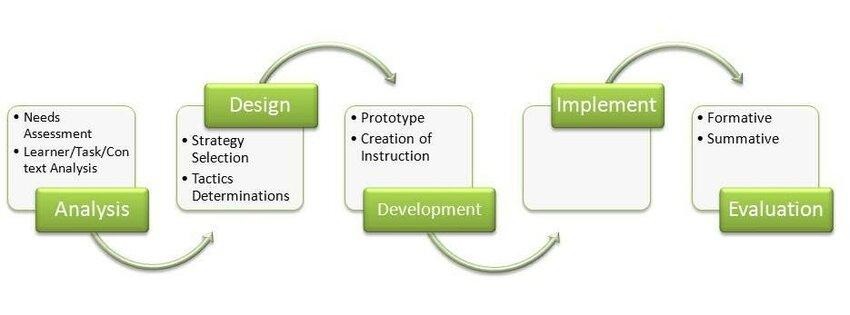
**BAB III METODE PENELITIAN**



**3.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media kintar (kincir pintar). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yang disebut sebagai model penelitian dan pengembangan (R&D), ialah model yang ditemukan oleh Borg & Gall. Menurut Sugiyono (2015) menyatakan bahwa Research and Development (R&D) merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk. Konsep yang digunakan adalah pengembangan media kintar dan metode ADDIE nenurut (Sugiyono, 2015).

**Gambar 2.2 Model Addie**

* 1. **Lokasi dan Waktu Penelitian**
     1. **Subjek Penelitian**

Subjek Penelitian merupakan individu yang ikut serta dalam penelitian, individu yang dimaksud bisa berupa informasi ataupun suatu data, dikumpulkan dari suatu individu yang bersangkutan untuk membantu peneliti dalam mencari dan mendapatkan data dari informasi yang akan dicari, isi dari data yang akan dicari

berupa manusia, partisipan dan sukarelawan.

Dalam penelitian ini peneliti melibatkan beberapa subjek, ialah validator

ahli media yakni dosen UMN Al Washliyah dan validator ahli materi yakni guru

kelas III SD Negeri 060924.

# Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan suatu permasalahan yang akan diteliti, objek

penelitian ini akan menjadi sasaran dalam penelitian ini untuk mendapatkan suatu

jawaban ataupun suatu solusi dari permasalahan yang didapatkan. Sedangkan

dalam penelitian ini objek yang digunakan ialah media *Kintar* (kincir pintar) pada

materi pembelajaran ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SD Negeri 060924.

# Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lokasi penelitian, yaitu di SDN 060924, Jl. Bajak

I Asrama Widuri Kec. Medan Amplas.

# Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan September tahun ajaran 2023/2024 di kelas III di SDN 060924 Medan Amplas.

# 3.4. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian R&D, terdapat beberapa macam model prosedur. Prosedur yang terdapat dalam penelitian R&D sendiri menunjukkan suatu siklus dalam

penelitian yang dimana diawali dengan adanya suatu kebutuhan dan permasalahan yang membutuhkan suatu pemecah masalah dengan menggunakan suatu produk tertentu. Salah satunya adalah pada pengembangan ADDIE, yang dimana pengembangan ini merujuk pada penelitian ini, model pengembangan yang akan menjadi acuan yaitu model pengembangan ADDIE.

Model pengembangan ADDIE ini sendiri di kembangkan oleh Reiser dan

Molenda. Model ADDIE ini sendiri terdapat beberapa tahapan yang saling

berkaitan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development*

(pengembangan), *Implementation* (uji coba/penerapan), *Evaluation* (perbaikan).

Alasan peneliti memilih pengembangan ADDIE ini karena model dalam

pengembangan ini memiliki keunggulan dalam prosedur kerjanya yang sistematis.

Yang dimana Langkah dalam pengembangan ini akan melalui beberarap proses

salah satunya adalah proses perbaikan produk atau revisi sehingga dapat diperoleh

produk media yang lebih efektif dan efisien. Penelitian pengembangan media kintar

ini melalui beberapa tahap. Tahapan yang dimaksud adalah:

1. *Analysis*

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah

menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar)

baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk.

Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapa muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

Pada tahap analisis ini hal yang peneliti lakukan sebelum membuat suatu gambaran tentang media kintar tentang apa yang nantinya akan dikembangkan, pada tahap awal ini peneliti melakukan kegiatan awal yang dimana peneliti akan melakukan tahap observasi untuk menganalisa suatu permasalah yang ada di sekolahan ataupun di kelas khususnya adalah kelas III yang peneliti gunakan

sebagai sample dalam penelitian ini, hal berikutnya peneliti lakukan adalah tahap

identifikasi masalah yang dihadapi atau peneliti temukan lalu tahap terakhir adalah

kegiatan peumusan tujuan. Pada tahap analisis yang dimana peneliti akan

melakukan yang namanya tahap observasi melalui sumber informasi seperti melalui

orang kedua atau melakukan obsevasi langsung melihat kondisi sekolah dan kelas

yang peneliti angkat dalam penelitian ini, pada tahap mengidentifikasikan

permasalahan setelah melakukan kegiatan observasi berikutnya adalah menemukan

permasalahan yang terdapat pada sekolah atau pada kelas yang ingin diteliti, lalu

pada tahap akhir yaitu tahap merumuskan tujuan dari penelitian yang berisi tujuan

dari setelah melakukan penelitian kedepannya tujuan seperti apa yang ingin dicapai.

1. *Design*

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan

proses sistematik yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk

tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk

penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

Pada tahap perencanaan ini ialah lanjutan dari tahap peneliti selesai melaksanakan observasi maka tahap selanjutnya adalah tahap merancang produk

yang nantinya akan peneliti gunakan dalam menguji atau mencari data dan informasi suatu permasalahan yang telah peneliti dapatkan, dengan perancangan produk media pembelajaran kintar ini yang berfokus pada mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk melihat daya tangkap dan ingat pada anak kelas III SD, pada tahap ini bukan hanya berisi tahap pembentukan dan penggunaan produk saja

melainkan tahap evaluasi dan soal yang akan diujikan kepada peserta didik

mengenai ciri-ciri makhluk hidup dengan menggunakan media yang sesuai dengan

standar dalam kompetensi pembelajaran guna mencapai tujuan dalam mata

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

1. *Development*

Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan

realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya,

telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih

konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk

diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat intrumen untuk mengukur kinerja

produk.

Pada tahap pengembangan ini berisi dari gambaran media pembelajaran

kintar yang akan di kembangkan untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada

materi ciri-ciri makhluk hidup. Pada tahap ini berisi proses rancangan produk/media

yang ingin di kembangkan.

# Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat ukur penelitian untuk digunakan dalam mengukur, memperoleh, dan mengolah informasi yang telah diperoleh. Instrumen pengumpulan data adalah suatu alat bantu penelitian yang dapat

membantu peneliti dalam pengumpulan data agar kegiatan dalam penelitian terjalani secara sistematis. Menurut Natoatmodjo (2010) berpendapat bahwa instrumen penelitian adalah alat-alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data, instrumen penelitian ini dapat berupa kuesioner, formulir observasi, formulir- formulir lain yang berkaitan dengan pencatatan data dan sebagainya. Angket sendiri

ialah penilaian atau tanggapan dari perangkat pengembangan media yang akan

digunakan untuk memperoleh suatu data validasi dari ahli media dan ahli materi

dan hasil dari validasi ahli berupa penilaian yang dijadikan sebagai bahan

pertimbangan media yang akan dikembangkan.

* 1. Instrumen ahli materi

Instrumen pada penelitian ini adalah angket yang digunakan untuk dapat

memperoleh data validasi ahli materi serta untuk mengetahui kelayakan media

*kintar* (kincir pintar). Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dapat dilihat pada tabel

berikut:

# Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek Penilaian** | **Indikator** | **No Soal** |
| 1. | Aspek Isi | 1. Media Kintar yang dikembangkan sesuai dengan materi ciri-ciri makhluk hidup sesuai dengan KI dan KD. 2. Media ini dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar di kelas dalam materi ciri-ciri makhluk hidup. 3. Media ini dapat membantu siswa   dalam memahami materi ciri-ciri makhluk hidup. | **1,2,3,4** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 2. | Aspek Kualitas | 1. Penyampaian media kintar sudah menarik 2. Penyampaian materi dengan menggunakan media kintar dapat membantu daya pemahaman siswa. 3. Mendorong rasa ingin tahu siswa dalam mengikuti pembelajaran serta dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan juga dapat membuat siswa lebih aktif untuk   mengikuti proses belajar. | **5,6,7** |
| 3. | Aspek Manfaat | 1. Media dapat digunakan siswa untuk proses belajar mengajar di kelas mengenai materi ciri-ciri makhluk hidup. 2. Media dapat digunakan siswa tanpa ada campur tangan dari guru kelas, karena penggunaannya yang sangat sederhana. 3. Media ini dapat digunakan dalam bentuk kelompok maupun digunakan secara pribadi. | **8,9,10** |

* 1. **Instrumen Ahli Media**

Instrumen penelitian ini adalah angket yang digunakan untuk memperoleh data validasi ahli media serta untuk mengetahui pendapat dalam merevisi produk yang dihasilkan pada materi pembelajaran mengenai ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SD. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

# Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Variabel** | **Indikator** | **Butir** |
| Pengembangan Media Pembelajaran Kintar Berbasis Permainan Pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas  III SD Negeri 060924. | Tampilan Desain Media  Kintar (kincir pintar) | 1,2,3,4,5 |
| Kesesuaian Media dalam Pembelajaran. | **6**,7,8,9,10. |

* 1. **Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan cara yang digunakan berkenaan dengan

perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang

diajukan dalam penelitian (Sugiyono, 2018). Jadi setelah mendapatkan data

tersebut hal yang dilakukan berikutnya adalah menganalisa data yang ada.

Metode Analisa yang digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah metode

Analisa deskriptif. Analisa deskriptif merupakan sejenis penelitian data yang

membantu dalam menggambarkan, mendemonstrasikan, atau membantu

meringkas poin-poin data sehingga pola-pola itu dapat berkembang yang

memenuhi semua kondisi data.

Jawaban angket validitas ahli menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2013) skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Angket validitas ahli berisi kisi-kisi mengenai kriteria dari media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun dalam pengukuran skala Likert variabel yang akan diukur

dijabarkan menjadi indikator variabel. Kategori skor dalam skala Likert menurut Putra (2014) dijelaskan pada tabel berikut ini:

# Tabel 3.3 Kategori Skor dalam Skala Likert

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Skor** | **Keterangan** |
| 1. | 4 | Sangat Baik/Sangat Setuju |
| 2. | 3 | Baik/Setuju |
| 3. | 2 | Tidak Baik/Tidak Setuju |
| 4. | 1 | Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Setuju |

P = ∑ 𝑅 𝑥 100%

𝑁

Uji angket validitas ahli pada media pembelajaran tubuhku ini dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor ideal yang telah diberikan oleh validator (∑ 𝑅) dengan jumlah skor ideal yang telah ditetapkan di dalam angket validasi media pembelajaran (N) (Arifin, 2010). Rumusnya sebagai berikut:

Keterangan:

P

= Persentase skor yang dicari (hasil dibulatkan hingga mencapai bilangan

bulat)

∑ 𝑅 = Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator/pilihan yang terpilih. N =Jumlah skor maksimal atau ideal.

Kriteria validasi atau tingkat ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan media dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

# Tabel 3.4 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Tingkat Pencapaian (%)** | **Kualifikasi** | **Keterangan** |
| 1. | 81 – 100% | Sangat baik | Sangat layak, tidak peril  revisi |
| 2. | 61 – 80% | Baik | Layak, tidak perlu revisi |
| 3. | 41 – 60% | Cukup baik | Kurang layak, perlu direvisi |
| 4. | 21 – 40% | Kurang baik | Tidak layak, perlu revisi |
| 5. | <20% | Sangat kurang baik | Sangat tidak layak, perlu revisi |
| **(Sumber: Arikunto, 2010)**  Pengembangan media pembelajaran dinilai valid dan sangat valid atau baik dan sangat baik oleh para ahli dan guru jika memperoleh skor ≥81% dan  ≥61%.  **3.7 Lampiran**  A. RPP  **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)** | | | |

Satuan Pendidikan : UPT SDN 060924

Kelas / Semester : III (Tiga) / 1

Tema 1 : Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup

Sub Tema 1 : Ciri-ciri Makhluk Hidup

Pembelajaran 1

Alokasi Waktu : 1 Hari Hari / Tanggal pelaksanaan : …. / ….

* Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan

percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan

tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar,

melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin

tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan

benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan

logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak

sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan peri-laku anak beriman

dan berakhlak mulia.

* Kompetensi Dasar (KD)

Bahasa Indonesia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO | KOMPETENSI DASAR (KD) | INDIKATOR |
| 1 | 3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat  yang disajikan dalam bentuk lisan, | 3.4.1 Menyebutkan minimal 4 ciri- ciri makhluk hidup. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | tulis, visual, dan/atau eksplorasi  lingkungan. |  |
| 2 | 4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri kebutuhan (makanan dan tempat hidup). Pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata  baku dalam kalimat efektif. | 4.4.1 Menyimpulkan ciri-ciri makhluk hidup. |



Matematika

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO | KOMPETENSI DASAR (KD) | INDIKATOR |
| 1 | * 1. Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah. | * + 1. Membilang secara urut bilangan 1.000 sampai dengan 10.000.     2. Membilang secara loncat bilangan 1.000 sampai dengan   10.000. |
| 2 | * 1. Menyelesaikan masalah yang melibatkan pengunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah. | * + 1. Membilang dan menuliskan bilangan 1.000 sampai 10.000 secara Panjang (sepuluh ribuan, ribuan, ratusan, puluhan, dan   satuan). |

SBDP

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO | KOMPETENSI DASAR 9KD0 | INDIKATOR |
| 1 | 3.2 Mengetahui bentuk dan variasi  pola irama dalam lagu. | 3.2.1 Mengidentifikasi bentuk pola  irama sederhana. |
| 2 | 4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu. | * + 1. Memeragakan pola irama sederhana.     2. Membuat pola irama   sederhana. |

* Tujuan Pembelajaran.

Melalui pengunaan media kintar (kincir pintar), peserta didik dapat menyelesaiakan dan menentukan masalah yang berkaitan dengan ciri-ciri makhluk hidup dengan literasi media, kerjasama, kreatif, berfikir kritis, teliti, percaya diri, dan penuh rasa syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

* Materi Pembelajaran

Menybutkan ciri-ciri makhluk hidup.

* Media Pembelajaran
  + Media

1. Bahan materi PPT
2. Lembar kerja siswa
   * Alat dan Bahan
     1. Laptop
     2. Projector
     3. Media kintar

* Sumber Belajar

1. Buku Tematik Kelas III SD.
2. Bahan ajar yang dibuat guru.
   * Kegiatan Pembelajaran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi  Waktu |
| Pendahuluan  Inti | * Guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. * Siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing- masing dipimpin oleh salah satu siswa. ***Religius*** * Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” bersama-sama. dilanjutkan lagu Nasional “Tanah Airku”. ***Nasionalis*** * Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan. * Pembiasaan Membaca 15 menit.   ***Literasi***   * Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. * Guru melakukan apersepsi dengan bermain tebak hewan atau bercerita pengalaman pergi ke kebun binatang untuk mengawali pembahasan tentang ciri-ciri makhluk hidup. * Siswa dikenalkan dengan lagu Ciri Makhluk Hidup. * Siswa mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup yang ada pada teks lagu. ***Critical Thinking and Problem Solving*** * Siswa mengamati guru menyanyikan   lagu Ciri Makhluk Hidup. | 10 menit  150 menit |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | * Siswa berlatih menyanyi secara bergantian. * Guru menyampaikan bahwa lagu Ciri Makhluk Hidup termasuk lagu yang memiliki pola irama sederhana. * Karena pola lagu di setiap baris hampir sama. * Siswa diminta mengamati baris lagu yang memiliki pola sama dan pola yang berbeda. * Siswa berlatih menuliskan pola menggunakan simbol bunyi panjang dan bunyi pendek. * Buat pola dengan berbagai macam variasi * Lalu siswa berlatih menyanyikan pola yang sudah dibuat dengan suara ta (pendek) dan taaa (suara panjang). ***Creativity and Innovation*** * Siswa mencoba menyanyikan lagu dengan pola yang sama setiap barisnya (panjang semua atau pendek semua) * Siswa menyampaikan perasaannya jika semua bunyi pada lagu sama. * Adanya berbagai variasi pola bunyi lagu membuat lagu terdengar lebih asyik tidak membosankan. * Siswa mengamati gambar. * Siswa mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup berdasarkan gambar. Critical Thinking and Problem   Solving |  |



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | * Siswa berdiskusi dan menjawab pertanyaan yang disampaikan guru mengenai ciri-ciri makhluk hidup. * Siswa menuliskan ciri-ciri nyamuk dan ikan yang ada pada gambar. Mandiri * Gambar cicak:   Cicak hidup di darat  Cicak bergerak merayap di dinding Cicak makan nyamuk  Cicak suka memutuskan ekornya   * Gambar ikan di aquarium Ikan hidup di air   Ikan bergerak berenang menggunakan sirip dan lain lain   * Kesimpulannya ikan dan cicak sama- sama makhluk hidup. Ciri-ciri makhluk hidup dari kedua hewan tersebut adalah bergerak, butuh makanan, dan lain- lain. * Ciri-ciri makhluk hidup adalah bergerak, bernapas, tumbuh, berkembang biak, memerlukan makanan dan air, peka terhadap rangsang. * Makhluk hidup dapat bergerak sehingga dapat berpindah tempat. Cara bergerak makhluk hidup berbeda-beda. Manusia berjalan atau berlari menggunakan kaki. Burung terbang menggunakan sayap. Ikan |  |



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | berenang menggunakan sirip, dan lain-lain.   * Makhluk hidup bernapas. Alat pernapasan makhluk hidup bermacam-macam. * Manusia bernapas dengan paru-paru. Ikan bernapas dengan insang. Serangga bernapas dengan trakea. Tumbuhan bernapas dengan stomata. * Makhluk hidup tumbuh. Manusia ketika bayi tubuhnya kecil lalu berangsur-angsur tumbuh menjadi besar. Begitupun hewan dan tumbuhan mengalami pertumbuhan. Pertumbuhan adalah proses bertambahnya ukuran tubuh. * Makhluk hidup berkembang biak. Misalnya pada manusia, ibu melahirkan bayi. Ini membuktikan manusia berkembang biak. Berkembang biak artinya menghasilkan keturunan. Hewan pun berkembang biak. Ada hewan yang berkembang biak dengan cara melahirkan dan bertelur. Begitupun tumbuhan juga berkembang biak. Tujuan berkembangbiak adalah melestarikan jenisnya agar tidak punah. * Memerlukan makanan dan air. Setiap makhluk hidup memerlukan makanan |  |

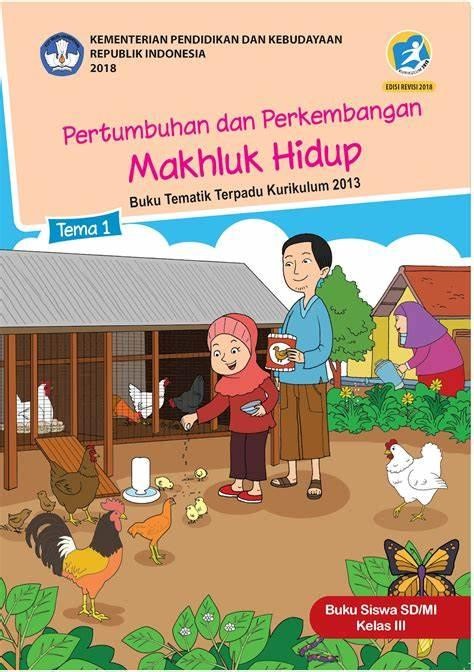


|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | dan air. Karena kalau tidak makan dan minum, makhluk hidup akan mati.   * Makhluk hidup memiliki ciri peka terhadap rangsangan. Rangsang adalah sesuatu yang dapat memengaruhi kerja organ tubuh. Misalnya ketika melihat sinar matahari, secara spontan kita akan menutup mata. * Membandingkan gambar cicak dan ikan mas. * Keduanya sama-sama berkembangbiak dengan cara bertelur. Ikan mas bertelur sampai dengan ribuan. * Siswa dikenalkan dengan nama dan lambang bilangan ribuan. Communication * Siswa berlatih mengurutkan bilangan, sesuai dengan kartu bilangan yang dimiliki bersama 4 orang teman lainnya. Critical Thinking and Problem Solving * Siswa berlatih menuliskan nama dan lambang bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 yang ada pada buku.   + Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran.  1. Apa saja yang sudah dipelajari pada hari ini? 2. Bagaimana perasaan setelah   mencoba membuat pola nyanyian |  |



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Penutup | menggunakan simbol bunyi panjang dan bunyi pendek?   1. Apa kegiatan yang paling disukai? 2. Informasi apa yang ingin diketahui lebih lanjut? 3. Bagaimana cara siswa mendapatkan informasi tersebut?    * Pertanyaan yang diajukan guru dapat dijawab secara lisan atau tulisan. Jika guru menginginkan siswa menuliskan jawaban pertanyaan refleksi, sebaiknya siswa memiliki buku tulis khusus untuk refleksi.    * Menyanyikan lagu daerah “Sinanggar Tulo”    * Kegiatan kelas diakhiri dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing oleh dipimpin oleh siswa yang diberi tugas. Religius | 15 menit |

* Materi Pembelajaran
  + Menyanyi lagu yang memiliki pola irama sederhana.
  + Membaca pola irama sederhana pada lagu.
  + Membaca dan menjawab pertanyaan sesuai teks tentang ciri-ciri makhluk hidup.
  + Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup.
  + Menulis ciri-ciri makhluk hidup.
  + Menulis nama dan lambang bilangan.
  + Mengurutkan bilangan.
* Metode Pembelajaran
  + Pendekatan : saintifik
  + Metode ; Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah.



* Bahan Ajar.
* Media Pembelajaran

