaikan

Masukan yang diberikan digunakan dasar untuk revisi perangkat pembelajaran

Magelang, April 2017

Validator

Ari Suryawan

LEMBAR VALIDASI

RPP Kelas Eksperimen

Satuan Pendidikan	: SD Ihsanul Fikri Kota Magelang
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/ Semester	: III/ 2
Materi Pokok	: Kelestarian dan Pemeliharaan Alam

A. Petunjuk :

1. Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/ Ibu!
2. Keterangan : Skala Likert
   1. Berarti " sangat tidak baik"
   2. Berarti " tidak baik"
   3. Berarti " baik"
   4. Berarti " sangat baik

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek Dinilai		Deskriptor	Skala Penilaian			
				1	2	3	4
A	Kesesuaian SK, KD, indikator, dan alokasi waktu	1	Indikator sesuai dengan SK dan KD, serta Standar Isi.			√	
		2	Rumusan indikator berisi perilaku untuk mengukur tercapainya KD.			√	
		3	Rumusan indikator berupa kata kerja operasional.				√
		4	Kesesuaian alokasi waktu.			√	
B	Tujuan Pembelajaran	1	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan KD.				√
		2	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan aspek ABCD.			√	
		3	Rumusan tujuan pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.			√	
C	Pengembangan Materi dan Bahan Ajar	1	Materi pembelajaran benar secara teoritis.			√	
		2	Materi pembelajaran mendukung pencapaian KD (sesuai dengan KD).			√	

		3	Materi pembelajaran dijabarkan dalam bahan ajar secara memadahi dan kontekstual.			✓	
D	Metode Pembelajaran	1	Metode pembelajaran bervariasi dan tercermin dalam langkah- langkah pembelajaran.				✓
		2	Mengaplikasikan pendekatan pembelajaran saintifik				✓
		3	Mengaplikasikan model pembelajaran *Make a Match* yang tercermin dalam langkah- langkah.			✓	
E	Langkah Pembelajaran	1	Kegiatan awal berisi pengaitan kompetensi yang akan diberikan dengan konteks kehidupan siswa atau kompetensi sebelumnya.				✓
		2	Alokasi waktu jelas dan rinci.				✓
		3	Kegiatan inti dituliskan secara rinci untuk menjabarkan tahapan pencapaian KD disertai alokasi waktu yang mengimplementasikan pendekatan saintifik.				✓
		4	Inti pembelajaran yang dirancangberfokus pada siswa dan memberi kesempatan siswa bekerja sama dengan teman dan berinteraksi dengan lingkungan.			✓	
		5	Inti pembelajaran yang dirancang berfokus pada metode dan karakter yang rinci.		✓		
		6	Kegiatan akhir pembelajaran berisi kesimpulan/ refleksi/ tindak lanjut (tugas pengayaan).			✓	
F	Sumber Belajar	1	Sumber belajar sesuai unttuk mendukung tercapainya KD.			✓	
		2	Sumber rujukan sesuai dengan tata tulis ilmiah.				✓
		3	Sumber belajar bervariasi terbagi atas sumber rujukan, media pembelajaran dan alat pembelajaran.			✓	
G	Penilaian	1	Alat penelaian sesuai dan mencakup seluruh indikator kognitif, afektif, dan psikomotorik.				✓
		2	Rubrik/ pedoman penskoran/ kunci jawaban dicantumkan secara jelas dan tepat.		✓		
jumlah							

C. Pedoman Penskoran

Nilai = jumlah skor yang diperoleh

D. Penilaian Umum

Simpulan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) di bawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.

a. RPP ini:
   1. Sangat tidak baik (≤ 25)
   2. Tidak baik (26 – 50)
   3. Baik (51- 75)
   4. Sangat baik (≥ 76)

b. RPP ini:
   1. Belum dapat digunakan
   2. Dapat digunakan dengan revisi banyak
   3. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
   4. Dapat digunakan tanpa revisi

E. Komentar dan Saran Perbaikan

Dalam kegiatan penutup diberikan refleksi atau tugas pengayaan

Magelang, April 2017

Validator

(Sri Utami S.Pd.SD)

LEMBAR VALIDASI

RPP Kelas Kontrol

Satuan Pendidikan	: SD Ihsanul Fikri Kota Magelang
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/ Semester	: III/ 2
Materi Pokok	: Kelestarian dan Pemeliharaan Alam

A. Petunjuk :

1. Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/ Ibu!
2. Keterangan : Skala Likert
   1. Berarti " sangat tidak baik"
   2. Berarti " tidak baik"
   3. Berarti " baik"
   4. Berarti " sangat baik

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek Dinilai		Deskriptor	Skala Penilaian			
				1	2	3	4
A	Kesesuaian SK, KD, indikator, dan alokasi waktu	1	Indikator sesuai dengan SK dan KD, serta Standar Isi.			√	
		2	Rumusan indikator berisi perilaku untuk mengukur tercapainya KD.			√	
		3	Rumusan indikator berupa kata kerja operasional.			√	
		4	Kesesuaian alokasi waktu.		√		
B	Tujuan Pembelajaran	1	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan KD.				√
		2	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan aspek ABCD.		√		
		3	Rumusan tujuan pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.			√	
C	Pengembangan Materi dan Bahan Ajar	1	Materi pembelajaran benar secara teoritis.			√	
		2	Materi pembelajaran mendukung pencapaian KD (sesuai dengan KD).		√		

		3	Materi pembelajaran dijabarkan dalam bahan ajar secara memadahi dan kontekstual.				✓
D	Metode Pembelajaran	1	Metode pembelajaran bervariasi dan tercermin dalam langkah- langkah pembelajaran.			✓	
		2	Mengaplikasikan pendekatan pembelajaran saintifik			✓	
		3	Mengaplikasikan model pembelajaran *Make a Match* yang tercermin dalam langkah- langkah.			✓	
E	Langkah Pembelajaran	1	Kegiatan awal berisi pengaitan kompetensi yang akan diberikan dengan konteks kehidupan siswa atau kompetensi sebelumnya.			✓	
		2	Alokasi waktu jelas dan rinci.				✓
		3	Kegiatan inti dituliskan secara rinci untuk menjabarkan tahapan pencapaian KD disertai alokasi waktu yang mengimplementasikan pendekatan saintifik.			✓	
		4	Inti pembelajaran yang dirancangberfokus pada siswa dan memberi kesempatan siswa bekerja sama dengan teman dan berinteraksi dengan lingkungan.				✓
		5	Inti pembelajaran yang dirancang berfokus pada metode dan karakter yang rinci.			✓	
		6	Kegiatan akhir pembelajaran berisi kesimpulan/ refleksi/ tindak lanjut (tugas pengayaan).			✓	
F	Sumber Belajar	1	Sumber belajar sesuai unttuk mendukung tercapainya KD.				✓
		2	Sumber rujukan sesuai dengan tata tulis ilmiah.				✓
		3	Sumber belajar bervariasi terbagi atas sumber rujukan, media pembelajaran dan alat pembelajaran.		✓		
G	Penilaian	1	Alat penelaian sesuai dan mencakup seluruh indikator kognitif, afektif, dan psikomotorik.	✓			
		2	Rubrik/ pedoman penskoran/ kunci jawaban dicantumkan secara jelas dan tepat.	✓			
jumlah							

C. Pedoman Penskoran

Nilai = jumlah skor yang diperoleh

D. Penilaian Umum

Simpulan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) di bawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.

a. RPP ini:

1. Sangat tidak baik (≤ 25)
2. Tidak baik (26 – 50)
3. Baik (51- 75)
4. Sangat baik (≥ 76)

b. RPP ini:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi banyak
3. (3) Dapat digunakan dengan revisi sedikit
4. Dapat digunakan tanpa revisi

E. Komentar dan Saran Perbaikan

Revisi sesuai masukan yang diberikan.

Magelang, April 2017

Validator

Ari Kunyawan

LEMBAR VALIDASI

RPP Kelas Kontrol

Satuan Pendidikan : SD Ihsanul Fikri Kota Magelang

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Kelas/ Semester : III/ 2

Materi Pokok : Kelestarian dan Pemeliharaan Alam

A. Petunjuk :

1. Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/ Ibu!
2. Keterangan : Skala Likert
   1. Berarti " sangat tidak baik"
   2. Berarti " tidak baik"
   3. Berarti " baik"
   4. Berarti " sangat baik

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek Dinilai	Deskriptor		Skala Penilaian			
				1	2	3	4
A	Kesesuaian SK, KD, indikator, dan alokasi waktu	1	Indikator sesuai dengan SK dan KD, serta Standar Isi.			√	
		2	Rumusan indikator berisi perilaku untuk mengukur tercapainya KD.			√	
		3	Rumusan indikator berupa kata kerja operasional.				√
		4	Kesesuaian alokasi waktu.				√
B	Tujuan Pembelajaran	1	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan KD.				√
		2	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan aspek ABCD.			√	
		3	Rumusan tujuan pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.				√
C	Pengembangan Materi dan Bahan Ajar	1	Materi pembelajaran benar secara teoritis.			√	
		2	Materi pembelajaran mendukung pencapaian KD (sesuai dengan KD).			√	

		3	Materi pembelajaran dijabarkan dalam bahan ajar secara memadahi dan kontekstual.			✓	
D	Metode Pembelajaran	1	Metode pembelajaran bervariasi dan tercermin dalam langkah- langkah pembelajaran.		✓		
		2	Mengaplikasikan pendekatan pembelajaran saintifik		✓		
		3	Mengaplikasikan model pembelajaran *Make a Match* yang tercermin dalam langkah- langkah.	✓			
E	Langkah Pembelajaran	1	Kegiatan awal berisi pengaitan kompetensi yang akan diberikan dengan konteks kehidupan siswa atau kompetensi sebelumnya.			✓	
		2	Alokasi waktu jelas dan rinci.			✓	
		3	Kegiatan inti dituliskan secara rinci untuk menjabarkan tahapan pencapaian KD disertai alokasi waktu yang mengimplementasikan pendekatan saintifik.			✓	
		4	Inti pembelajaran yang dirancangberfokus pada siswa dan memberi kesempatan siswa bekerja sama dengan teman dan berinteraksi dengan lingkungan.			✓	
		5	Inti pembelajaran yang dirancang berfokus pada metode dan karakter yang rinci.			✓	
		6	Kegiatan akhir pembelajaran berisi kesimpulan/ refleksi/ tindak lanjut (tugas pengayaan).		✓		
F	Sumber Belajar	1	Sumber belajar sesuai unttuk mendukung tercapainya KD.				✓
		2	Sumber rujukan sesuai dengan tata tulis ilmiah.			✓	
		3	Sumber belajar bervariasi terbagi atas sumber rujukan, media pembelajaran dan alat pembelajaran.			✓	
G	Penilaian	1	Alat penelaian sesuai dan mencakup seluruh indikator kognitif, afektif, dan psikomotorik.		✓		
		2	Rubrik/ pedoman penskoran/ kunci jawaban dicantumkan secara jelas dan tepat.		✓		
jumlah							

C. Pedoman Penskoran

Nilai = jumlah skor yang diperoleh

D. Penilaian Umum

Simpulan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) di bawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.

a. RPP ini:
   1. Sangat tidak baik (≤ 25)
   2. Tidak baik (26 – 50)
   3. Baik (51- 75)
   4. Sangat baik (≥ 76)

b. RPP ini:
   1. Belum dapat digunakan
   2. Dapat digunakan dengan revisi banyak
   (3.) Dapat digunakan dengan revisi sedikit
   4. Dapat digunakan tanpa revisi

E. Komentar dan Saran Perbaikan

Tujuan sesuai dengan ABCD !
Belum ada model yang inovatif.

Magelang, April 2017

Validator

(Sri Utami S.Pd.SD)

LAMPIRAN 6

Kisi- kisi Soal dan Soal Hasil Belajar

Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes

Jenis Sekolah : SD Ihsanul Fikri Kota Magelang
Mata Pelajaran : IPA
Kurikulum : KTSP
Alokasi Waktu : 45 menit
Jumlah Soal : 26
Bentuk Tes/ Soal : Pilihan Ganda
Penyusun : Indah Octaviana

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	KELAS / SEMESTER	MATERI POKOK	INDIKATOR SOAL	RANAH KOGNITIF	NOMOR SOAL/ BENTUK SOAL
6. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam	Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar	III/ 2	Kelestarian dan pemeliharaan alam	1.menyebutkan berbagai jenis sumber daya alam dan kegunaannya.	C1	1, 2, 3, 5, 6,8, 15, 16, 19, 20, 21,22
				2.Mmenjelaskan cara melestarikan alam dan menghindari dari tindakan yang merusak alam.	C2	4, 7, 9, 10, 11, 17,23, 24
				3.menentukan gambar-gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan	C3	25

				alam yang rusak 4.menyebutkan dampak perilaku manusia terhadap lingkungan	C1	12,13,14, 18, 26

LEMBAR SOAL HASIL BELAJAR

Nama Sekolah : SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Kelas/ semester : III/ 2

Hari/ Tanggal :

Nama Siswa :

Berikan tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang tepat!

1. Contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah . . . .
   a. Hutan
   b. Batu bara
   c. Emas
   d. Alumunium
2. Berikut adalah sumber daya alam dari pertanian...
   a. Padi dan jagung
   b. Kopi dan karet
   c. Jagung dan cengkeh
   d. Ikan lele dan mujair
3. Contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah...
   a. Tanah
   b. Hewan

c. Tumbuhan

d. Emas

4. Agar tumbuhan dapat tumbuh subur maka kita harus...

   a. Menyiram

   b. memotong

   c. Mengeringkan

   d. Mencabut akarnya

5. Makanan yang berasal dari tumbuhan yaitu ...

   a. Tahu, tempe, ikan

   b. Semangka, sayuran, keju

   c. Susu, kedelai, tempe

   d. Tempe, tahu, kedelai

6. Barang tambang yang digunakan untuk perhiasan yaitu...

   a. Alumunnium

   b. Minyak bumi

   c. Emas

   d. Batu bara

7. Siswa dapat berperan serta dalam melestarikan tumbuhan dengan cara...

   a. Menanam padi di sawah

   b. Memangkas rumput liar

   c. Menanam bunga di taman sekolah

   d. Menebang pohon di hutan

8. Gambar berikut merupakan sumber daya alam jenis ....



   a. Tumbuhan
   b. Bahan galian
   c. Tanah
   d. Hewan

9. Berikut ini usaha untuk mencegah erosi, di antaranya ....
   a. Menebang pohon
   b. Mengikis lapisan tanah yang subur
   c. Membuat sengkedan
   d. Membuang sampah sembarangan

10. Mencegah tanah longsor pada tanah miring dapat dilakukan dengan cara...
   a. Pemupukan
   b. Penghijauan
   c. Pembuatan terasering
   d. Reboisasi

11. Menangkap ikan dengan bahan peladak dapat merusak lingkungan karena...
   a. Bahan peledak mengubah warna air
   b. Bahan peledak menimbulkan bau tak sedap
   c. Bahan peledak mengubah kandungan air

d. Bahan peledak membunuh bibit ikan

12. Kegiatan orang pada gambar, jika sembarangan menyebabkan...



a. Burung- burung kekurangan tempat hidup

b. Tumbuh tanaman baru yang baik

c. Daerah tersebut menjadi subur

d. Terjadinya pencemaran udara

13. Penanaman berbagai tanaman di perkotaan dapat mengakibatkan...

a. Jalan- jalan jadi rusak

b. Kota seperti hutan

c. Udara di kota jadi segar

d. Banjir di kota tersebut

14. Terlalu sering memakai pupuk kimia akan merusak...

a. Air

b. Tumbuhan

c. Lingkungan

d. Tanah

15. Tanah digunakan manusia sebagai tempat...

a. Mencari makan

b. Mandi

c. Memperoleh oksigen

d. Mendirikan bangunan

16. Berikut adalah manfaat tumbuhan, *kecuali*...

a. Bahan makanan

b. Bahan otomotif

c. Obat- obatan

d. Industri

17. Manfaat air bagi kehidupan manusia, *kecuali*...

a. Sebagai bahan perhiasan

b. Sebagai sarana transportasi

c. Sebagai bahan minuman

d. Sebagai sumber irigasi

18. Terumbu karang yang berada di laut tampak indah dikarenakan...

a. Manusia melestarikan terumbu karang

b. Merusak terumbu karang

c. Mengambil terumbu karang

d. Melakukan pengeboman laut

19. Berikut yang bukan manfaat dari sumber daya alam berupa tumbuhan adalah...

a. Sumber makanan

b. Sumber tenaga

c. Sumber bahan pakaian

d. Sumber hiasan

20. Sumber daya alam dari minyak bumi yang digunakan untuk bahan bakar pesawat adalah...
    a. Bensol
    b. Solar
    c. Bensin
    d. Minyak tanah
21. Yang digunakan untuk membuat perlengkapan rumah tangga adalah...
    a. Alumunium
    b. Emas
    c. Parafin
    d. Besi
22. Berikut adalah jenis tumbuhan yang dijadikan makanan bagi manusia, *kecuali*...
    a. Serealia
    b. Biji-bijian
    c. Daging
    d. Buah- buahan
23. Yang bukan merupakan cara melestarikan alam di laut adalah...
    a. Menangkap ikan menggunakan pancing
    b. Menangkap ikan menggunakan pukat harimau
    c. Menanam terumbu karang
    d. Melestarikan terumbu karang
24. Berikut merupakan tindakan yang dapat merusak lingkungan, *kecuali*...

a. Menebang pohon yang sudah tua

b. Menggali hasil tambang secara terus menerus

c. Menangkap ikan dengan pukat harimau

d. Membuang sampah sembarangan

25. Berikut yang bukan merupakan contoh pelestarian alam adalah...

a.  c. 

b.  d. 

26. Lingkungan yang rusak disebabkan oleh...

a. Hewan

b. Tumbuhan

c. Tuhan

d. Manusia

Kunci Jawaban

1. A
2. A
3. D
4. A
5. D
6. C
7. C
8. D
9. C
10. C
11. D
12. A
13. C
14. D
15. D
16. B
17. A
18. A
19. B
20. A
21. D
22. C
23. B
24. A
25. A
26. D

LAMPIRAN 7

Hasil Belajar Siswa

NILAI HASIL BELAJAR IPA KELAS EKSPERIMEN

No	Responden	Pre Test	Post Test
1	ABB	78	85
2	AA	73	78
3	AAFRP	83	90
4	AMA	70	80
5	ANP	70	83
6	ANA	58	70
7	BAPR	53	70
8	FD	63	83
9	FAS	38	60
10	FA	73	88
11	GWO	65	78
12	IMA	58	68
13	JZNY	83	90
14	KLN	70	80
15	KBA	68	78
16	KAI	70	75
17	LMAA	80	98
18	MAMR	65	80
19	MAR	53	78
20	MRH	70	80
21	NAR	40	63
22	NAA	55	65
23	RDF	60	78
24	RAM	73	88
25	RS	73	80
26	RAVE	58	75
27	RAM	90	90
28	SKPI	80	85
29	TANN	70	85
30	BANF	65	75
31	AMF	48	68
32	AYN	50	70
Nilai Minimal		38	60
Nilai Maksimal		90	98
Nilai Rata- rata		65, 71	78, 56

NILAI HASIL BELAJAR IPA KELAS KONTROL

No	Responden	Pre Test	Post Test
1	AR	65	70
2	AFM	53	60
3	APR	70	75
4	BM	40	53
5	BS	55	63
6	CA	60	68
7	CMI	73	78
8	DP	73	80
9	FDP	58	65
10	FNI	90	93
11	GSM	80	85
12	HAP	70	73
13	H	65	68
14	IDP	48	53
15	IA	50	60
16	IPS	78	80
17	KN	73	78
18	KDC	83	90
19	LM	70	78
20	LH	70	78
21	MH	58	63
22	MP	53	60
23	MN	63	70
24	MA	80	83
25	NP	73	75
26	PC	65	70
27	RK	58	65
28	RO	83	88
29	SA	70	80
30	YM	68	75
31	Y	70	75
32	ZI	80	83
Nilai Minimal		40	53
Nilai Maksimal		90	93
Nilai Rata- rata		67, 03	72, 96

LAMPIRAN 8

Hasil Analisis Statistika

VALIDITAS

RELIABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.917	26

TINGKAT KESUKARAN

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
soal_1	.78	.420	32
soal_2	.66	.483	32
soal_5	.34	.483	32
soal_6	.78	.420	32
soal_9	.94	.246	32
soal_10	.84	.369	32
soal_11	.78	.420	32
soal_15	.72	.457	32
soal_18	.78	.420	32
soal_19	.66	.483	32
soal_20	.34	.483	32
soal_23	.78	.420	32
soal_24	.72	.457	32
soal_25	.50	.508	32
soal_26	.69	.471	32
soal_27	.34	.483	32
soal_29	.72	.457	32
soal_30	.78	.420	32
soal_31	.72	.457	32
soal_32	.78	.420	32
soal_33	.47	.507	32
soal_34	.47	.507	32
soal_35	.69	.471	32
soal_38	.50	.508	32
soal_39	.50	.508	32
soal_36	.66	.483	32

NORMALITAS DAN HOMOGENITAS

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
	Kelas	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	Eksperimen	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%
	Kontrol	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%
Posttest	Eksperimen	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%
	Kontrol	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%

Descriptives

	Kelas			Statistic	Std. Error
Pretest	Eksperimen	Mean		65.72	2.182
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	61.27	
			Upper Bound	70.17	
		5% Trimmed Mean		66.01	
		Median		69.00	
		Variance		152.338	
		Std. Deviation		12.343	
		Minimum		38	
		Maximum		90	
		Range		52	
		Interquartile Range		15	
		Skewness		-.372	.414
		Kurtosis		-.091	.809
	Kontrol	Mean		67.03	2.034
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	62.88	
			Upper Bound	71.18	
		5% Trimmed Mean		67.24	
		Median		70.00	
		Variance		132.354	
		Std. Deviation		11.505	
		Minimum		40	
		Maximum		90	
		Range		50	
		Interquartile Range		15	
		Skewness		-.279	.414
		Kurtosis		-.221	.809
Posttest	Eksperimen	Mean		78.56	1.548
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	75.41	
			Upper Bound	81.72	
		5% Trimmed Mean		78.62	
		Median		79.00	
		Variance		76.641	
		Std. Deviation		8.754	
		Minimum		60	
		Maximum		98	
		Range		38	
		Interquartile Range		14	
		Skewness		-.130	.414
		Kurtosis		-.190	.809
	Kontrol	Mean		72.97	1.805
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	69.29	
			Upper Bound	76.65	
		5% Trimmed Mean		73.03	
		Median		75.00	
		Variance		104.289	
		Std. Deviation		10.212	
		Minimum		53	
		Maximum		93	
		Range		40	
		Interquartile Range		15	
		Skewness		-.131	.414
		Kurtosis		-.508	.809

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Eksperimen	.136	32	.142	.975	32	.634
	Kontrol	.133	32	.160	.980	32	.799
Posttest	Eksperimen	.131	32	.179	.979	32	.777
	Kontrol	.110	32	.200*	.979	32	.781

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.111	1	62	.740
	Based on Median	.120	1	62	.730
	Based on Median and with adjusted df	.120	1	61.698	.730
	Based on trimmed mean	.113	1	62	.738
Posttest	Based on Mean	1.318	1	62	.255
	Based on Median	1.006	1	62	.320
	Based on Median and with adjusted df	1.006	1	60.948	.320
	Based on trimmed mean	1.307	1	62	.257

ANOVA

Descriptives

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
						Lower Bound	Upper Bound		
Pretest	Eksperimen	32	65.72	12.343	2.182	61.27	70.17	38	90
	Kontrol	32	67.03	11.505	2.034	62.88	71.18	40	90
	Total	64	66.38	11.854	1.482	63.41	69.34	38	90
Posttest	Eksperimen	32	78.56	8.754	1.548	75.41	81.72	60	98
	Kontrol	32	72.97	10.212	1.805	69.29	76.65	53	93
	Total	64	75.77	9.848	1.231	73.31	78.23	53	98

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	.111	1	62	.740
Posttest	1.318	1	62	.255

ANOVA

				Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pretest	Between Groups	(Combined)		27.562	1	27.562	.194	.661
		Linear Term	Contrast	27.562	1	27.562	.194	.661
	Within Groups			8825.438	62	142.346		
	Total			8853.000	63			
Posttest	Between Groups	(Combined)		500.641	1	500.641	5.534	.022
		Linear Term	Contrast	500.641	1	500.641	5.534	.022
	Within Groups			5608.844	62	90.465		
	Total			6109.484	63			

LAMPIRAN 9

Dokumentasi

VALIDASI SOAL DI SDN KRAMAT 1 MAGELANG



Saat membagikan soal



Saat menyampaikan pengarahan



Proses mengerjakan soal

PENELITIAN KELAS EKSPERIMEN SDIT IHSANUL FIKRI MAGELANG

	
Pelaksanaan pre test	Saat proses pembelajaran
	
Proses pembelajaran	Siswa mulai berkelompok
	
Siswa dibagikan kartu	Siswa mencari pasangan
	
Siswa mencari kartu pasangan	Pelaksanaan post test

PENELITIAN KELAS KONTROL SDIT IHSANUL FIKRI MAGELANG

	
Pelaksanaan pre test	Saat memperhatikan guru menyampaikan materi pembelajaran
	
Siswa mengerjakan soal individu	Saat pembelajaran berkelompok
	
Saat penyampaian materi	Pelaksanaan post test