



**PENGEMBANGAN *E-BOOK* RUMBELTA (RUMAH BELAJAR KITA) DENGAN
MODEL *MAKE A MATCH* PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS III SDN
GUNUNGPATI 01 SEMARANG**

SKRIPSI

OLEH

ALIFFAH MILANIA ZAIN

NPM 18120296

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2022



**PENGEMBANGAN *E-BOOK* RUMBELTA (RUMAH BELAJAR KITA) DENGAN
MODEL *MAKE A MATCH* PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS III SDN
GUNUNGPATI 01 SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan

**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

OLEH

ALIFFAH MILANIA ZAIN

NPM 18120296

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2022

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* RUMBELTA (RUMAH BELAJAR KITA) DENGAN
MODEL *MAKE A MATCH* PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS III SDN
GUNUNGPATI 01 SEMARANG**

Yang disusun dan diajukan oleh

ALIFFAH MILANIA ZAIN

NPM 18120296

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan
di hadapan Dewan Penguji**

Semarang, 1 November 2022

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Husni Wakhyudin, S.Pd., M.Pd.

Mira Azizah, S.Pd., M.Pd.

NPP. 128701379

NPP. 179001529

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* RUMBELTA (RUMAH BELAJAR KITA) DENGAN
MODEL *MAKE A MATCH* PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS III SDN
GUNUNGPATI 01 SEMARANG**

Yang disusun dan diajukan oleh

ALIFFAH MILANIA ZAIN

NPM 18120296

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 11 November 2022

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

Ketua

Sekretaris

**Siti Fitriana, S.Pd., M.Pd., Kons.
NPP 088201204**

**Sukamto, S.Pd., M.Pd.
NPP 987701131**

Penguji I

**Husni Wakhyudin, S.Pd., M.Pd.
NPP 128701379**

.....

Penguji II

**Mira Azizah, S.Pd., M.Pd.
NPP 179001529**

.....

Penguji III

**Fajar Cahyadi, S.Pd., M.Pd.
NPP 117901362**

.....

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. Teruslah berjuang karena meraih impian merupakan wujud nyata dari harapan. (Penulis)
2. “Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.” (QS. Al-Mujadalah / 58 :11)

Persembahan:

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Jarman dan Ibu Ida Niken Sari yang selalu memberikan doa, motivasi dan dukungan moral maupun material.
2. Almamaterku Universitas PGRI Semarang.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aliffah Milania Zain

NPM : 18120296

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan *E-Book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan Model *Make A Match* pada Tema 4 Subtema 1 Kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang” benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 7 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan

Aliffah Milania Zain

NPM 18120296

ABSTRAK

Aliffah Milania Zain. NPM 18120296. “Pengembangan *E-Book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan Model *Make A Match* pada Tema 4 Subtema 1 Kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang. Universitas PGRI Semarang. 2022.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III didapatkan permasalahan yaitu kurangnya antusias peserta didik dalam proses pembelajaran dan kurangnya media dalam pembelajaran tematik khususnya media yang memanfaatkan perkembangan teknologi.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimanakah kevalidan *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match* pada Tema 4 Subtema 1 kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang? 2) Bagaimanakah kepraktisan *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match* pada Tema 4 Subtema 1 kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang? 3) Bagaimanakah keberterimaan *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match* pada tema 4 subtema 1 kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang?.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE dengan melakukan tahap analisis kebutuhan, desain penyusunan e-book Rumbelta, pengembangan e-book Rumbelta dan validasi produk, melakukan uji coba lapangan dan evaluasi pada semua tahap. Data diperoleh melalui ahli media dan ahli materi, guru kelas dan siswa Kelas III. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, angket dan dokumentasi.

Hasil penilaian pengembangan e-book Rumbelta dinyatakan valid. Uji validasi dilakukan oleh dua validator, dimana setiap validator sebagai ahli media sekaligus ahli materi. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai dengan persentase berturut-turut yaitu 97,5% dengan kategori “sangat layak” dan 75% dengan kategori “layak”. Hasil validasi ahli memperoleh nilai dengan persentase berturut-turut yaitu 98,75% dengan kategori “sangat layak” dan 75% dengan kategori “layak”. E-book Rumbelta dikatakan praktis dan dapat diterima berdasarkan hasil respon guru dan siswa pada uji coba lapangan. Hasil penilaian pada respon guru yaitu 95% dengan kategori “sangat layak”. Hasil penilaian pada respon siswa yaitu 98,25% dengan kategori “sangat layak”.

Saran yang dapat disampaikan yaitu e-book Rumbelta dapat digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar dan perlu adanya pengembangan lebih lanjut untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih berkualitas dan inovatif.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “Pengembangan *E-Book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan Model *Make A Match* pada Tema 4 Subtema 1 Kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang” ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan-kesulitan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan dorongan serta saran-saran berbagai pihak, khususnya dosen pembimbing, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati penulis sampaikan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas PGRI Semarang Ibu Dr. Sri Suciati, M.Hum. yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Ibu Siti Fitriana, S.Pd., M.Pd., Kons yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Bapak Sukamto, S.Pd., M.Pd. yang telah menyetujui skripsi penulis.
4. Dosen pembimbing I dan Dewan Penguji I Bapak Husni Wakhyudin, S.Pd., M.Pd. yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis dengan dedikasi yang tinggi
5. Dosen pembimbing II dan Dewan Penguji II Ibu Mira Azizah, S.Pd., M.Pd. yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis dengan penuh ketekunan dan kecermatan.
6. Dosen validasi ahli media dan ahli materi Bapak Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan penilaian dan masukan terhadap media.
7. Dosen validasi ahli media dan ahli materi Bapak Dr. Bagus Ardi Saputro, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan penilaian dan masukan terhadap media.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
9. Kepala Sekolah Dasar Negeri Gunungpati 01 Semarang Ibu Memik Nor Fadilah, S.S, S.Pd. yang telah memberikan izin penulis melakukan penelitian di instansi yang dipimpinnya.

10. Guru kelas III Sekolah Dasar Negeri Gunungpati 01 Semarang Ibu Mas`Udatur Rosyidah, S.Pd. yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam penelitian.
11. Seluruh siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Gunungpati 01 Semarang atas kerjasamanya selama penulis melakukan penelitian.
12. Orang tua saya tercinta, Bapak Jarman dan Ibu Ida Niken Sari yang senantiasa memberikan doa, motivasi dan dukungannya.
13. Adik saya tercinta, Aldian Zulfirman Zain yang yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
14. Teman spesial saya Nova Adi Hartantyo, A.Md.Tra yang selalu memberikan semangat dan waktunya untuk membantu kelancaran penulisan skripsi.
15. Teman-teman saya Kelas G PGSD 2018 atas segala kerja sama dan semangat yang tiada henti.
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian penelitian ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pendidik, khususnya pendidik di dunia pendidikan sekolah dasar.

Semarang, 7 Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
E. Pentingnya Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
G. Definisi Istilah.....	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
A. Landasan Teori.....	11
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	20
C. Kerangka Berpikir.....	22
D. Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Prosedur Pengembangan.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan.....	43
B. Deskripsi Hasil Pengembangan.....	44

C. Deskripsi Hasil Uji Kevalidan	59
D. Pokok Temuan	65
E. Pembahasan Hasil Pengembangan.....	66
BAB V SIMPULAN, SARAN DAN KETERBATASAN PENELITIAN	74
A. Simpulan	74
B. Saran.....	75
C. Keterbatasan Penelitian.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Penilaian <i>Rating Scale</i> Angket Validitas Ahli.....	39
Tabel 3.2 Kualifikasi Kevalidan <i>E-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan Model <i>Make a Match</i>	39
Tabel 3.3 Penilaian <i>Rating Scale</i> Angket Respon Guru	40
Tabel 3.4 Kualifikasi Kepraktisan <i>E-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan Model <i>Make a Match</i>	41
Tabel 3.5 Penilaian Skala Guttman Angket Respon Siswa	41
Tabel 3.6 Kualifikasi Keberterimaan <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model <i>make a match</i>	42
Tabel 4.1 Deskripsi Pengembangan.....	45
Tabel 4.2 Tampilan Tujuan Pembelajaran	48
Tabel 4.3 Tampilan Kegiatan Awal Pembelajaran.....	49
Tabel 4.4 Kegiatan Inti Pelajaran.....	49
Tabel 4.5 Tampilan Kegiatan Akhir Pembelajaran	50
Tabel 4.6 Tampilan Penilaian Pembelajaran	50
Tabel 4.7 Desain <i>E-book</i> Rumah Belajar Kita	51
Tabel 4.8 Analisis Perhitungan Hasil Validasi Ahli Media	59
Tabel 4.9 Analisis Perhitungan Hasil Validasi Ahli Media	60
Tabel 4.10 Analisis Perhitungan Hasil Validasi Ahli Materi.....	61
Tabel 4.11 Tabel Analisis Perhitungan Validasi Ahli Materi	61
Tabel 4.12 Analisis Perhitungan Hasil Uji Kepraktisan	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	23
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	26
Gambar 4.1 Persentase Hasil Uji Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	62
Gambar 4.2 Hasil Uji Keberterimaan Angket Respon Siswa	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Silabus	81
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	88
Lampiran 3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	94
Lampiran 4. Soal Evaluasi.....	98
Lampiran 5. Kunci Jawaban Evaluasi	104
Lampiran 6. Lembar Penilaian Pembelajaran	105
Lampiran 7. Media <i>E-Book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita)	107
Lampiran 8. Kartu Model <i>Make A Match</i>	108
Lampiran 9. Cetak kartu Model <i>Make A Match</i>	109
Lampiran 10. Daftar Pustaka Media <i>E-Book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) .	110
Lampiran 11. Profil Penyusun.....	111
Lampiran 12. Daftar Nama Siswa Kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang	112
Lampiran 13. Instrumen Wawancara Guru SDN Gunungpati 01 Semarang	113
Lampiran 14. Hasil Wawancara Guru SDN Gunungpati 01 Semarang	118
Lampiran 15. Instrumen Analisis Kebutuhan	123
Lampiran 16. Hasil Analisis Kebutuhan Guru	126
Lampiran 17. <i>Storyboard</i> Media <i>E-Book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita)	129
Lampiran 18. Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media.....	141
Lampiran 19. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	144
Lampiran 20. Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi	150
Lampiran 21. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	153
Lampiran 22. Instrumen Angket Tanggapan Guru.....	159
Lampiran 23. Hasil Penilaian Angket Tanggapan Guru	162
Lampiran 24. Instrumen Angket Tanggapan Siswa	164
Lampiran 25. Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa	167
Lampiran 26. <i>Sample</i> Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa	168
Lampiran 27. Dokumentasi Penelitian	174
Lampiran 28. Surat observasi dan wawancara	182
Lampiran 29. Lembar Pengesahan Judul.....	183
Lampiran 30. Lembar Pengesahan Proposal	184

Lampiran 31. Surat Permohonan Penelitian	185
Lampiran 32. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	186
Lampiran 33. Jurnal Bimbingan	187
Lampiran 34. Publikasi Jurnal Ilmiah	191

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Abad ke 21 menuntut masyarakat untuk terus berkembang dan menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan dan kebutuhan. Semua aspek perlu dipersiapkan mulai dari aspek politik, sosial ekonomi, kesehatan maupun pendidikan. Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah usaha untuk memberdayakan potensi siswa secara maksimal. Pendidikan bertujuan untuk mentransferkan nilai-nilai positif dan ilmu pengetahuan secara universal kepada siswa sehingga dapat menciptakan siswa yang berilmu, berintelektual dan berkarakter, dimana hal tersebut dapat menjadi bekal untuk membantu memenuhi tuntutan dan kebutuhan dalam kehidupan saat ini dan masa mendatang (Darmadi, 2019: 9).

Kegiatan proses pembelajaran merupakan proses pendidikan, yang mana adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu yang sudah direncanakan sebelumnya. Proses pembelajaran membuka kesempatan bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan potensi diri menjadi kompetensi yang diharapkan atau dibutuhkan dalam hidup bermasyarakat. Potensi ini berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang sangat berguna untuk hidup bermasyarakat, berbangsa serta berkontribusi terhadap kesejahteraan hidup umat manusia (Kusumawati & Maruti, 2019: 3).

Proses belajar mengajar tidak terlepas dari kurikulum, dimana kurikulum pembelajaran di sekolah dasar yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013.

Ciri khas dari pembelajaran dengan kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik integratif dengan pendekatan saintifik serta penilaian autentik. Pembelajaran tematik adalah metode pembelajaran dengan memberikan tema khusus untuk mengajarkan konsep integratif dari beberapa subjek. Pembelajaran tematik juga dapat diartikan sebagai metode pembelajaran dengan mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami konsep yang diajarkan karena merupakan satu tema untuk beberapa mata pelajaran yang diajarkan (Lubis & Azizan, 2020: 52). Guru dalam proses pembelajaran juga dituntut menggunakan pendekatan saintifik yaitu pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang menitikberatkan peserta didik untuk mengamati, bertanya, menalar, mencoba dan membentuk jejaring. Pendekatan saintifik ini diharapkan dapat membuat peserta didik memiliki kompetensi yang lebih baik dari segi pengetahuan, sikap maupun keterampilan (Shobirin, 2016: 184).

Proses pembelajaran dianggap sebagai poin penting dalam tercapainya kompetensi atau hasil belajar yang diinginkan, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar yang baik menandakan keberhasilan dari proses pembelajaran, (Sudjana, 2017: 22). Beberapa literatur menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Indonesia masih rendah. Hasil survei tahun 2018 menunjukkan nilai *Program for International Student Assessment (PISA)* Indonesia termasuk negara yang mendapatkan skor rendah yaitu peringkat 72 dari 78 negara untuk kemampuan membaca, peringkat 72 dari 78 negara untuk kemampuan matematika dan peringkat 70 dari 78 negara untuk kemampuan sains (Kemendikbud, 2018: 49).

Hasil studi *Trend in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) yang dilakukan setiap empat tahun dan diikuti oleh lebih dari 40 negara menunjukkan bahwa peringkat Indonesia menurun dari tahun ke tahun yaitu peringkat 35 pada tahun 2003, peringkat 36 pada tahun 2007, peringkat 38 pada tahun 2011 dan peringkat 44 pada tahun 2015 (Mullis et al., 2016: 65).

Hasil belajar yang rendah dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Sebuah studi terdahulu menjelaskan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh suasana pengajaran, metode pengajaran, kemauan belajar siswa, pribadi dan sikap guru, kesiapan atau kematangan, dimana suasana pembelajaran adalah faktor yang paling dominan terhadap rendahnya hasil belajar (Arviana & Antosa, 2020: 28). Seorang guru dituntut harus dapat menjadi pengajar yang baik, dimana seorang guru harus mampu menjadi fasilitator dan motivator sehingga siswa bisa aktif dan mampu belajar mandiri di dalam memahami suatu konsep. Peran guru tersebut menuntut guru mampu memilih, menguasai dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat membantu siswa untuk memahami pelajaran (Nabillah & Abadi, 2019: 659). Studi lainnya juga menjelaskan hal serupa bahwa pemilihan metode pembelajaran yang tepat merupakan poin penting dalam proses belajar mengajar, sehingga proses belajar mengajarkan dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan dan berkualitas. (Oktaviani et al., 2020: 1).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III yang dilakukan di SDN Gunungpati 01 Semarang pada tanggal 25 April 2022 dengan narasumber Ibu Mas`Udatur Rosyidah, S.Pd. menyatakan bahwa dalam proses belajar mengajar

pada pembelajaran tematik guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Guru juga menggunakan sebagai media video dari *youtube* sebagai media pembelajaran alternatif, namun seringkali mendapati video yang kurang tepat atau tidak sesuai dengan kebutuhan pengajaran. Dalam proses pembelajaran tersebut menyebabkan peserta didik bosan dan tidak antusias. Guru hanya terfokus pada buku guru dan buku siswa saja sehingga pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum maksimal. Faktor kurangnya keterampilan guru dalam penggunaan *smartphone*, kurangnya waktu untuk membuat media pembelajaran, dan tidak tersedianya media yang sesuai kebutuhan guru menjadi faktor-faktor penyebab kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital di dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Metode pembelajaran yang banyak digunakan saat ini yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru. Penyampaian materi yang monoton dari guru mengakibatkan rasa bosan pada siswa selama proses pembelajaran sehingga siswa akan sulit berkonsentrasi terhadap materi. Hal tersebut berdampak pada kurangnya penguasaan materi oleh siswa, dimana hanya sedikit materi yang mampu dipahami oleh siswa (Abdullah, 2017: 46). Salah satu terobosan dalam pemilihan metode pembelajaran yang inovatif yaitu model "*make a match*" (Pratiwi, 2018: 37).

Model *make a match* adalah metode mencocokkan kartu, dimana pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang mengajak siswa mencari pasangan dari kartu yang ia miliki dalam kurun waktu tertentu dengan suasana yang menyenangkan (Fauhah & Brilliant, 2021: 321). Keunggulan

metode *make a match* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa yang ditandai meningkatnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran, merasa gembira dan aktif berdiskusi (Riyanti & Abudullah, 2018: 441). Sebuah studi yang dilakukan pada 90 siswa Sekolah Dasar kelas III menunjukkan bahwa *metode make a match* membuat siswa lebih termotivasi ketika belajar secara individu maupun kelompok sehingga meningkatkan hasil belajar siswa (Yumithasari et al., 2018: 440).

E-book atau buku digital merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup familiar meskipun belum semua guru menggunakannya dalam proses belajar mengajar di sekolah. Pengaplikasian *e-book* sebagai media pembelajaran karena terdapat menu-menu yang sangat berguna dalam pengembangan media pembelajaran dapat disajikan lebih menarik, praktis, interaktif dan bervariasi (Khairinal et al., 2021: 458). Media belajar menggunakan *E-book* memungkinkan guru berinovasi dalam merancang media belajar yang menarik sesuai dengan topik bahasan dan karakteristik siswa. Fitur-fitur yang bervariasi, tampilan yang lebih elegan dan menarik merupakan keunggulan tersendiri sebagai media pembelajaran (Handayati, 2020: 372). Media pembelajaran menggunakan *e-book* terbukti dapat meningkatkan kemandirian dan minat belajar siswa (Khairinal et al., 2021: 458). Sebuah studi literatur melaporkan bahwa pemanfaatan *e-book* sebagai media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi siswa (Warsita, 2019: 65). Studi lainnya juga melaporkan hal serupa bahwa penerapan media

belajar menggunakan *e-book* meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa (Hisbiyati & Khusnah, 2017: 16).

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match*, dimana pengembangan ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan memudahkan siswa untuk memahami materi serta menjadikan kegiatan belajar lebih menyenangkan sehingga judul penelitian yang akan dilakukan yaitu “Pengembangan *E-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan Model *Make a Match* pada Tema 4 Subtema 1 Kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka rumusan masalah yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match* pada tema 4 subtema 1 kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang?
2. Bagaimanakah kepraktisan *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match* pada tema 4 subtema 1 kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang?
3. Bagaimanakah keberterimaan *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match* pada tema 4 subtema 1 kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match* pada tema 4 subtema 1 kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang
2. Untuk mengetahui kepraktisan *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match* pada tema 4 subtema 1 kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang
3. Untuk mengetahui keberterimaan *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match* pada tema 4 subtema 1 kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk pengembangan *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match* pada tema 4 sub tema 1 kelas III yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran yaitu *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match* sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih mengedepankan keaktifan siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
2. Produk media pembelajaran *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) disusun dengan tampilan berbagai gambar dan warna yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar.
3. Produk dikembangkan berdasarkan bahan ajar tematik yaitu untuk siswa kelas III tema 4 subtema 1

4. Media pembelajaran ini dapat disimpan di flashdisk, memory card dan dapat diputar melalui laptop, smartphone android atau IOS.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *e-book* sangatlah penting, khususnya di era digitalisasi sekarang ini. Kepraktisan guru dan siswa dalam membawa bahan ajar menjadi poin penting, selain itu tampilan dan fitur-fitur yang tersedia di dalam *e-book* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Model pembelajaran yang disematkan dalam penelitian ini adalah model *make a match* juga mempunyai keunggulan tersendiri, dimana siswa diajak untuk lebih aktif dalam proses belajar. Model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan kemampuan bekerjasama serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini juga dirancang berdasarkan bahan ajar tematik yaitu pada kelas III tema 4 subtema 1, dimana bahan ajar tematik memudahkan siswa untuk mempelajari beberapa topik pembelajaran yang saling berkaitan dalam waktu bersamaan.

Pembuatan media pembelajaran ini juga tidak membutuhkan biaya yang besar karena dapat memanfaatkan literatur-literatur yang bersumber dari internet, buku tema dan pembuatan *e-book* menggunakan aplikasi Canva dan situs *heyzine.com*. Semua pembuatan media pembelajaran dalam penelitian ini dibuat sendiri oleh peneliti.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match* pada tema 4 subtema 1 kelas III didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

1. SDN Gunungpati 01 Semarang sudah memiliki sarana prasarana yang cukup lengkap untuk proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebuah *e-book* untuk kelas III tema 4 subtema 1.
3. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model *make a match* yaitu mengajak siswa lebih aktif dalam belajar.
4. Kegiatan belajar mengajar akan lebih praktis dan menyenangkan dengan pengembangan media dan penerapan model pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match* pada tema 4 subtema 1 kelas III terdapat keterbatasan pengembangan tertentu sebagai berikut:

1. Penggunaan *e-book* Rumbelta dengan model *make a match* pada tema 4 subtema 1 kelas III.
2. Penggunaan *e-book* Rumbelta dengan model *make a match* pada tema 4 subtema 1 kelas III disesuaikan dengan kurikulum 2013.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah dalam penelitian, sehingga perlu

dilakukan definisi istilah yang diperjelas. Adapun istilah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar.
3. Model pembelajaran adalah pedoman yang digunakan pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya mencakup pendekatan, strategi hingga metode pembelajaran.
4. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa materi muatan pelajaran tentang pengetahuan, keterampilan dan nilai ke dalam satu tema.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Metode penelitian dan pengembangan

a. Pengertian metode penelitian dan pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan ini juga sering disebut dengan metode R&D yaitu sebuah metode penelitian yang secara singkat bertujuan untuk mencari, menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model/metode, strategi/cara, jasa produk tertentu yang lebih unggul, efektif, efisien, produktif dan bermakna. Metode penelitian dan pengembangan (Assingkily, 2021: 10). Metode penelitian dan pengembangan juga dapat diartikan sebagai metode penelitian dengan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru dengan cara menyempurnakan produk yang sudah ada, dimana penyempurnaan ini harus dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dikembangkan atau disempurnakan tidak selalu berbentuk perangkat keras seperti buku, modul, dan alat bantu laboratorium namun juga dapat berupa perangkat lunak seperti program pengolahan data pada komputer, metode pembelajaran, pelatihan, bimbingan dan evaluasi (Sukmadinata, 2017: 164-165).

Penelitian dan pengembangan dapat kita sebut sebagai suatu proses guna mengembangkan produk yang belum/tidak ada dan dirasa perlu untuk

dikembangkan karena masyarakat atau subjek penelitian membutuhkan produk tersebut, atau mengembangkan produk yang sudah ada dan perlu adanya inovasi guna menyesuaikan dengan kebutuhan di lapangan. Langkah awal yang harus dilakukan peneliti adalah melakukan analisis kebutuhan guna mengetahui produk yang dibutuhkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Tahap berikutnya setelah mendapatkan hasil analisa kebutuhan yaitu peneliti dapat memulai mengembangkan produk yang sudah ada menjadi lebih sempurna, dimana penyempurnaan produk ini untuk menjawab kebutuhan pada pembelajaran sekolah dasar.

b. Manfaat metode penelitian dan pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mengembangkan atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada dan dirasakan perlu adanya penyempurnaan untuk dapat menghasilkan produk yang lebih efektif, efisien dan bermakna untuk menjawab akan kebutuhan dari tujuan penelitian (Sukmadinata, 2017: 164). Metode R&D menjadi salah satu metode yang banyak digunakan dalam mahasiswa pendidikan untuk mengerjakan tugas akhir. Hal tersebut dikarenakan metode R&D dapat menjawab kebutuhan dan mencapai tujuan dari penelitian-penelitian, dimana metode R&D mengarahkan untuk kita dapat meningkatkan kualitas dari sebuah produk yang telah ada dan disesuaikan dengan kebutuhan akan situasi atau masalah yang kita hadapi demi terwujudnya pembelajaran yang lebih maksimal (Hanafi, 2017: 129).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium dan secara harafiah media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Media juga dalam bahasa Arab mempunyai arti sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media secara khusus dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai alat-alat berupa grafis, fotografis atau elektronis yang berfungsi untuk menangkap, memproses serta menyusun kembali informasi visual atau verbal (Nurfadhillah, 2021: 7). Pembelajaran mempunyai definisi yaitu aktivitas kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru atau pendidik kepada siswa yang telah dirancang untuk mencapai suatu tujuan belajar (Makki & Aflahah, 2019: 4). Tafonao berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan atau digunakan dalam menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, dimana media pembelajaran ini bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian maupun minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018: 103).

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa serta dapat membantu perkembangan psikologis siswa. Media pembelajaran membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan, dimana media pembelajaran membantu siswa memahami sesuatu yang

bersifat abstrak menjadi lebih konkrit (Nurfadhillah, 2021: 8). Hal tersebut mengharuskan pendidik mampu merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien, dimana media pembelajaran yang baik mestinya dirancang atau dibuat dengan memuat beberapa kriteria yaitu dirancang sesederhana mungkin, tidak rumit dan kesesuaian materi yang diajarkan, sehingga siswa akan merasa lebih mudah untuk memahami materi dalam media tersebut. Media pembelajaran baiknya tidak hanya berisikan tulisan saja namun juga dapat berupa tabel, diagram, foto dan lain sebagainya dengan tujuan menarik perhatian dan minat siswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga disarankan dibuat menggunakan alat dan bahan yang sederhana atau mudah namun tidak mengurangi makna maupun fungsi dari media tersebut (Supriyono, 2018: 43). Berdasarkan beberapa uraian diatas maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk menarik perhatian dan minat siswa sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi

b. Macam-macam media pembelajaran

Media pembelajaran dalam dunia pendidikan dapat dibedakan menjadi beberapa macam meliputi media visual, media audio, media audiovisual dan media multimedia. Media visual merupakan media pembelajaran yang hanya mengandalkan kemampuan indra penglihatan dengan menampilkan tulisan atau foto seperti poster, majalah dan buku. Media audio merupakan media pembelajaran yang dapat didengar dengan mengandalkan indera

pendengaran seperti suara, musik dan radio. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang dapat didengar dan dilihat dengan mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus seperti media drama, pementasan, televisi dan film. Media multimedia merupakan media pembelajaran yang dibuat dari semua jenis media dan terangkum menjadi satu contohnya pembelajaran dengan memanfaatkan internet (Magdalena, 2021: 35).

c. Keunggulan *e-book* sebagai media pembelajaran

Buku digital atau biasa disebut *e-book* merupakan salah pemanfaatan teknologi berupa publikasi yang terdiri dari teks, gambar, suara, video maupun multimedia dalam bentuk digital yang dapat dibaca oleh komputer atau alat elektronik lainnya. *E-book* juga dapat diartikan sebagai buku tradisional dalam bentuk digital yang dapat memuat teks, gambar atau multimedia disertai fitur-fitur yang membantu pembaca dalam memahami materi atau topik tertentu (Khairinal et al., 2021: 459).

Keunggulan *e-book* yaitu mempunyai tampilan yang lebih menarik membantu siswa untuk dapat mengakses dan mempelajari materi di manapun dan kapanpun. *E-book* juga dapat membuat siswa menjadi lebih semangat belajar mandiri karena lebih praktis dan mudah dibawa kemana-mana (Khikmawati et al., 2021: 74). Keunggulan lain *e-book* sebagai media pembelajaran adalah lebih banyak buku/file yang dapat dibawa, guru lebih inovatif dalam membuat bahan ajar, mengurangi beban guru dalam membuat bahan ajar, materi disajikan lebih konkret dan lebih mudah

dipahami siswa (Hisbiyati & Khusnah, 2017: 16). Media belajar menggunakan *e-book* memungkinkan guru berinovasi dalam merancang media belajar yang menarik sesuai dengan topik bahasan dan karakteristik siswa. Fitur-fitur yang bervariasi, tampilan yang lebih elegan dan menarik merupakan keunggulan tersendiri sebagai media pembelajaran (Handayati, 2020: 372). Keunggulan-keunggulan tersebut menjadikan *e-book* sebagai salah satu media pembelajaran yang terbaik karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Warsita, 2019: 65).

3. Model pembelajaran *make a match*

a. Pengertian model pembelajaran *make a match*

Model pembelajaran *make a match* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban atas pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui permainan kartu pasangan. Model pembelajaran *make a match* didesain agar aktivitas belajar siswa jauh lebih menyenangkan tanpa mengurangi makna atau tujuan dari kompetensi belajar itu sendiri (Yulianti, 2021: 61). Karakteristik dari model pembelajaran *make a match* memiliki hubungan erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Model ini perlu didukung oleh keaktifan siswa, dimana siswa dituntut harus aktif dalam mencari pasangan dengan kartu berupa jawaban atas pertanyaan yang ia miliki. Model ini melatih siswa agar lebih aktif bersosialisasi, bekerjasama, cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi (Zaenuddin and Handayani 2020). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran

make a match adalah sebuah model pembelajaran yang dirancang untuk membuat siswa lebih aktif dan merasa bahagia dalam proses belajar mengajar dengan cara mencari atau mencocokkan pasangan kartu jawaban dan pertanyaan.

b. Tahap-tahap penerapan model pembelajaran *make a match*

Langkah-langkah yang perlu dilakukan guru sebelum menerapkan metode pembelajaran *make a match* yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap *terminasi*. Tahap persiapan dimulai dengan membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada di dalam kelas (Rifa'i, 2020: 40). Setelah itu, bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama. Langkah berikutnya adalah menulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah kertas yang telah disiapkan (setiap kartu berisi satu pertanyaan) dan pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan pertanyaan yang dibuat (setiap kartu berisi satu jawaban), kemudian gabungkan semua kertas sehingga tercampur antara jawaban dan pertanyaan. Tahap pelaksanaan dimulai dengan pendidik membagikan satu kertas kepada setiap peserta didik. Kemudian, menjelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan, sebagian peserta didik akan mendapatkan pertanyaan dan sebagian akan mendapatkan jawaban. Mintalah peserta didik untuk menemukan pasangan mereka, jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain. Setelah

semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan kertas kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya, soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain. Setelah semua siswa telah membacakan soal atau jawaban dan mencocoknya, kita sampai ke tahap terakhir yaitu tahap terminasi, dimana pada tahap terminasi pendidik akan mengakhiri proses pembelajaran dengan membuat kesimpulan (Manik et al., 2022: 111; Shoimin, 2018: 99).

c. Keunggulan model pembelajaran *make a match*

Model pembelajaran *make a match* dapat menjadi salah satu solusi metode pembelajaran di masa sekarang. Beberapa keunggulan dari metode pembelajaran *make a match* yaitu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik karena ada unsur permainan dalam metode ini karena menyenangkan bagi siswa, sehingga terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran *make a match* dapat menjadi sebuah cara efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi di depan kelas, selain itu keunggulan metode pembelajaran *make a match* lainnya yaitu dapat melatih kedisiplinan siswa dengan menghargai waktu untuk belajar dan meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerjasama dalam memecahkan permasalahan (Shoimin, 2018: 99).

4. Pembelajaran tematik

Pembelajaran sekolah dasar memiliki karakteristik berbeda dengan pembelajaran di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Guru atau pendidik di sekolah dasar dituntut menggunakan pendekatan berbasis tema atau yang sering dikenal dengan istilah tematik. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran dengan cara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar (KD) dan indikator dari kurikulum atau standar isi (SI) dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang selanjutnya dikemas dalam satu tema. Pembelajaran tematik juga dapat diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik (Nugroho, 2016: 82). Pembelajaran tematik memudahkan siswa untuk memusatkan perhatian terhadap satu tema tertentu, siswa mampu mempelajari pengetahuan maupun mengembangkan berbagai KD beberapa mata pelajaran sekaligus dalam tema yang sama, pemahaman akan materi yang diajarkan lebih dalam dan berkesan, minat belajar siswa meningkat karena merasakan manfaat dan makna dari materi yang disajikan dalam tema yang jelas dan guru dapat menghemat waktu karena materi yang diajarkan dari beberapa mata pelajaran sekaligus (Lubis & Azizan, 2020: 7).

Pembelajaran tematik ini menekankan kepada keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk menemukan sendiri macam-macam

pengetahuan yang dipelajari. Manfaat lainnya yang diperoleh dari pembelajaran tematik yaitu dapat menghemat waktu dalam proses belajar mengajar karena tumpang tindih materi dapat diminimalkan, siswa mampu mengidentifikasi dan memahami keterkaitan atau hubungan antara materi yang diajarkan. Pelaksanaan pembelajaran tematik ini diharapkan penguasaan konsep menjadi lebih baik dan meningkat (Luh Ermayani et al., 2021: 151).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini didukung oleh beberapa studi yang relevan. Studi yang dilakukan oleh Yulaika (2020) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis *E-book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik” menjelaskan bahwa media belajar dengan *e-book* terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata pretest yaitu 10,57 sedangkan nilai rata-rata posttest yaitu 81,71. Media pembelajaran *e-book* mempunyai beberapa keunggulan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. *e-book* sebagai media belajar memuat media multimedia seperti tulisan, foto, video maupun suara. Hal tersebut menjadikan *e-book* sebagai media pembelajaran lebih menarik dibandingkan buku konvensional, dimana dapat meningkatkan antusias peserta didik untuk lebih berminat mempelajari materi di dalamnya, selain itu *e-book* ini juga mendukung *open learning* yaitu kemudahan bagi peserta didik maupun guru untuk membawanya ke mana saja dan dapat diakses kapan saja melalui gadget (Yulaika, 2020: 67).

Studi lain yang dilakukan oleh Sa'diyah (2021) bahwa modul pembelajaran menggunakan *e-book* dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil rekapitulasi angket peserta didik menunjukkan bahwa 81% peserta didik menilai *e-book* sebagai media pembelajaran sangat menarik, 63% peserta didik tertarik menggunakan *e-book*, 81% peserta didik berpendapat gambar yang disajikan sangat jelas dan tidak buram, 78% peserta didik merasa ada kemudahan dalam mempelajari materi dengan *e-book* dan masih banyak lagi, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-book* sebagai media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, membantu siswa memahami materi yang disajikan serta layak untuk menjadi inovasi dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar (Sa'diyah, 2021: 1298).

Studi yang dilakukan oleh Sumarni (2021) menjelaskan bahwa belajar mengajar menggunakan metode *make a match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Metode *make a match* yang diterapkan pada 21 siswa SD ini menunjukkan dampak yang positif yaitu meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar mencapai 85,71%, meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa pada materi konsep menganalisa cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan individu mencapai 85,71% dan materi menyajikan karya tentang cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungannya mencapai 90,47% (Sumarni, 2021: 39).

Studi lain yang dilakukan Fauhah (2021) menjelaskan hal serupa bahwa metode pembelajaran *make a match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Fauhah menggunakan metode *make a match* yang diterapkan pada siswa SD

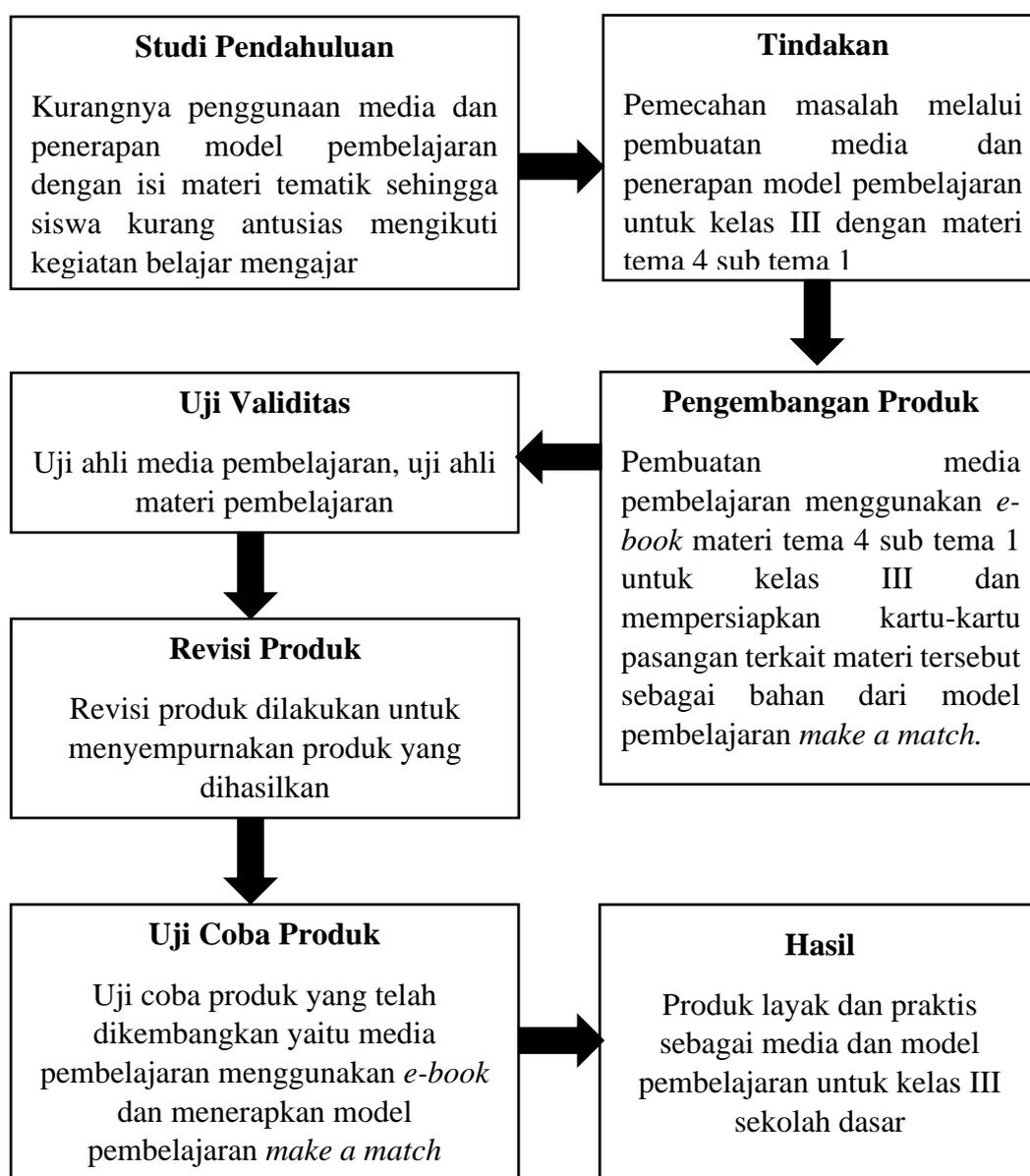
dengan materi kearsipan KD 3.3 mengenai peralatan kearsipan, dimana hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa selama proses belajar mengajar, meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerjasama, meningkatkan aktivitas belajar siswa, lebih termotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa (Fauhah & Brilliant, 2021: 321)

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini didasarkan pada masalah yang berhubungan dengan keadaan di lapangan, dimana peneliti menemukan masalah kurangnya pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas teknologi. Guru menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar yang ada pada pembelajaran tematik kurikulum 2013 yaitu buku tematik sedangkan pemanfaatan teknologi seperti *e-book* masih sangat jarang diaplikasikan. Hal tersebut menandakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam membantu kegiatan belajar mengajar masih kurang. Beberapa kerugian yang dapat timbul karena hal tersebut adalah kurangnya minat belajar siswa dan hasil belajar yang tidak maksimal. Guru juga menyatakan bahwa metode pembelajaran yang saat ini dilakukan adalah metode pembelajaran konvensional, dimana pembelajaran yang seakan-akan berfokus ke guru yang ditandai dengan kurangnya keaktifan siswa saat proses belajar mengajar.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *e-book* Rumbelta menjadi alternatif dalam masalah ini. *E-book* rumbelta yang didesain menggunakan aplikasi *Canva* dan situs *heyzine.com* berisikan materi berupa tulisan, gambar dan video tentang materi tema 4 subtema 1 untuk kelas III.

Ditambahkan dengan penerapan model *make a match*, dimana siswa akan diajak untuk aktif mencari pasangan dari kartu yang dimiliki. Pengembangan media dan penerapan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar. 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua kata yaitu “*hypo*” yang artinya di bawah dan “*thesa*” yang artinya kebenaran, sehingga hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Setyosari, 2016: 144). Hipotesis dalam penelitian ini adalah pengembangan *e-book* Rumbelta (rumah belajar kita) dengan model *make a match* pada tema 4 subtema 1 kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

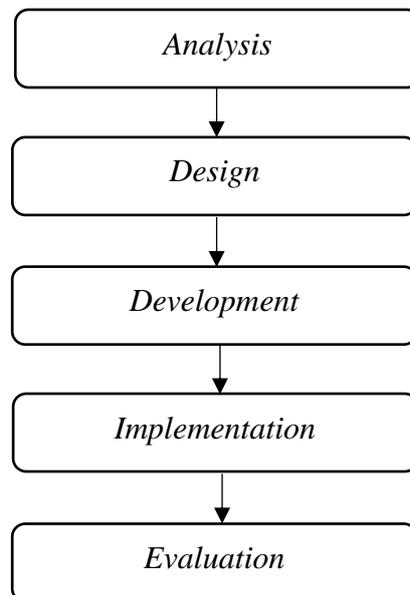
A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang merupakan jenis penelitian dengan mengembangkan atau menyempurnakan suatu produk yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2017: 164). Peneliti dalam penelitian ini akan mengembangkan media dan menerapkan model pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan peneliti merupakan media pengembangan dari media *e-book* yang telah tersedia dalam situs *heyzine.com* dan peneliti mengembangkan media *e-book* tersebut menjadi *e-book* Rumbelta untuk kelas III tema 4 subtema 1, dimana pada media *e-book* yang sudah dikembangkan akan tersemat berbagai ilustrasi menarik tentang materi tema 4 subtema 1 untuk kelas III. Peneliti juga akan menerapkan model pembelajaran *make a match* bersamaan dengan penerapan media pembelajaran *e-book* Rumbelta yang sudah dikembangkan.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur dalam penelitian ini akan memaparkan prosedur yang ditempuh peneliti dalam membuat produk. Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Pengembangan ini terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Alasan menggunakan model ini karena sifatnya yang deskriptif untuk menguraikan alur atau tahapan yang harus

diikuti dari awal hingga akhir untuk mendapatkan suatu produk. Adapun skema prosedur ADDIE pada Gambar 3.1.



Gambar. 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE

Adapun penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE berikut penjelasan dari beberapa aspek:

1. *Analysis*

Pada tahap analisis ini, peneliti akan melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara dengan guru di sekolah. Wawancara dilakukan kepada guru kelas III di SDN Gunungpati 01 Semarang. Wawancara yang dilakukan merupakan cara untuk mengumpulkan data awal tentang kebutuhan siswa dalam kegiatan mencakup media dan model pembelajaran serta sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran.

2. *Design*

Pada tahap desain, peneliti akan melakukan desain perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis digitalisasi (*ebook*) yang akan didesain oleh peneliti dengan memanfaatkan aplikasi canva dan situs pembuat *e-book* secara gratis yaitu *heyzine.com*. *E-book* ini berisikan materi tema 4 sub tema 1 untuk kelas III sekolah dasar yang akan dilengkapi dengan gambar-gambar menarik dan video sesuai kebutuhan.

3. *Development*

Tahap pengembangan akan dilakukan secara bertahap yaitu dimulai dari pembuatan produk, validasi produk dan revisi produk. Produk yang sudah dirancang atau dibuat akan diuji validasi oleh ahli yang sudah mempunyai pengalaman untuk menilai rancangan produk tersebut. Peneliti akan melakukan dua validasi yaitu validasi oleh ahli media pembelajaran dan validasi oleh ahli materi pembelajaran. Hasil validasi tersebut akan diketahuinya kekurangan dari produk yang dibuat, sehingga peneliti akan melakukan revisi sesuai arahan dan masukan dari para ahli demi terciptanya produk yang lebih baik lagi.

4. *Implementation*

Tahap implementasi ini, peneliti melakukan uji coba lapangan di SDN Gunungpati 01 Semarang. Peneliti akan melakukan pengujian langsung dengan cara menerapkan media pembelajaran *e-book* dengan model pembelajaran *make a match* pada kelas III dengan materi tema 4 subtema 1

dan pada akhir sesi pembelajaran siswa akan diminta mengisi angket respon terhadap pembelajaran yang baru diikuti.

5. *Evaluation*

Tahap evaluasi akan dilakukan sepanjang pelaksanaan dari keempat langkah di atas dalam model ADDIE. Pada tahap analisis misalnya, berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan oleh peneliti maka dapat diterapkan pengembangan media dan penerapan model pembelajaran di SDN Gunungpati 01 Semarang kelas III dengan materi tema 4 subtema 1. Tahap evaluasi juga dapat dilakukan dengan cara memberikan angket respon siswa terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan penerapan model pembelajaran, diharapkan melalui evaluasi menjadi masukan untuk menciptakan kegiatan proses belajar yang lebih menarik, efektif dan efisien. Adapun prosedur dalam penelitian ini juga dapat dibagi menjadi tiga bagian

yaitu:

1. Tahap studi pendahuluan

a. Tempat penelitian

Studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 25 April 2022 di SDN Gunungpati 01 Semarang.

b. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat bantu untuk mempermudah peneliti dalam proses pengumpulan data agar mendapatkan hasil yang baik. Instrumen yang diperlukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Pedoman wawancara

Peneliti menggunakan instrumen pedoman wawancara terstruktur untuk melakukan wawancara kepada guru kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang. Wawancara ini dilakukan pada tahap studi pendahuluan untuk mengumpulkan informasi awal tentang kebutuhan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar terkait media pembelajaran, metode pembelajaran, sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar mengajar menggunakan digitalisasi dan aktivitas pembelajaran itu sendiri.

2) Angket kebutuhan guru

Angket kebutuhan guru ini diberikan kepada guru yang mengajar kelas III. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap kegiatan pembelajaran materi tema 4 subtema 1 kelas III.

c. Sumber data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian pengembangan untuk uji kelayakan pengembangan *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match* yaitu guru dan siswa di kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang.

d. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk mendapatkan data yang akurat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan wawancara dan membagikan angket. Berikut penjelasan

masing-masing metode pengumpulan data yang digunakan pada tahap studi pendahuluan.

1) Wawancara

Peneliti menggunakan instrumen pedoman wawancara terstruktur untuk melakukan wawancara kepada guru kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang. Wawancara ini dilakukan pada tahap studi pendahuluan untuk mengumpulkan informasi awal tentang kebutuhan siswa dan guru maupun dalam proses belajar mengajar. Wawancara berfokus kepada ketersediaan dan kebutuhan media pembelajaran, metode pembelajaran, dan sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar mengajar menggunakan digitalisasi.

2) Membagikan angket

Peneliti membagikan angket kebutuhan kepada guru kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang. Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi awal tentang kebutuhan siswa dan guru maupun dalam proses belajar mengajar. Pertanyaan-pertanyaan berfokus kepada ketersediaan dan kebutuhan media pembelajaran, metode pembelajaran, dan sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar mengajar menggunakan digitalisasi.

e. Teknik analisa data

Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis atau memaparkan data berupa kata-kata maupun berbentuk uraian dalam lembar hasil angket. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan

analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh pada studi pendahuluan berupa data tentang kebutuhan guru dan siswa terhadap kegiatan pembelajaran dan data penilaian terhadap kevalidan media pembelajaran *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match* pada kegiatan pembelajaran. Analisis kebutuhan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar berdasarkan data dari lembar observasi tentang kegiatan pembelajaran, pedoman wawancara dengan guru akan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran dan angket kebutuhan guru dan siswa.

f. Pengujian keabsahan data

Proses pengujian keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi yaitu pengujian kredibilitas dengan cara pengecekan data dari berbagai sumber, berbagai cara dan berbagai waktu. Triangulasi sendiri dibedakan menjadi triangulasi sumber, triangulasi Teknik dan triangulasi waktu (Sugiyono, 2019:365). Penelitian ini hanya menggunakan triangulasi teknik yaitu data yang didapatkan dari guru dengan cara wawancara akan dicek kembali dengan cara observasi atau melalui angket penilaian. Bila dengan ketiga teknik tersebut menunjukkan hasil yang berbeda maka peneliti akan melakukan diskusi lebih lanjut dengan yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar atau mungkin semua data benar karena sudut pandangnya berbeda-beda.

2. Tahap pengembangan

Pengembangan perangkat pembelajaran ini menggunakan pengembangan berdasarkan model ADDIE. Model ini meliputi lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

a. Analisis

Analisis awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran dengan memanfaatkan digitalisasi dan metode pengajaran. Hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru didapatkan bahwa masih kurang maksimalnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar dan penggunaan metode pembelajaran yang lebih berfokus kepada guru dibandingkan siswa, sehingga terdapat fenomena menurunnya konsentrasi siswa atau siswa lebih cepat merasa jenuh dan bosan ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya, peneliti melakukan identifikasi terhadap materi yang akan diambil sebagai materi dalam pengembangan perangkat yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu materi pada tema 4 subtema 1 kelas III.

b. Desain

Tahap desain adalah peneliti akan merancang komponen perangkat pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian. Perangkat pembelajaran berisikan materi tema 4 subtema 1 kelas III SD yang akan disusun ke dalam bentuk *e-book* dengan memanfaatkan aplikasi. *E-book*

ini juga akan disertai dengan gambar-gambar menarik dan video sesuai kebutuhan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi.

c. Pengembangan

Tahap pengembangan akan dilakukan secara bertahap yaitu dimulai dari pembuatan produk., validasi produk dan revisi produk. Pengembangan perangkat pembelajaran akan dilakukan validasi dan revisi terlebih dahulu sebelum diimplementasikan pada proses pembelajaran dengan siswa. Validasi produk ini menggunakan pakar ahli yang sudah mempunyai pengalaman untuk menilai rancangan produk tersebut. Peneliti akan melakukan dua validasi yaitu validasi oleh ahli media pembelajaran dan validasi oleh ahli materi pembelajaran. Hasil validasi tersebut akan diketahuinya kekurangan dari produk yang dibuat, sehingga peneliti akan melakukan revisi sesuai arahan dan masukan dari para ahli demi terciptanya produk yang lebih baik lagi.

d. Implementasi

Tahap implementasi atau pelaksanaan akan dimulai ketika tahap pengembangan telah selesai yaitu terciptanya produk yang telah valid dan akan di uji cobakan kepada siswa kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang.

e. Evaluasi

Tahap evaluasi atau penilaian merupakan tahap analisis yang dilakukan peneliti berdasarkan analisis guru dan siswa terhadap

perangkat pembelajaran yang telah dilaksanakan pada tahap implementasi. Hasil evaluasi ini akan menunjukkan produk yang telah dibuat atau dikembangkan dan diaplikasikan dapat dikatakan praktis atau tidak yang akan diukur menggunakan angket respon guru dan siswa dengan skala *Likert*. Data respon guru dan siswa ini akan dianalisis berdasarkan tabel pada tahap studi pendahuluan bagian validitas dan kepraktisan produk.

3. Tahap pengujian

a. Tempat dan waktu penelitian

Uji coba perangkat pembelajaran *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match* akan dilakukan di salah satu sekolah dasar di Kota Semarang yaitu SDN Gunungpati 01 Semarang. Uji coba ini akan dilakukan pada semester I tahun ajaran 2022/2023.

b. Variabel penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut/ sifat/ nilai dari orang (subjek penelitian) yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019: 68). Variabel dalam penelitian ini adalah *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match*.

c. Metode dan desain penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan suatu rangkaian penelitian untuk mengembangkan atau menghasilkan produk

baru yang dapat dipertanggung jawabkan dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut.

d. Populasi dan sampel

Populasi pada uji coba produk ini adalah siswa kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang. Uji coba produk dengan sampel 22 siswa kelas III.

e. Teknik sampling

Pengambilan sampel dilakukan peneliti menggunakan *sampling jenuh* yaitu semua anggota populasi digunakan menjadi sampel penelitian, sehingga jumlah populasi dan sampel adalah sama yaitu 22 siswa kelas III.

f. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa macam metode yaitu kuesioner (angket), observasi, wawancara. Berikut penjelasan dari masing-masing metode:

1) Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui penilaian guru dan siswa terhadap kepraktisan produk yang dikembangkan. Angket juga akan diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan dari produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match* pada tema 4 subtema 1 kelas III.

2) Observasi

Menurut Sugiyono (2018: 229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui respon guru dan siswa saat penggunaan media pembelajaran *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match* pada tema 4 subtema 1 kelas III.

3) Wawancara

Menurut Moleong (2018: 186) wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu, percakapan dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interview) yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan, komentar dan saran dari guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match* pada tema 4 subtema 1 kelas III. Metode wawancara dipilih karena peneliti dapat lebih dekat dengan narasumber dan objek penelitian sehingga informasi yang didapat lebih optimal dan akurat.

4) Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2014: 329) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto saat wawancara dengan guru dan siswa, pengujian produk dari para ahli sebagai analisis baik dalam proses observasi maupun proses implementasi produk.

g. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi, pedoman wawancara, lembar penilaian (angket). Lembar observasi digunakan untuk mengetahui penggunaan media dalam pembelajaran. Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan, komentar dan saran dari guru dan siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Lembar penilaian berupa angket akan diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan produk.

Lembar penilaian juga berupa angket diberikan kepada ahli materi digunakan untuk mengetahui kedalaman materi yang digunakan dan relevansinya terhadap kompetensi yang diharapkan dan ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang akan digunakan dalam pembelajaran sehingga mengetahui kevalidan produk.

h. Teknik analisa data

Teknik analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh melalui lembar penilaian berupa

angket validasi ahli media, ahli materi dan angket respon peserta didik.

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Analisis data kualitatif

Dari hasil wawancara, observasi dan hasil masukan para ahli akan diolah menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Data yang disajikan berupa kata-kata seperti kritik, tanggapan, saran yang akan digunakan sebagai masukan dalam merevisi produk media yang dikembangkan.

2) Analisis data kuantitatif

Dari data hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli terhadap media yang dikembangkan dan respon peserta didik akan diolah menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Penilaian dilakukan dengan menggunakan angket validasi dan angket respon peserta didik yang berisi pertanyaan mengenai media yang dikembangkan.

Data yang disajikan berupa angka/numerik yang diperoleh dari angket validasi para ahli (ahli media dan ahli materi) dan guru yang akan diukur menggunakan *Rating Scale*. *Rating Scale* digunakan untuk mendapatkan data mentah yang diperoleh berupa angka/numerik kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.

Data yang diperoleh dari angket respon peserta didik akan diolah menggunakan Skala Guttman (Sugiyono, 2019: 96). Skala Guttman yang digunakan terdiri dari dua kategori yang dibuat dalam bentuk pilihan ganda dan *checklist*.

a) Analisis data angket validitas ahli

Data angket validitas ahli akan dianalisis menggunakan *Rating Scale*.

Tabel 3.1 Penilaian *Rating Scale* Angket Validitas Ahli

No.	Keterangan	Score
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup Baik	2
4.	Kurang Baik	1

(Sumber: Sugiyono, 2019: 98)

Perhitungan persentase dari data yang telah diperoleh diolah menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase skor

\sum : Jumlah jawaban yang diberi validator

N : Jumlah skor maksimal

Setelah persentase skor ditemukan, selanjutnya menentukan kriteria validasi yang terdapat pada Tabel 3.2.

Tabel. 3.2 Kualifikasi Kevalidan E-book Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan Model *Make a Match*

No	Presentase	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup layak
4.	21% - 40%	Tidak layak
5.	0% - 20%	Sangat tidak layak

(Sumber: Sugiyono, 2019: 98)

Produk dianggap valid jika persentase dari ahli media dan ahli materi hasilnya berada minimal pada rentang 61% - 80% atau layak.

b) Analisis data angket respon guru

Data angket respon guru akan dianalisis menggunakan *Rating Scale*.

Tabel 3.3 Penilaian Rating Scale Angket Respon Guru

No.	Keterangan	Score
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup Baik	2
4.	Kurang Baik	1

(Sumber: Sugiyono, 2019:98)

Perhitungan persentase dari data yang telah diperoleh diolah menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase skor

\sum : Jumlah jawaban yang diberi guru

N : Jumlah skor maksimal

Setelah persentase skor ditemukan, selanjutnya menentukan kriteria validasi yang terdapat pada Tabel 3.4.

Tabel. 3.4 Kualifikasi Kepraktisan *E-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan Model *Make a Match*

No	Presentase	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup layak
4.	21% - 40%	Tidak layak
5.	0% - 20%	Sangat tidak layak

(Sumber: Sugiyono, 2019: 98)

Produk dianggap praktis jika persentase respon guru hasilnya berada minimal pada rentang 61% - 80% atau layak.

Data angket respon siswa akan dianalisis menggunakan Skala Guttman.

Tabel 3.5 Penilaian Skala Guttman Angket Respon Siswa

No.	Keterangan	Score
1.	Ya	1
2.	Tidak	0

(Sumber: Sugiyono, 2019:96)

Perhitungan persentase dari data yang telah diperoleh diolah menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase skor

\sum : Jumlah jawaban yang diberi siswa

N : Jumlah skor maksimal

Setelah persentase skor ditemukan, selanjutnya menentukan kriteria kepraktisan yang terdapat pada Tabel 3.6.

Tabel. 3.6 Kualifikasi Keberterimaan *e-book* Rumbelta
(Rumah Belajar Kita) dengan model *make a match*

No	Presentase	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup layak
4.	21% - 40%	Tidak layak
5.	0% - 20%	Sangat tidak layak

(Sumber: Sugiyono, 2019: 98)

Produk dianggap dapat diterima jika persentase respon siswa hasilnya berada minimal pada rentang 61% - 80% atau layak.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan

Tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini adalah melakukan studi pendahuluan. Studi pendahuluan dilakukan dengan cara wawancara terstruktur dan pengisian angket kebutuhan guru di SDN Gunungpati 01 Semarang pada tanggal 25 April 2022. Studi pendahuluan yang dilakukan berfokus kepada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas meliputi media pembelajaran yang digunakan, kendala yang dialami guru, keaktifan siswa dalam pembelajaran dan media *e-book* sebagai media pembelajaran.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan yaitu guru masih mengalami kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang dapat membuat siswa merasa nyaman dan senang ketika mengikuti pembelajaran. Siswa memerlukan adanya sebuah inovasi untuk mendukung keaktifan siswa di dalam kelas, karena selama ini pembelajaran lebih berfokus kepada guru yakni pembelajaran dilakukan dengan cara guru menulis di depan kelas (papan tulis). Hal tersebut mempengaruhi keaktifan siswa, dimana masih adanya siswa yang cenderung hanya mengikuti pembelajaran saja (mencatat ulang pelajaran yang ada di papan tulis) bahkan terkesan tidak menikmati proses pembelajaran tersebut (tidak aktif). Guru juga menggunakan media video dari *youtube* sebagai media pembelajaran, namun terkadang guru merasa kesulitan memilih video yang tepat dikarenakan tidak materi yang ajarkan dapat ditemukan di chanel *youtube*.

Hasil studi pendahuluan juga menjelaskan bahwa guru merasa perlu adanya pengembangan khususnya pada media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa di dalam kelas sehingga perkembangan kognitif siswa bisa lebih maksimal. Selain itu, guru juga tidak mengetahui tentang e-book Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sebagai salah satu media pembelajaran serta keunggulan-keunggulan e-book Rumbelta ini.

Kesimpulan dari hasil analisis kebutuhan guru dan siswa dalam studi pendahuluan ini yaitu perlu adanya sebuah inovasi khususnya dalam menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III untuk mendukung proses pembelajaran pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah. Media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media pembelajaran yang memiliki tampilan yang menarik, memuat gambar-gambar yang relevan dan berwarna, dan video penjelasan materi tanpa menyampingkan kesesuaian/kelengkapan materi Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah, sehingga diharapkan media pembelajaran tersebut mampu meningkatkan minat belajar siswa dan membuat pengalaman yang menyenangkan di dalam kelas sehingga siswa akan lebih aktif ketika mengikuti proses belajar mengajar.

B. Deskripsi Hasil Pengembangan

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di atas, maka media pembelajaran penting untuk dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang lebih menarik pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku

di Rumah, dimana pengembangan media belajar ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat menjadi media pembelajaran yang jauh lebih praktis dan menjadi sarana belajar siswa bukan hanya di kelas namun juga secara mandiri.

Berikut merupakan deskripsi produk pengembangan media pembelajaran yaitu *E-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Deskripsi Pengembangan

1. Nama Media Pembelajaran	<i>E-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita)
2. Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP
3. Materi	Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah
4. Penyusun	Aliffah Milania Zain

Pengembangan media pembelajaran berupa *E-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) ini merupakan sebuah media belajar elektronik sehingga lebih praktis karena belajar tidak harus membawa buku yang berat namun dapat menggunakan *smartphone*. Rumbelta (Rumah Belajar Kita) ini memuat materi tentang Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah yang meliputi mata pelajaran Bahasa Indonesia (kalimat saran), Matematika (bilangan cacah) dan SBdP (pola irama). Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan prinsip efisien, efektif dan berorientasi pada siswa.

Pengembangan media pembelajaran berupa *E-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) memuat materi yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Materi dalam media pembelajaran ini merupakan materi yang terdapat pada mata pelajaran Indonesia, Matematika dan SBdP. Bahasa Indonesia dengan KD

3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks dan KD 4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan dari menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri. Matematika dengan KD 3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali atau hasil bagi dua bilangan cacah dan KD 4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah. SBdP dengan KD 3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu dan KD 4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu. Kompetensi Dasar tersebut terdapat pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah kelas III Sekolah Dasar.

Pembuatan dari media pembelajaran Rumbelta (Rumah Belajar Kita) disusun dengan menggunakan aplikasi Canva kemudian memasukan dan memodifikasi ke bentuk *e-book* menggunakan situs *heyzine.com*. Semua tahapan pembuatan *E-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dibuat secara pribadi oleh penulis. Pengembangan media pembelajaran berupa *E-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) memuat gambar ilustrasi dengan perpaduan warna yang menarik dan video penjelasan tentang materi yang sedang dipelajari sehingga dapat mendukung proses pembelajaran di kelas maupun secara mandiri. Rumbelta (Rumah Belajar Kita) juga memuat metode pembelajaran *Make a Match*, dimana metode pembelajaran ini merupakan suatu metode yang mengajak siswa untuk lebih aktif dengan cari setiap siswa harus mencari pasangan dari kartu (jawaban atau pertanyaan) yang dimilikinya. Metode ini

juga dapat meningkatkan minat belajar serta memberikan suasana belajar yang menyenangkan dibandingkan metode belajar ceramah atau mencatat materi kembali. Adapun *E-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat menjadi sebuah produk akhir (media pembelajaran) yang siap digunakan telah melewati Langkah-langkah perancangan sebagai berikut:

1. Menentukan tujuan pengembangan

Tujuan pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk mempermudah siswa memahami materi Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah pada Kelas III Sekolah Dasar.

2. Menentukan materi

Pada tahap ini, peneliti menentukan materi yang akan digunakan dalam menyusun dan pembuatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas III Sekolah Dasar. Materi yang digunakan berdasarkan saran dari guru Kelas III pada angket kebutuhan guru. Materi yang digunakan diambil dari buku guru, buku siswa Kelas III Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah dan internet.

3. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai kurikulum 2013

Komponen yang tertuang dalam RPP meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan penilaian (*assessment*). Adapun penjabarannya sebagai berikut:

a. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang tercantum dalam RPP disajikan dalam Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Tampilan Tujuan Pembelajaran

TUJUAN PEMBELAJARAN	
1.	Dengan mengamati teks tentang saran, peserta didik dapat menemukan ungkapan atau kalimat saran, masukan dan penyelesaian masalah (sederhana) dengan tepat.
2.	Dengan mengamati teks bacaan tentang kewajiban dan hak anak di rumah, peserta didik dapat menuliskan saran terkait dengan kewajiban yang seharusnya dilakukan.
3.	Setelah mengamati contoh cerita, peserta didik dapat memilih dua bilangan cacah yang jumlahnya diketahui dengan tepat.
4.	Dengan mencontoh cerita, peserta didik dapat membuat permasalahan berkaitan dengan penjumlahan bilangan cacah dengan hasil yang ditentukan sendiri dengan tepat.
5.	Setelah mengamati tayangan video lagu “Jika Ibuku Tua Nanti” peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana dalam lagu dengan tepat.
6.	Setelah mengidentifikasi pola irama sederhana, peserta didik dapat berkreasi tentang pola irama sederhana dalam lagu dengan percaya diri.

Sumber: Buku Guru Edisi Revisi 2018 Kelas 3 SD/MI Tema 4 Kewajiban dan Hakku

b. Materi pembelajaran

Kegiatan pembelajaran yang tertuang dalam RPP meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, motivasi dan persamaan persepsi. Tampilan kegiatan awal di dalam RPP dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Tampilan Kegiatan Awal Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan berdoa Bersama-sama (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK) 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari (Memotivasi)

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti meliputi penjabaran mengenai isis dari penyampaian materi yang akan diberikan, meliputi aktivitas yang menggambarkan penerapan pembelajaran dan mengerjakan latihan soal yang telah disediakan. Tampilan kegiatan inti dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Kegiatan Inti Pelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengirimkan link media pembelajaran 2. Guru dan siswa secara bersama-sama membuka <i>E-book</i> Rumbelta 3. Guru menjelaskan petunjuk penggunaan Rumbelta 4. Guru memberikan penjelasan tentang materi sesuai yang terdapat pada Rumbelta 5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa mengamati materi, gambar dan video 6. Guru memberikan kesempatan kepada siswa mengamati materi, gambar dan video 7. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi 8. Guru mengajukan pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi 9. Guru meminta siswa mengerjakan soal-soal latihan dengan metode <i>make a match</i>

3) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir meliputi guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan tentang isi materi yang telah dibahas pada pertemuan tersebut, sehingga terdapat kesamaan pemahaman pada semua siswa. Kegiatan akhir dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Tampilan Kegiatan Akhir Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Guru memotivasi untuk siswa belajar mandiri menggunakan Rumbelta di rumah

c. Penilaian

Kegiatan ini meliputi penilaian yang akan digunakan dalam mengukur kemampuan siswa terhadap pemahaman materi yang sudah disampaikan. Kegiatan penilaian dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel. 4.6 Tampilan Penilaian Pembelajaran

Sikap	Percaya diri, disiplin selama proses pembelajaran, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, dan mandiri
Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyelesaikan Soal Latihan 2. Mampu menemukan dari pasangan kartu yang dimiliki
Keterampilan	Unjuk kerja

4. Menyusun desain media pembelajaran

Penyusunan diawali dengan membuat narasi terkait materi dengan menggunakan aplikasi Canva, kemudian dipindahkan dan disesuaikan

dengan tampilan dalam situs *heyzine.com* sehingga mendapatkan tampilan yang lebih menarik.

5. Pengolahan gambar dan video

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam pembuatan media *E-book* Rumbelta. Penyusunan gambar dan video dilakukan secara berurutan sesuai dengan materi pada setiap *slide* sehingga siswa lebih mudah dalam memahami setiap materi yang disajikan. Adapun penyajian materi (teks), gambar dan video dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Desain *E-book* Rumah Belajar Kita

No	Slide	Teks	Gambar/Video
1.		Cover <i>E-book</i> Rumbelta	Cover <i>e-book</i> Rumbelta
2.		Biodata peneliti	Foto peneliti

No	Slide	Teks	Gambar/Video
3.	 <p>Kata Pengantar</p> <p>Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga E-Book Rumbelta (Rumah Belajar Kita) pada kelas III Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.</p> <p>E-Book ini merupakan hasil produk media pembelajaran dari penelitian pengembangan dengan dosen pembimbing 1 Huzni Wakhyudin, S.Pd., M.Pd. dan dosen pembimbing 2 Mira Azizah, S.Pd., M.Pd. sebagaimana E-Book ini dibuat sebagai sarana belajar siswa SD yang dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik dan berguna untuk melatih siswa dalam pengimplementasian digitalisasi dalam proses pembelajaran agar menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Keunikan di dalam E-Book ini terdapat jendela teks berbentuk rumah yang berisi kalimat penekanan <i>point penting</i> mengenai materi yang dibahas.</p> <p>Peneliti meyakini bahwa dalam pembuatan E-Book ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan e-Book ini dimasa yang akan datang. Akhir kata, peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.</p> <p>Peneliti Aliffah Milania Zain</p>	Kata pengantar	-
4.	 <p>Petunjuk Penggunaan E-Book Rumbelta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoalah saat akan membaca e-book 2. Bacalah petunjuk penggunaan e-book 3. Ikutilah seluruh kegiatan dengan sungguh-sungguh 4. <i>Point</i> materi disediakan pada jendela teks berbentuk rumah 5. Materi secara ringkas disediakan pada bagian rangkuman 6. Kerjakanlah soal evaluasi pada bagian akhir 	Petunjuk pengguna e-book Rumbelta	Gambar ilustrasi siswa belajar
5.	 <p>Daftar Isi</p> <p>Biodata peneliti 1</p> <p>Kata pengantar 2</p> <p>Petunjuk penggunaan e-book 3</p> <p>Daftar isi 4</p> <p>Kompetensi inti 5</p> <p>KD dan IPK 6</p> <p>Tujuan pembelajaran 7</p> <p>Cover kelas, tema, subtema 8</p> <p>Materi kalimat saran 9</p> <p>Latihan soal 10</p> <p>Teks tentang Siti dan keluarga 11</p> <p>Teks "Kasih Sayang di Rumah" 12</p> <p>Latihan soal 13</p> <p>Latihan soal 14</p> <p>Materi penjumlahan dua bilangan cacah 15</p> <p>Latihan bernyanyi 16</p> <p>Materi pola irama sederhana 17</p> <p>Rangkuman materi 18</p> <p>Langkah model <i>Make A Match</i> 19</p> <p>Kartu soal dan kartu jawaban 20</p> <p>Soal evaluasi 21</p> <p>Daftar pustaka 22</p>	Daftar isi	-

No	Slide	Teks	Gambar/Video																		
6.	 <p>Kompetensi Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga serta cinta tanah air. 3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. 4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya. 	Kompetensi inti	-																		
7.	 <p>Kompetensi Dasar & Indikator Pencapaian Kompetensi</p> <table border="1" data-bbox="549 976 836 1144"> <thead> <tr> <th>Kompetensi Dasar</th> <th>Indikator Pencapaian Kompetensi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3.10. Memahami ungkapan atau kalimat saran, nasihat dan pernyataan masalah (sederhana) dalam teks.</td> <td>3.10.1. Memahami ungkapan atau kalimat saran, nasihat dan pernyataan masalah (sederhana) dengan tepat.</td> </tr> <tr> <td>4.10. Menunjukkan sikap atau kalimat saran, nasihat, dan pernyataan masalah (sederhana) sebagai hasil ungkapan dan pernyataan issue, fakta, dan kalimat efektif yang dibuat sendiri.</td> <td>4.10.1. Menuliskan saran tentang kewajiban yang seharusnya dilakukan.</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" data-bbox="549 1151 836 1279"> <thead> <tr> <th>Kompetensi Dasar</th> <th>Indikator Pencapaian Kompetensi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5.3. Menentukan serta bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah.</td> <td>5.3.1. Menuli dua bilangan cacah yang jumlahnya diketahui.</td> </tr> <tr> <td>4.3. Menilai apakah suatu bilangan dapat digunakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah.</td> <td>4.3.1. Menuliskan permasalahan berkaitan dengan penjumlahan dua bilangan cacah dengan hasil yang ditentukan sendiri.</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" data-bbox="549 1285 836 1413"> <thead> <tr> <th>Kompetensi Dasar</th> <th>Indikator Pencapaian Kompetensi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3.2. Mengenal bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.</td> <td>3.2.1. Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana dalam lagu dengan tepat.</td> </tr> <tr> <td>4.2. Menampilkan bentuk dan variasi irama dalam lagu.</td> <td>4.2.1. Berpartisipasi dalam lagu dengan percaya diri.</td> </tr> </tbody> </table>	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	3.10. Memahami ungkapan atau kalimat saran, nasihat dan pernyataan masalah (sederhana) dalam teks.	3.10.1. Memahami ungkapan atau kalimat saran, nasihat dan pernyataan masalah (sederhana) dengan tepat.	4.10. Menunjukkan sikap atau kalimat saran, nasihat, dan pernyataan masalah (sederhana) sebagai hasil ungkapan dan pernyataan issue, fakta, dan kalimat efektif yang dibuat sendiri.	4.10.1. Menuliskan saran tentang kewajiban yang seharusnya dilakukan.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	5.3. Menentukan serta bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah.	5.3.1. Menuli dua bilangan cacah yang jumlahnya diketahui.	4.3. Menilai apakah suatu bilangan dapat digunakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah.	4.3.1. Menuliskan permasalahan berkaitan dengan penjumlahan dua bilangan cacah dengan hasil yang ditentukan sendiri.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	3.2. Mengenal bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	3.2.1. Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana dalam lagu dengan tepat.	4.2. Menampilkan bentuk dan variasi irama dalam lagu.	4.2.1. Berpartisipasi dalam lagu dengan percaya diri.	Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi	-
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi																				
3.10. Memahami ungkapan atau kalimat saran, nasihat dan pernyataan masalah (sederhana) dalam teks.	3.10.1. Memahami ungkapan atau kalimat saran, nasihat dan pernyataan masalah (sederhana) dengan tepat.																				
4.10. Menunjukkan sikap atau kalimat saran, nasihat, dan pernyataan masalah (sederhana) sebagai hasil ungkapan dan pernyataan issue, fakta, dan kalimat efektif yang dibuat sendiri.	4.10.1. Menuliskan saran tentang kewajiban yang seharusnya dilakukan.																				
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi																				
5.3. Menentukan serta bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah.	5.3.1. Menuli dua bilangan cacah yang jumlahnya diketahui.																				
4.3. Menilai apakah suatu bilangan dapat digunakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah.	4.3.1. Menuliskan permasalahan berkaitan dengan penjumlahan dua bilangan cacah dengan hasil yang ditentukan sendiri.																				
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi																				
3.2. Mengenal bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	3.2.1. Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana dalam lagu dengan tepat.																				
4.2. Menampilkan bentuk dan variasi irama dalam lagu.	4.2.1. Berpartisipasi dalam lagu dengan percaya diri.																				
8.	 <p>Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan mengamati teks tentang saran, peserta didik dapat menemukan ungkapan atau kalimat saran, masukan dan penyelesaian masalah (sederhana) dengan tepat. 2. Dengan mengamati teks bacaan tentang kewajiban dan hak anak di rumah, peserta didik dapat menuliskan saran berkaitan dengan kewajiban yang seharusnya dilakukan. 3. Setelah mengamati cerita, peserta didik dapat memilih dua bilangan cacah yang jumlahnya diketahui dengan tepat. 4. Dengan mencontek cerita, peserta didik dapat membuat permasalahan berkaitan dengan penjumlahan dua bilangan cacah dengan hasil yang ditentukan sendiri dengan tepat. 5. Setelah mengamati tayangan video lagu "Jika IbuKu Tua Nanti" peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana dalam lagu dengan tepat. 6. Setelah mengidentifikasi pola irama sederhana, peserta didik dapat berkreasi tentang pola irama sederhana dalam lagu dengan percaya diri. 	Tujuan pembelajaran	-																		

No	Slide	Teks	Gambar/Video
9.	 <p style="text-align: center;">Kelas III Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah</p> <p style="text-align: center;">Pembelajaran 1</p>	<p>Halaman depan <i>e-book</i> Kelas III: Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah</p>	<p>Anak sekolah</p>
11.	 <p> Apa itu kalimat saran? Yuk simak materi berikut! Kalimat saran adalah kalimat yang berisi nasihat atau himbauan. Kalimat saran biasanya menggunakan bahasa yang sopan sehingga tidak menimbulkan rasa tersinggung terhadap saran yang kita berikan kepada seseorang. </p> <p>Contoh:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Agar tidak terlambat berangkat sekolah, sebaiknya kamu jangan tidur larut malam. 2. Saat sedang belajar, lebih baik lakukan pose si selingga agar dapat berkonsentrasi dengan baik. 3. Untuk menjaga diri dan virus Covid-19, langkah baiknya tetap menjaga protokol kesehatan. 4. Sebaiknya kamu belajar lebih giat lagi agar naik kelas. 5. Jika kamu pergi bermain, langkah baiknya izin terlebih dahulu kepada orang tuamu. <p>Ciri dari kalimat saran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebaiknya 2. Seharusnya 3. Akibatnya baiknya 4. Lebih baik 5. Semestinya 	<ul style="list-style-type: none"> - Definisi kalimat saran - Penggunaan kalimat saran - Ciri kalimat saran - Contoh kalimat saran 	<p>Dua anak sekolah yang sedang bertanya tentang kalimat tanya</p>
12.	 <p>Permasalahan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ayah selalu mengingatkanku agar berdoa sebelum dan sesudah makan. Aku seringkali tidak melakukannya. Apa yang sebaiknya aku lakukan? 2. Ayah berpesan agar aku selalu menghabiskan makananku. Aku masih sering makan bersisa. Apa yang sebaiknya aku lakukan? 3. Ibuku selalu memasak makanan yang sehat dan bersih. Aku lebih suka jajan di luar rumah. Apa yang sebaiknya aku lakukan? 4. Setiap hari Ibuku menyiapkan sarapan pagi. Aku sering terburu-buru dan tidak sarapan. Apa yang sebaiknya aku lakukan? 5. Ibuku memberitahu bahwa tanganku harus bersih ketika akan menyentuh makanan. Aku merasa itu tidak penting. Apa yang sebaiknya aku lakukan? <p>Jodohkanlah!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pagi hari aku harus sarapan agar aku bisa belajar dengan semangat (...) 2. Aku tahu bahwa banyak anak seusikaku yang sulit mendapatkan makanan (...) 3. Aku bersyukur masih memiliki makanan untuk dimakan (...) 4. Sebelum makan, tangan harus bersih dari debu dan kuman penyakit (...) 5. Aku harus berhati-hati memilih jajanan. Makanan yang dijual di luar rumah sering dihinggapi lalat (...) 	<p>Contoh permasalahan terkait kalimat saran dan Latihan soal</p>	<p>Anak sekolah</p>

No	Slide	Teks	Gambar/Video														
13.	 <p>Siti memiliki kewajiban menjaga kesehatan tubuhnya. Ia selalu makan makanan yang bergizi. Siti berpakaian bersih dan rapi. Ia juga tinggal di rumah yang nyaman. Ayah dan ibu menyayangi Siti. Siti berhak atas semua itu. Kewajiban adalah sesuatu yang harus dilakukan. Di dalam setiap kewajiban ada hak. Hak artinya sesuatu yang harus kita terima.</p>  <p>Buatlah pertanyaan tentang gambar di atas!</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pengertian hak dan kewajiban - Cerita tentang hak dan kewajiban di rumah - Latihan membuat pertanyaan berdasarkan gambar 	<p>Ilustrasi sebuah keluarga di rumah</p>														
14.	 <p>Kasih Sayang di Rumah</p> <p>Manusia tidak dapat hidup sendiri. Sebagai manusia kita wajib saling mengasih dan menyayangi. Menyayangi keluarga merupakan salah satu kewajiban kita. Di dalam setiap kewajiban selalu ada hak yang kita dapatkan. Kewajiban dan hak hendaknya dilaksanakan secara seimbang. Akan tetapi, masih ada orang yang tidak melaksanakan kewajibannya. Setiap orang harus melaksanakan kewajiban. Sebagai seorang anak, kamu harus menyayangi orang tuamu. Kamu juga harus berterimakasih kepada orang tuamu. Kamu harus mendoakan mereka setiap hari. Menyayangi orang tua, berterimakasih kepadanya dan mendoakannya merupakan kewajiban setiap anak. Kamu harus bersyukur karena orang tuamu menyayahimu. Mereka juga selalu menjaga dan mendoakanmu, jadi setiap orang harus menjalankan kewajibannya. Laksanakanlah kewajibanmu, maka kamu akan menerima hakmu!</p> <p>Tunjukkan kalimat saran yang kamu temui!</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cerita tentang kasih sayang di rumah - Latihan menemukan kalimat saran 	<p>Ilustrasi seorang anak membawa minuman kepada ibunya</p>														
15.	 <p>Buatlah kalimat saran yang seharusnya Siti lakukan!</p> <table border="1" data-bbox="542 1653 842 1904"> <thead> <tr> <th>Hak Siti</th> <th>Saran yang Menunjukkan Kewajiban</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mendapat kasih sayang dari ayah ibu.</td> <td>Sayangilah ayah ibumu.</td> </tr> <tr> <td>Mendapat perawatan ayah ibu.</td> <td>....</td> </tr> <tr> <td>Mendapat waktu bermain bersama ayah ibu.</td> <td>....</td> </tr> <tr> <td>Dapat bercerita kepada ayah ibu.</td> <td>....</td> </tr> <tr> <td>Mendapat perhatian ayah ibu saat belajar.</td> <td>....</td> </tr> <tr> <td>Mendapat bantuan ayah ibu saat kesulitan.</td> <td>....</td> </tr> </tbody> </table>	Hak Siti	Saran yang Menunjukkan Kewajiban	Mendapat kasih sayang dari ayah ibu.	Sayangilah ayah ibumu.	Mendapat perawatan ayah ibu.	Mendapat waktu bermain bersama ayah ibu.	Dapat bercerita kepada ayah ibu.	Mendapat perhatian ayah ibu saat belajar.	Mendapat bantuan ayah ibu saat kesulitan.	<p>Latihan membuat kalimat saran</p>	<p>Anak sekolah</p>
Hak Siti	Saran yang Menunjukkan Kewajiban																
Mendapat kasih sayang dari ayah ibu.	Sayangilah ayah ibumu.																
Mendapat perawatan ayah ibu.																
Mendapat waktu bermain bersama ayah ibu.																
Dapat bercerita kepada ayah ibu.																
Mendapat perhatian ayah ibu saat belajar.																
Mendapat bantuan ayah ibu saat kesulitan.																

No	Slide	Teks	Gambar/Video																																																												
17.	<p style="text-align: right;">14</p> <p>Siti mengamati kalender di rumahnya. Siti menghitung dalam satu tahun ada 365 hari. Siti menggunakan banyak waktunya belajar di sekolah. Ketika libur Siti belajar bersama kedua orang tuanya di rumah. Berapa hari Siti belajar di sekolah? Berapa hari Siti belajar bersama orang tuanya?</p> <p>Jumlah hari belajar 365</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>Hari belajar di sekolah</td> <td>+</td> <td>Hari belajar di rumah</td> <td>=</td> <td>Jumlah hari belajar</td> </tr> <tr> <td>250</td> <td>+</td> <td>115</td> <td>=</td> <td>365</td> </tr> <tr> <td><input type="text"/></td> <td>+</td> <td><input type="text"/></td> <td>=</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td><input type="text"/></td> <td>+</td> <td><input type="text"/></td> <td>=</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td><input type="text"/></td> <td>+</td> <td><input type="text"/></td> <td>=</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td><input type="text"/></td> <td>+</td> <td><input type="text"/></td> <td>=</td> <td><input type="text"/></td> </tr> </table> <p>Buatlah kemungkinan lain!</p> <p>Jumlah hari belajar --</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>Hari belajar di sekolah</td> <td>+</td> <td>Hari belajar di rumah</td> <td>=</td> <td>Jumlah hari belajar</td> </tr> <tr> <td><input type="text"/></td> <td>+</td> <td><input type="text"/></td> <td>=</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td><input type="text"/></td> <td>+</td> <td><input type="text"/></td> <td>=</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td><input type="text"/></td> <td>+</td> <td><input type="text"/></td> <td>=</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td><input type="text"/></td> <td>+</td> <td><input type="text"/></td> <td>=</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td><input type="text"/></td> <td>+</td> <td><input type="text"/></td> <td>=</td> <td><input type="text"/></td> </tr> </table> <p>Tentukan jumlah hari belajar yang berbeda! Lalu tentukan banyak hari belajar di sekolah dan di rumah!</p> 	Hari belajar di sekolah	+	Hari belajar di rumah	=	Jumlah hari belajar	250	+	115	=	365	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	Hari belajar di sekolah	+	Hari belajar di rumah	=	Jumlah hari belajar	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	Soal Latihan tentang penjumlahan dua bilangan cacah	Anak sekolah
Hari belajar di sekolah	+	Hari belajar di rumah	=	Jumlah hari belajar																																																											
250	+	115	=	365																																																											
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>																																																											
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>																																																											
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>																																																											
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>																																																											
Hari belajar di sekolah	+	Hari belajar di rumah	=	Jumlah hari belajar																																																											
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>																																																											
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>																																																											
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>																																																											
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>																																																											
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>																																																											
18.	<p style="text-align: right;">15</p> <p>Penjumlahan Dua Bilangan Cacah Dengan Hasil Yang Ditentukan Sendiri</p> <p>Bilangan cacah adalah bilangan yang terdiri atas bilangan asli dan bilangan nol (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, ...). Contoh: $p + q = 280$ Tentukan nilai p dan q!</p> <p>Penyelesaian: Bilangan yang diketahui = 280 <ul style="list-style-type: none"> Pilih bilangan yang lebih kecil dari 280, misal $p = 150$ $p = 150$ maka $q = 280 - 150 = 130$ jadi nilai $p = 150$ dan $q = 130$, sehingga $150 + 130 = 280$</p> <p>Langkah-langkahnya:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pilihlah sebuah bilangan yang lebih kecil dan bilangan yang diketahui. Kurangkan bilangan yang diketahui dengan bilangan yang telah kita pilih.  	Materi penjumlahan dua bilangan cacah dengan hasil yang ditentukan sendiri	Anak sekolah Video tentang penjumlahan dua bilangan cacah yang hasilnya sudah ditentukan																																																												
19.	<p style="text-align: right;">16</p> <p>Kamu tentu sangat senang mendapatkan perhatian dari orang tua. Kamu dapat menyampaikan rasa sayangmu dengan menyanyi. Tahukah kamu lagu "Jika Ibuku Tua Nanti"?</p> <p>Jika Ibuku Tua Nanti F = do, 3/4 Moderato A.T. Mahmud</p>  <p>1 2 3 2 3 4 3 2 1 0 2 7 5 6 7 1 2 3 0 4 4 4 4 3 2 Jika i buku tu a nan ti ber a ber ber rem bes ya sih A bu ku ja ga i 1.. 5 0 5 7 2 4 3 2 1.. 1.. 1 2 3 3 4 3 2 1 0 2 7 bu ku A ger se men ga la tu A bu a ya bu tu a nan ti ber ja 5 6 7 1 2 3 0 4 4 4 4 3 2 1.. 5 0 5 7 2 4 3 2 1.. lan ber tong ket la ya A kan ku huan se la tu be ma na u ya h par</p>  	Lagu "Jika Ibuku Tua Nanti"	Video lagu "Jika Ibuku Tua Nanti"																																																												

No	Slide	Teks	Gambar/Video
20.	<p style="text-align: center;">Slide</p> <p style="text-align: center;">Pola Irama Sederhana</p> <p>Pola irama merupakan bentuk panjang dan pendeknya nada yang khas digunakan dalam lagu. Pola pendek simbolnya garis pendek sedangkan pola panjang simbolnya garis panjang. Panjang pendeknya bunyi dapat dihitung berdasarkan ketukan.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Jika Ibuku Tua Nanti Al-Melamed</p> <p>Bila ibuku tua nanti, bersuara berbisik-pudih, sakit kujaga ibuku, agar senang selalu.</p> <p>Jika syahku tua nanti, bersuara bertanyai-kayu, akan kutamakan selalu, kemana ayah pergi.</p> </div>  <p style="text-align: center;">Pola irama terdiri dari 3 macam:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pola irama berama dua, dua ketukan 2. Pola irama berama tiga, tiga ketukan 3. Pola irama berama empat, empat ketukan 	Materi tentang pola irama sederhana	Video lagu “Jika Ibuku Tua Nanti” Video tentang materi pola irama sederhana dan lagu jika “Jika Ibuku Tua Nanti”
21.	<p style="text-align: center;">Slide</p> <p style="text-align: center;">Rangkuman Materi</p>  <p style="text-align: center;">Kelas 3 Tematik... KEMAJIBAN DAN HAKKU DI RUMAH</p>	Rangkuman materi	Video rangkuman materi Tema 4 Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah
22.	<p style="text-align: center;">Slide</p> <p style="text-align: center;">Langkah-Langkah Model Make A Match</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap persiapan dimulai dengan membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada di dalam kelas (rata-rata 20-30-40). 2. Membagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama. 3. Menulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah kertas yang telah disiapkan (setiap kartu berisi satu pertanyaan) dan pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang dibuat (setiap kartu berisi satu jawaban). 4. Menggabungkan semua kertas sehingga tercampur antara jawaban dan pertanyaan. 5. Tahap pelaksanaan dimulai dengan peneliti membagikan satu kertas kepada setiap peserta didik. 6. Peneliti menjelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan, sebagian peserta didik akan mendapatkan pertanyaan dan sebagian akan mendapatkan jawaban. 7. Mintalah peserta didik untuk menemukan pasangan mereka, jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Tarangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman lain. 8. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan untuk membacakan soal yang diperoleh dengan kertas kepada teman-teman yang lain. 9. Soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain. 10. Setelah semua siswa membacakan soal atau jawaban atau menyoalinya, kita sampai ke tahap akhir yaitu tahap terminasi, dimana pada tahap terminasi peneliti akan mengakhiri proses pembelajaran dengan membuat kesimpulan (Manket et al., 2022: 111; Sholihin, 2018:59). 	Langkah Langkah model <i>make a match</i>	Anak sekolah

No	Slide	Teks	Gambar/Video
23.		<p>Soal Latihan dengan menggunakan metode <i>make a match</i></p>	-
24.		<p>Soal evaluasi, jika klik pada link yang tersedia maka akan diteruskan ke soal evaluasi</p>	Anak sekolah
25.		<p>Daftar pustaka yang digunakan dalam menyusun materi</p>	-

C. Deskripsi Hasil Uji Kevalidan

1. Hasil uji kevalidan

Tahap uji kevalidan *e-book* Rumbelta dilakukan dengan memberikan lembar uji validasi kepada ahli media dan ahli materi. Validasi desain merupakan tahap yang diperlukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada *e-book* Rumbelta. Data yang diperoleh dari uji validasi yaitu data kualitatif, dimana data tersebut akan dianalisis setiap aspek dan diubah menjadi data kuantitatif berdasarkan pedoman menurut kriteria dan kategori penilaian.

Validator *e-book* Rumbelta merupakan dosen dari Universitas PGRI Semarang yaitu Bapak Henry Januar Sapura, M.Pd dan Bapak Dr. Bagus Ardi Saputro, M.Pd, dimana kedua dosen ini berperan menjadi validator ahli media sekaligus ahli materi. Hasil uji validasi *e-book* Rumbelta dari ahli media oleh Bapak Henry Januar Saputro, M.Pd dijelaskan pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Analisis Perhitungan Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor Total	Skor Max
1.	Kesesuaian materi	19	20
2.	Kelayakan produk	28	28
3.	Kepraktisan produk	8	8
4.	Kontribusi produk	11	12
5.	Keunggulan produk	12	12
	Total keseluruhan	78	80
	Persentase validasi media	$= \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$ $= \frac{78}{80} \times 100\%$ $= 97,5 \%$	
	Kategori	Sangat layak	

Berdasarkan perolehan nilai validasi media oleh validator Bapak Henry Januar Saputra, M.Pd bahwa produk *e-book* Rumbelta diperoleh persentase sebesar 97,5 %, maka dapat dikatakan kriteria kevalidan sudah valid dengan kategori “sangat layak” digunakan untuk uji coba lapangan (angket validasi terlampir di halaman 145).

Hasil uji validasi *e-book* Rumbelta dari ahli media oleh Bapak Dr. Bagus Ardi Saputro, M.Pd dijelaskan pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Analisis Perhitungan Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor Total	Skor Max
1.	Kesesuaian materi	15	20
2.	Kelayakan produk	21	28
3.	Kepraktisan produk	6	8
4.	Kontribusi produk	9	12
5.	Keunggulan produk	9	12
	Total keseluruhan	60	80
	Persentase validasi media	$= \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$ $= \frac{60}{80} \times 100\%$ $= 75 \%$	
	Kategori	Layak	

Berdasarkan perolehan nilai validasi media oleh Bapak Dr. Bagus Ardi Saputro, M.Pd bahwa produk *e-book* Rumbelta diperoleh persentase sebesar 75 %, maka dapat dikatakan kriteria kevalidan sudah valid dengan kategori “layak” digunakan untuk uji coba lapangan (angket validasi terlampir di halaman 148).

Hasil uji validasi *e-book* Rumbelta dari ahli materi oleh Bapak Henry Januar Saputra, M.Pd dijelaskan pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10 Analisis Perhitungan Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor Total	Skor Max
1.	Kesesuaian materi	15	16
2.	Kelayakan materi	20	20
3.	Penyajian materi	32	32
4.	Kebahasaan	12	12
	Total keseluruhan	79	80
	Persentase validasi materi	$= \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$ $= \frac{79}{80} \times 100\%$ $= 98,75 \%$	
	Kategori	Sangat layak	

Berdasarkan perolehan nilai validasi materi oleh validator Bapak Henry Januar Saputro, M.Pd bahwa produk e-book Rumbelta diperoleh persentase sebesar 98,75 %, maka dapat dikatakan kriteria kevalidan sudah valid dengan kategori “sangat layak” digunakan untuk uji coba lapangan (angket validasi terlampir di halaman 154).

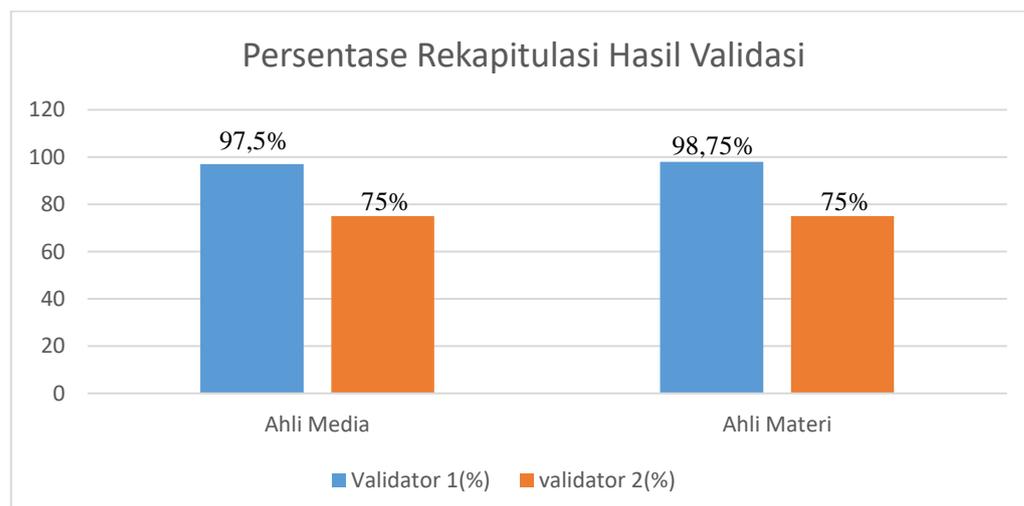
Hasil uji validasi e-book Rumbelta dari ahli materi oleh Bapak Dr. Bagus Ardi Saputro, M.Pd dijelaskan pada Tabel 4.11.

Tabel 4.11 Tabel Analisis Perhitungan Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor Total	Skor Max
1.	Kesesuaian materi	12	16
2.	Kelayakan materi	15	20
3.	Penyajian materi	24	32
4.	Kebahasaan	9	12
	Total keseluruhan	60	80
	Persentase validasi materi	$= \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$ $= \frac{60}{80} \times 100\%$ $= 75 \%$	
	Kategori	Layak	

Berdasarkan perolehan nilai validasi materi oleh validator Bapak Dr. Bagus Ardi Saputro, M.Pd bahwa produk *e-book* Rumbelta diperoleh persentase sebesar 75 %, maka dapat dikatakan kriteria kevalidan sudah valid dengan kategori “layak” digunakan untuk uji coba lapangan (angket validasi terlampir di halaman 157).

Berikut ini merupakan rekapitulasi dari hasil validasi ahli media dan ahli materi oleh masing-masing dosen ahli yang dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 persentase hasil uji validasi dari ahli media dan ahli materi

Berdasarkan gambar 4.1 menunjukkan bahwa *e-book* Rumbelta setelah memperoleh hasil uji validasi dari ahli media dan ahli materi dengan validator 1 (Bapak Henry Januar Saputra, M.Pd.), dan validator 2 (Bapak Dr. Bagus Ardi Saputro, M.Pd.) dapat dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan tanpa ada perbaikan.

2. Hasil uji kepraktisan

Tahap uji kepraktisan *e-book* Rumbelta yang diterapkan langsung pada pembelajaran dengan memberikan angket respon guru setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Respon guru berkaitan dengan penilaian *e-book* Rumbelta dalam bentuk data kualitatif dan selanjutnya diubah menjadi data kuantitatif berdasarkan pedoman kriteria dan kategori penilaian. Uji coba lapangan yang dilaksanakan di Kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang. Media pembelajaran *e-book* Rumbelta dikatakan praktis berdasarkan data kepraktisan yang diperoleh dari hasil angket respon guru. Berikut merupakan nilai yang diperoleh berdasarkan angket respon guru pada Tabel 4.12.

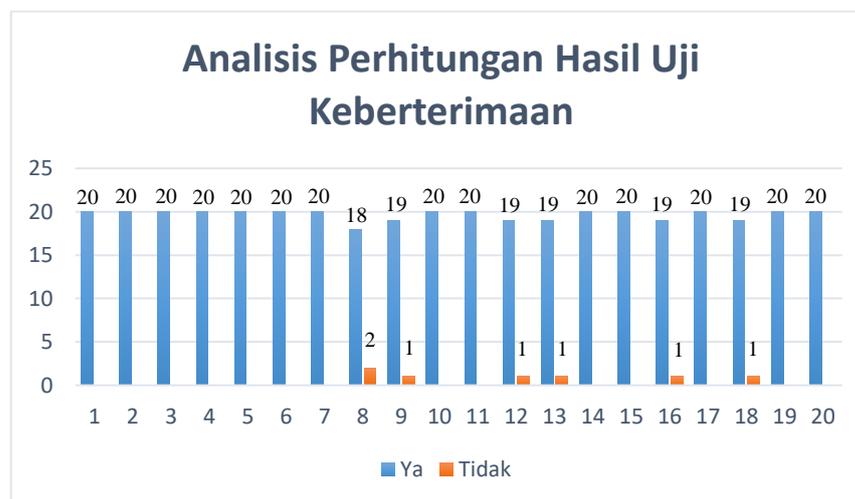
Tabel. 4.12 Analisis Perhitungan Hasil Uji Kepraktisan

No.	Aspek Penilaian	Skor Total	Skor Max
1.	Aspek media e-book	49	52
2.	Aspek materi	27	28
	Total keseluruhan	76	80
	Persentase validasi materi	$= \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$ $= \frac{76}{80} \times 100\%$ $= 95 \%$	

Berdasarkan perolehan nilai dari uji kepraktisan melalui angket respon guru kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang menunjukkan bahwa *e-book* Rumbelta telah memenuhi kriteria kepraktisan yaitu sebesar 95% dengan kategori “sangat layak” (angket tanggapan guru terlampir di halaman 163).

3. Hasil uji keberterimaan

Tahap uji keberterimaan *e-book* Rumbelta yang diterapkan langsung pada pembelajaran dengan memberikan angket respon siswa kepada semua siswa (20 siswa) yang mengikuti uji coba lapangan setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Respon siswa ini berisikan 20 pertanyaan yang berkaitan dengan penilaian *e-book* Rumbelta dalam bentuk data kualitatif dan selanjutnya diubah menjadi data kuantitatif berdasarkan pedoman kriteria dan kategori penilaian. Uji coba lapangan yang dilaksanakan di Kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang. Media pembelajaran *e-book* Rumbelta dikatakan dapat diterima berdasarkan data keberterimaan yang diperoleh dari hasil angket respon siswa. Berikut merupakan nilai yang diperoleh berdasarkan angket respon siswa pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Hasil uji keberterimaan melalui angket respon siswa kelas III SDN Gunungpati 01

Berdasarkan perolehan nilai dari uji keberterimaan melalui 20 pertanyaan pada angket, respon siswa kelas III SDN Gunungpati 01

menunjukkan bahwa *e-book* Rumbelta telah memenuhi kriteria keberterimaan yaitu sebesar 98,25% dengan kategori “sangat layak” (angket tanggapan siswa terlampir di halaman 168). Hasil perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respon baik terhadap media pembelajaran *e-book* Rumbelta yang dikembangkan peneliti.

D. Pokok Temuan

Pokok temuan yang didapatkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut: 1) Ditemukan *e-book* Rumbelta Tema Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Kelas III SDN Gunungpati 01 yang valid, praktis dan dapat diterima sebagai media pembelajaran. 2) Pengembangan *e-book* Rumbelta dikatakan valid setelah mendapatkan hasil uji kevalidan dari dua ahli media berturut-turut yaitu 97,5 % (sangat layak) dan 75% (layak) dan dua ahli materi berturut-turut yaitu 98,75% (sangat layak) dan 75% (layak). 3) Pengembangan *e-book* Rumbelta dikatakan praktis digunakan pada uji coba lapangan setelah mendapatkan hasil uji kepraktisan berupa angket respon guru yaitu 95% (sangat layak). Hal tersebut membuktikan bahwa *e-book* Rumbelta praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada Tema Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Kelas III SDN Gunungpati 01. 4) Pengembangan *e-book* Rumbelta dikatakan dapat diterima pada uji coba lapangan setelah mendapatkan hasil uji keberterimaan berupa angket respon siswa yaitu rata-rata 98,25% (sangat layak). Hal tersebut membuktikan bahwa *e-book* Rumbelta dapat diterima oleh siswa sebagai media pembelajaran pada Tema Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban

dan Hakku di Rumah Kelas III SDN Gunungpati 01. 5) *E-book* Rumbelta dengan materi Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi guru dan siswa kelas III Sekolah Dasar.

Pokok temuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu *e-book* Rumbelta sebagai media pembelajaran pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah. Pokok temuan ini telah melalui tahap validasi oleh dua dosen ahli media dan ahli materi.

E. Pembahasan Hasil Pengembangan

Media pembelajaran *e-book* Rumbelta Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah yang telah dikembangkan oleh peneliti berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Peneliti melakukan pengembangan produk menggunakan metode ADDIE (*analysis, design, development, implementation and evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Produk *e-book* Rumbelta yang dihasilkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Kelas III Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran ini mampu menjadikan minat belajar siswa meningkat dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Metode ADDIE merupakan salah metode yang banyak dipakai mahasiswa dalam mengembangkan sebuah produk tidak terkecuali dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital (Rachmadyanti and Gunansyah 2020; Rama et al. 2022; Rustandi and

Rismayanti 2021). Hal tersebut dikarena metode ADDIE mempunyai desain/tahapan yang mudah dipahami dan digunakan dalam penelitian pengembangan mulai dari *analysis, design, development, implementation and evaluation* sehingga dapat menghasilkan produk yang layak dan siap digunakan (Sugihartini and Yudiana 2018).

Pada *e-book* Rumbelta ini memiliki keunggulan yaitu setiap bagian atau komponen media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian (uji coba lapangan) merupakan karya pribadi yang disusun sesuai dengan kurikulum 2013. Semua materi yang dimuat dalam *e-book* Rumbelta berupa teks telah disesuaikan dengan buku yang digunakan oleh guru dan sudah menyesuaikan berdasarkan saran dan arahan dari guru Kelas III. Isi *e-book* Rumbelta juga dilengkapi dengan gambar yang berwarna mengikuti karakteristik siswa Kelas III Sekolah Dasar. Penambahan video yang menjelaskan materi yang sedang dipelajari juga membuat *e-book* Rumbelta ini menjadi lebih menarik bukan hanya dari segi tampilan namun juga kelengkapan isi materi serta dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan melihat video tersebut. Handayani tahun 2020 juga menjelaskan hal serupa bahwa media pembelajaran menggunakan *e-book* mempunyai banyak fitur dan dapat memuat multimedia mulai dari teks, gambar dan video. Hal tersebut membuat *e-book* sebagai media pembelajaran terlihat lebih menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, *e-book* Rumbelta yang notabene adalah sebuah media pembelajaran elektronik memudahkan penyimpanan dan lebih praktis untuk

disimpan guru maupun siswa secara pribadi untuk belajar mandiri (Almekhlafi 2021).

Data hasil kevalidan dari *e-book* Rumbelta diperoleh dari hasil validasi dua ahli media dan ahli materi. Data hasil kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon guru. Data hasil keberterimaan diperoleh dari hasil angket respon siswa. Berikut ini merupakan pembahasan hasil pengembangan dari hasil kevalidan, kepraktisan dan keberterimaan *e-book* Rumbelta Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Kelas III SDN Gunungpati 01 sebagai berikut:

Pertama adalah hasil validasi oleh dua ahli media, pada tahap analisis validasi *e-book* Rumbelta bertujuan untuk mengetahui nilai dari kevalidan pengembangan *e-book* Rumbelta Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah dari segi kesesuaian media pembelajaran sebelum dilaksanakan uji coba lapangan ke Sekolah Dasar. Tahap analisis validasi media dilakukan oleh dua validator yaitu Bapak Henry Januar Saputra, M.Pd dan Bapak Dr. Bagus Ardi Saputro, M.Pd. Validasi media yang dilakukan oleh Bapak Henry Januar Saputra, M.Pd memperoleh nilai pada aspek kesesuaian materi 95%, aspek kelayakan produk 100%, aspek kepraktisan 100%, aspek kontribusi produk 91,7% dan aspek keunggulan produk 100% sehingga memperoleh rerata sebesar 97,5% dengan kategori “sangat layak”. Validasi media yang dilakukan oleh Bapak Dr. Bagus Ardi Saputro, M.Pd memperoleh nilai pada aspek kesesuaian materi 75%, aspek kelayakan produk 75%, aspek kepraktisan 75%, aspek kontribusi produk 75% dan aspek

keunggulan produk 75% sehingga memperoleh rerata sebesar 75% dengan kategori “layak”. Pada tahap uji validasi oleh ahli media yakni Bapak Henry Januar Saputra, MPd dan Bapak Dr. Bagus Ardi Saputro, M.Pd menunjukkan bahwa *e-book* Rumbelta valid (tanpa revisi) untuk uji coba lapangan. Hal serupa diungkapkan oleh (Kurnia and Ismayati 2019) bahwa media *e-book* valid digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Uji validitas terhadap *e-book* dalam penelitiannya menunjukkan nilai 94,64% dengan kategori sangat valid.

Kedua adalah hasil validasi oleh dua ahli materi, pada tahap analisis validasi *e-book* Rumbelta ini bertujuan untuk mengetahui nilai dari kevalidan pengembangan *e-book* Rumbelta Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah dari kesesuaian materi sebelum dilaksanakan uji coba lapangan ke Sekolah Dasar. Tahap analisis validasi materi dilakukan oleh dua validator yaitu Bapak Henry Januar Saputra, M.Pd. dan Bapak Dr. Bagus Ardi Saputro, M.Pd. Validasi materi yang dilakukan oleh Bapak Henry Januar Saputra, M.Pd memperoleh nilai pada aspek kesesuaian materi 93,7%, aspek kelayakan materi 100%, aspek penyajian materi 100% dan aspek kebahasaan 100% sehingga memperoleh rerata sebesar 98,75% dengan kategori “sangat layak”. Validasi materi yang dilakukan oleh Bapak Dr. Bagus Ardi Saputro, M.Pd memperoleh nilai pada aspek kesesuaian materi 75%, aspek kelayakan materi 75%, aspek penyajian materi 75% dan aspek kebahasaan 75% sehingga memperoleh rerata sebesar 75% dengan kategori “layak”. Pada tahap uji validasi oleh ahli materi yakni Bapak Henry Januar Saputra, M.Pd dan

Bapak Dr. Bagus Ardi Saputro, M.Pd menunjukkan bahwa *e-book* Rumbelta valid untuk uji coba lapangan. Materi dalam *e-book* Rumbelta ini sudah disesuaikan berdasarkan masukan dari guru kelas dan kurikulum yang dipakai yaitu kurikulum 2013. Materi yang sesuai dengan SK, KD dan indikator pencapaian sangat penting dalam tercapainya hasil belajar yang maksimal (Hanida, Neviyarni, and Fahrudin 2019).

Ketiga adalah hasil uji kepraktisan dengan membagikan angket respon guru. Pada tahap analisis kepraktisan *e-book* Rumbelta ini bertujuan untuk mengetahui apakah *e-book* Rumbelta Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah yang dibuat telah sesuai dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar pada tahap uji coba lapangan. Tahap ini dilakukan di SDN Gunungpati 01 oleh Ibu Mas'udatur Rosyidah, S.Pd selaku guru Kelas III. Hasil uji kepraktisan oleh Ibu Mas'udatur Rosyidah, S.Pd memperoleh nilai pada aspek media *e-book* 94,23% dan aspek materi 96,43% sehingga memperoleh rerata sebesar 95% dengan kategori "sangat layak". Hasil uji kepraktisan dengan memperoleh kategori "sangat layak" maka media pembelajaran ini dianggap praktis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah pada siswa Kelas III Sekolah Dasar. Khairinal tahun 2021 menjelaskan juga menjelaskan bahwa *e-book* penggunaan *e-book* efektif digunakan sebagai media pembelajaran, dimana *e-book* dapat memuat berbagai multimedia seperti tulisan, foto, suara maupun video yang mempermudah guru memberikan ilustrasi terhadap materi pembelajaran.

Keempat adalah hasil uji keberterimaan dengan membagikan angket respon siswa. Uji keberterimaan ini bertujuan untuk mengetahui apakah *e-book* Rumbelta Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah yang dibuat telah sesuai dan dapat diterima oleh siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar pada tahap uji coba lapangan. Tahap ini dilakukan di SDN Gunungpati 01 Semarang pada siswa kelas III yang seharusnya berdasarkan daftar jumlah siswa kelas III berjumlah 22 siswa, namun pada hari penelitian tahap ini dilakukan dengan jumlah 20 siswa dikarenakan 2 siswa tidak hadir. Perolehan respon dari angket yang dibagikan kepada 20 siswa tersebut memperoleh hasil sejumlah 20 siswa lebih memahami materi pada *e-book* Rumbelta, sejumlah 20 siswa diberikan kesempatan untuk berpendapat, sejumlah 20 siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, sejumlah 20 siswa dapat memahami penjelasan yang disampaikan guru, sejumlah 20 siswa senang dengan tampilan *e-book* Rumbelta, sejumlah 20 siswa tertarik dengan warna dan tulisan di dalam *e-book* Rumbelta, sejumlah 20 siswa jelas dan paham menggunakan *e-book* Rumbelta, sejumlah 18 siswa mendengar jelas audio yang ada pada *e-book* Rumbelta, sejumlah 19 siswa berpendapat gambar dalam *e-book* Rumbelta terlihat jelas, sejumlah 20 siswa tertarik dengan perpaduan warna gambar dalam *e-book* Rumbelta, sejumlah 20 siswa merasa belajar menggunakan *e-book* Rumbelta adalah pengalaman baru, sejumlah 19 siswa merasa tulisan dalam *e-book* Rumbelta sudah terlihat jelas dan mudah dibaca, sejumlah 19 siswa mudah memahami penyampaian isi materi dalam *e-book* Rumbelta, sejumlah 20 siswa mendapatkan pengetahuan yang mendalam

setelah belajar menggunakan *e-book* Rumbelta, sejumlah 20 siswa ingin belajar menggunakan *e-book* Rumbelta, sejumlah 19 siswa merasa ingin belajar lebih banyak lagi setelah menggunakan *e-book* Rumbelta, sejumlah 20 siswa merasa menyenangkan belajar menggunakan *e-book* Rumbelta, sejumlah 19 siswa merasa lebih bisa berkonsentrasi mengikuti pembelajaran, sejumlah 20 siswa merasa lebih aktif dalam pembelajaran dan sejumlah 20 siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil angket respon siswa menunjukkan persentase rerata sebesar 98,25% (angket tanggapan siswa terlampir di halaman 168) yakni telah memenuhi kriteria keberterimaan dengan kategori “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Kelas III Sekolah Dasar dengan keunikan *e-book* Rumbelta terdapat jendela teks berbentuk rumah yang menekankan *point* penting mengenai materi yang dibahas, dimana hal tersebut bertujuan untuk mempermudah siswa dalam merangkum dan mengingat poin-poin penting dalam materi ketika proses belajar mengajar. Sebuah penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *e-book* dapat diterima oleh siswa sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan hasil uji kepraktisan pada siswa yaitu 99,5% dengan kategori sangat praktis (Susilawati and Rusdinal 2022). Keberterimaan *e-book* tersebut oleh siswa juga terlihat dari antusias siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar serta *e-book* ini dapat menjadi sumber belajar mandiri siswa di rumah (Suryani and Khoiriyah 2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *e-book*

sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, dimana *e-book* ini mempunyai keunggulan dari pada buku konvensional seperti warna yang dapat disesuaikan dengan keinginan ataupun tulisan yang dapat bergerak membuat tampilan *e-book* lebih menarik. E-book juga dapat menyematkan foto dan video sebagai ilustrasi tentang materi yang sedang dipelajari, dimana keunggulan ini meningkatkan minat belajar siswa. Metode *make a match* juga dapat dijadikan salah satu pilihan alternatif yang baik digunakan untuk belajar dalam kelas, dimana belajar menggunakan metode ini mengharuskan siswa untuk menemukan pasangan dari kartu yang ia miliki. Metode *make a match* dapat meningkatkan keaktifan belajar, kemampuan bekerjasama dan *problem solving* siswa.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN KETERBATASAN PENELITIAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *E-book* Rumbelta telah memenuhi kriteria valid berdasarkan nilai rata-rata kelayakan penilaian oleh dua ahli media berturut-turut yaitu sebesar 97,5% (sangat layak) dan 75% (layak) dan dua ahli materi berturut-turut yaitu sebesar 98,75% (sangat layak) dan 75% (layak) digunakan pada pembelajaran Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Kelas III Sekolah Dasar.
2. *E-book* Rumbelta telah memenuhi kriteria praktis berdasarkan hasil angket respon guru yaitu sebesar 95% dengan kategori “sangat layak”, sehingga *e-book* Rumbelta praktis digunakan sebagai media pembelajaran Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Kelas III Sekolah Dasar.
3. *E-book* Rumbelta telah memenuhi kriteria keberterimaan berdasarkan hasil angket respon siswa yaitu sebesar 98,25% dengan kategori “sangat layak”, sehingga penggunaan *e-book* Rumbelta sebagai media pembelajaran pada materi Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Kelas III Sekolah Dasar dapat diterima oleh siswa.

B. Saran

Setelah dilakukan penelitian, saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Penggunaan *e-book* Rumbelta dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa sehingga siswa lebih tertarik dan antusias selama mengikuti pembelajaran. E-book Rumbelta diharapkan dapat menjadi salah satu solusi alternatif atau referensi bagi guru dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Bagi siswa

Penguasaan dan pemanfaatan teknologi sangat penting di era global ini termasuk bagi siswa, dimana siswa diharapkan lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Penggunaan *e-book* Rumbelta diharapkan menjadi tahap awal siswa lebih mengenal dan terbiasa memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar.

3. Bagi penelitian selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan meneliti lebih lanjut tentang keefektifan *e-book* Rumbelta terhadap hasil belajar siswa.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan produk *e-book* Rumbelta yang telah dilakukan memiliki keterbatasan antara lain:

1. Produk merupakan media pembelajaran berbasis digital, dimana membutuhkan kuota internet untuk mengakses media *e-book* Rumbelta ini.
2. *E-book* Rumbelta hanya diujikan pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Kelas III Sekolah Dasar.
3. *E-book* Rumbelta hanya diujikan pada satu kelas dan satu sekolah saja.
4. Penelitian ini hanya menguji respon siswa dan belum menguji keefektifan dari *e-book* Rumbelta terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. 2017. "Pendekatan Dan Model Pembelajaran Yang Mengaktifkan Siswa." *Edureligia* 01(01).
- Almekhlafi, Abdurrahman Ghaleb. 2021. "The Effect of E-Books on Preservice Student Teachers' Achievement and Perceptions in the United Arab Emirates." *Education and Information Technologies* 26(1):1001–21. doi: 10.1007/s10639-020-10298-x.
- Arviana, Azura, and Zariul Antosa. 2020. "Analisis Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Ivb Sd Negeri 147 Pekanbaru." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau Pekanbaru* 28–34.
- Assingkily, Muhammad Shaleh. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan (Panduan Menulis Artikel Ilmiah Dan Tugas Akhir)*. Yogyakarta: K-Media.
- Darmadi, Hamid. 2019. *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi: Konsep Dasar, Teori, Strategi Dan Implementasi Dalm Pendidikan Globalisasi*. AnImage.
- Fauhah, Homroul, and Rosy Brilliant. 2021. "Analisis Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa No Title." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 9(2):325.
- Hanafi. 2017. "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan." *Jurnal Kajian Keislaman* 4(2).
- Handayati, Sri. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Dengan Memanfaatkan Fitur Rumah Belajar Pada Pada Mata Pelajaran Ipa." *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik* 1(4):369–84. doi: 10.47387/jira.v1i4.61.
- Hanida, Neviyarni, and Farida Fahrudin. 2019. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Discovery Learning di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 3(2):716–24. doi: 10.31004/basicedu.v3i2.60.
- Hisbiyati, Haning, and Laila Khusnah. 2017. "Penerapan Media E-Book Berekstensi Epub Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smp Pada Mata Pelajaran Ipa." *Jurnal Pena Sains* 4(1):16. doi: 10.21107/jps.v4i1.2775.
- Kemendikbud. 2018. *Buku Guru Edisi Revisi Kelas 3 SD/MI Tema 4 Kewajiban dan Hakku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kemendikbud. 2018. *Pendidikan di Indonesia Belajar dari Hasil PISA 2018*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khairinal, Khairinal, Suratno Suratno, and Resi Yulia Aftiani. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa

- Kelas X 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh.” *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2(1):458–70.
- Khikmawati, Devi Kurnia, Rafi Alfian, Abdylla Adhiyasa Nugroho, Agus Susilo, and Noor Cholifah. 2021. “Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus.” 3(1):9.
- Kurnia, Yayuk Yuli, and Euis Ismayati. 2019. “Pengembangan Digital Book Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Pada Siswa Kelas XI SMKN 5 Surabaya.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 8(3).
- Kusumawati, Naniek, and Endang Sri Maruti. 2019. *Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Lubis, Maulana Arafat, and Nashran Azizan. 2020. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Luh Ermayani, Nyoman Dantes, and Anak Agung Istri Ngurah Marhaeni. 2021. “Analisis Keintegrasian Muatan Pelajaran Sekolah Dasar Kelas I Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku.” *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 5(1):151–64. doi: 10.23887/jurnal_pendas.v5i1.268.
- Magdalena, Ina. 2021. *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: Cv Jejak.
- Makki, M. Ismail, and Aflahah. 2019. *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*. Pamekasan: Duta Media Publising.
- Manik, Sabarina Elprida, Muhammad Izzudin, Iis Istianah, Fauziah Astuti, Eka Indriastuti Kartikasari, Wahyudin, Umar Harun Lisnasari, Umar Harun Arrasyid, Fitri Yati, Siti Djuleha Ika Capricanilia, and Tutik Sri Wahyuni. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Pada Pelajaran MIPA (Matematika IPA)*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Mullis, Ina V. S., Martin Michael O, Foy Pierre, and Hooper Martin. 2016. *TIMSS 2015 International Results in Mathematic and Science*. Boston: TIMSS & PIRLS International Study Center.
- Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. 2019. “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa.” *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019* 659–63.
- Nugroho, Ikhlasul Ardi. 2016. *Pendekatan Ilmiah Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Ikhlasul Workshop.
- Nurfadhillah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Oktaviani, Utari, Siti Kumawati, Mila Nurul Apriliyani, Heny Nugroho, and Eka Susanti. 2020. “Identifikasi Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di SMK Negeri 1 Tonjong.” *MATH LOCUS: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika* 1(1):1–6. doi: 10.31002/mathlocus.v1i1.892.

- Pratiwi, Rina Hidayati. 2018. "Metode Pembelajaran 'Make A Match' Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPA." *Florea* 5(1):37–43.
- Rachmadyanti, Putri, and Ganes Gunansyah. 2020. "Pengembangan Ebook Untuk Mata Kuliah Konsep Dasar IPS Lanjut Bagi Mahasiswa PGSD UNESA." *Jurnal Riset Pedagogik* 4(1).
- Rama, Alzet, Rusnardi Rahmat Putra, Yasdinul Huda, and Remon Lapisa. 2022. "Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Professional Pada Mata Kuliah Analisis Kurikulum Pendidikan Dasar." *Jurnal Riset Tindakan Indonesia* 7(1).
- Rifa'i, Ahmad Yasir. 2020. *28 Cara Senang Belajar Matematika*. Magelang: Pustaka Rumah Cinta.
- Riyanti, Nisrohah Neni, and M. Husni Abudullah. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS." *JPGSD* 6(4):440–50. doi: 10.47200/aoej.v10i02.277.
- Rustandi, Andi, and Rismayanti. 2021. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda." *Jurnal Fasilkom* 11(2).
- Sa'diyah, Kalimatus. 2021. "Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA." *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3(4):1298–1308. doi: 10.31004/edukatif.v3i4.561.
- Setyosari, Punaji. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. 5th ed. Jakarta: Prenada Media.
- Shobirin, Ma'as. 2016. *Konsep Dan Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Shoimin, Aris. 2018. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarta.
- Sugihartini, Nyoman, and Kadek Yudiana. 2018. "Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 15(2).
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. 12th ed. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumarni. 2021. "Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penyesuaian Diri dengan Lingkungan pada Siswa." *Jurnal Kewarganegaraan* 5(1):39–44. doi: 10.31316/jk.v5i1.1281.
- Supriyono. 2018. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Dasar* 2(1).

- Suryani, Ela, and Ika Silfiana Arifatul Khoiriyah. 2018. "Pemanfaatan E-Book Sebagai Sumber Belajar Mandiri Bagi Siswa SMK/SMK/MA." *International Journal of Community Service Learning* (2):3.
- Susilawati, Tri, and Rusdinal. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Blended Learning Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(2):378–87. doi: 10.31949/jcp.v8i2.2285.
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2):103. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- Warsita, Bambang. 2019. "Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran." *Jurnal Teknodik* 23(1):65–78.
- Yulaika, Nina Fitriya. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen dan Keuangan* 4(1):67–76.
- Yulianti, Nining. 2021. *Penguasaan Vocabulary Dalam Memahami Descriptive Text Dengan Make a Match Bermedia Tumar*. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Yumithasari, Risca, Erni Mustakim, and Riyanto M. Taruna. 2018. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match (Mencari Pasangan) Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV." *Jurnal Pendidikan Dasar* 6(2).
- Zaenuddin, Muhammad, and Etik Puji Handayani. 2020. *Book Chapter Inovasi Pembelajaran Di Pendidikan Tinggi*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.

Lampiran 1. Silabus

SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 4 : KEWAJIBAN DAN HAKKU

Subtema 1 : KEWAJIBAN DAN HAKKU DI RUMAH

Semester : 1

KOMPETENSI INTI

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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa 2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah 3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak	1.2.1 Menerima kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. 2.2.1 Melakukan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. 3.2.1 Memahami kewajiban dan hak	<ul style="list-style-type: none"> Memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga Memahami kewajiban dan hak sebagai warga sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan akibat tidak menjalankan kewajiban Menemukan kalimat yang menunjukkan kewajiban dan hak Menceritakan pengalaman mendapatkan hak Menuliskan pengalaman 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> Jujur Disiplin Tanggung Jawab Santun Peduli Percaya diri Kerja Sama Jumlah: <ul style="list-style-type: none"> Catatan pendidik tenang sikap 	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku Guru Buku Siswa Internet Lingkungan

	<p>sebagai anggota keluarga dan warga sekolah</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah</p>	<p>sebagai anggota keluarga berkaitan dengan pakaian dengan tepat.</p> <p>3.2.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan pakaian dengan tepat.</p> <p>4.2.1 Menuliskan pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan pakaian.</p> <p>4.2.2 Menceritakan pengalamannya tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan pakaian.</p>		<p>tentang kewajiban dan hak terkait makanan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kewajiban dan hak • Menuliskan kewajiban dan hak atau aturan di rumah • Membuat daftar kewajiban dan hak berkaitan dengan rumah • Menceritakan pengalaman menjalankan kewajiban dan hak 	<p>peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hak kasih sayang dan kewajiban; kalimat saran; penjumlahan; pola irama sederhana 		
Bahasa Indonesia	<p>3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam</p>	<p>3.10.1 Memahami ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengungkap kan kalimat saran • Mengungkap kan kalimat masukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menemukan kalimat saran • Menuliskan kalimat saran • Membaca teks permasalahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Hak kasih sayang dan kewajiban; kalimat saran; penjumlahan; pola irama sederhana 		

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	<p>4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri</p>	<p>teks tulis</p> <p>3.10.2 Mengidentifikasi ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dengan tepat.</p> <p>4.10.1 Menyajikan ungkapan atau kalimat saran dengan tepat.</p> <p>4.10.2 Menuliskan saran tentang kewajiban yang seharusnya dilakukan dengan tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengungkapkan ungkapan atau kalimat penyelesaian masalah (sederhana) 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi saran secara lisan • Menjodohkan kalimat saran dengan permasalahan • Menjelaskan maksud kalimat saran • Menuliskan penjelasan kalimat saran 	<ul style="list-style-type: none"> • Kewajiban dan hak atas pakaian; kalimat saran; bentuk istirahat • Mengenal kalimat saran; Hak bertubuh sehat; penjumlahan bilangan cacah; pola irama sederhana • Kalimat saran; kewajiban dan hak tentang makanan; bentuk istirahat dan aturannya • Kewajiban dan hak tentang rumah; kalimat saran; penjumlahan bilangan cacah 	
	<p>3.8 Memahami bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan</p> <p>4.8 Menceritakan bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan</p>	<p>3.8.1 Mengetahui bentuk istirahat untuk menjaga kesehatan.</p> <p>3.8.2 Mengidentifikasi bentuk-bentuk aktivitas istirahat untuk menjaga kesehatan.</p> <p>4.8.1 Menyajikan bentuk-bentuk aktivitas istirahat untuk</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kasi bentuk istirahat dan manfaat istirahat • Mengidentifikasi kasi bentuk pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan bentuk-bentuk istirahat • Menjelaskan salah satu bentuk istirahat dan kewajibannya • Menceritakan pengalaman melaksanakan salah satu 		

Matematika	<p>3.3 Menyatakan suatu bilangan se-bagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah</p> <p>4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah</p>	<p>menjaga kesehatan.</p> <p>4.8.2 Menceritakan salah satu bentuk aktivitas istirahat untuk menjaga kesehatan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengoperasikan bilangan cacah 	<ul style="list-style-type: none"> • Menemukan dua bilangan yang jumlahnya sudah diketahui • Berkreasi dengan bilangan cacah 	<ul style="list-style-type: none"> • Kewajiban dan hak tentang rumah bersih; kalimat saran; penjumlahan bilangan cacah <p>Keterampilan</p> <p>Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat kalimat saran; membuat soal perjumlahan dua bilangan cacah; memeragaan pola irama sederhana dengan 	
------------	---	--	---	--	---	--

Seni Budaya dan Prakarya	3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu. 4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.	dengan hasil yang ditentukan sendiri dengan tepat. 3.2.1 Memahami bentuk dan variasi pola irama dalam sebuah lagu. 3.2.2 Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana pada sebuah lagu. 4.2.1 Menyajikan bentuk pola irama sederhana dengan bernyanyi. 4.2.2 Memeragakan pola irama sederhana pada lagu dengan tepat.	<ul style="list-style-type: none"> Memahami pola irama sederhana pada lagu Menyanyikan lagu dengan variasi irama 	<ul style="list-style-type: none"> Mempelajari pola irama sederhana Menyanyikan lagu dengan pola irama sederhana Menyanyikan lagu 	<ul style="list-style-type: none"> Menceritakan pengalaman, menuliskan kalimat saran, menulis cerita Berdiskusi, membuat cerita tentang penjumlahan, memeragakan pola irama sederhana Menyampaikan pendapat, menulis cerita, 	
--------------------------	--	---	--	--	---	--

Semarang, 27 Juli 2022

Peneliti



Aliffah Milania Zain
NPM. 18120296

Guru Kelas III



Mas'Udatur Rosyidah, S.Pd.
NIP. 19750503200801014

Mengetahui,
Kepala SDN Gunungpati 01 Semarang



Memik Nor Fadilah, S.S, S.Pd.
NIP. 198209032008012005

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sartuan Pendidikan : SDN Gunungpati 01 Semarang
 Kelas / Semester : III (Tiga) / 1
 Tema 4 : Kewajiban dan Hakku
 Subtema 1 : Kewajiban dan Hakku di Rumah
 Pembelajaran : 1
 Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks	3.10.1 Menemukan ungkapan atau kalimat saran, masukan, penyelesaian masalah (sederhana) berkaitan dengan tubuh yan sehat
4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri	4.10.1 Menuliskan saran tentang kewajiban yang seharusnya dilakukan

Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagidua bilangan cacah	3.3.1 Memilih dua bilangan cacah yang jumlahnya diketahui

4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasilkali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	4.3.1 Membuat permasalahan berkaitan dengan penjumlahan dua bilangan cacah dengan hasil yang ditentukan sendiri
---	---

SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu	3.2.1 Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana dalam lagu dengan tepukan
4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu	4.2.1 Berkreasi tentang pola irama sederhana dalam lagu dengan tepukan

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati teks tentang saran, peserta didik dapat menemukan ungkapan atau kalimat saran, masukan dan penyelesaian masalah (sederhana) dengan tepat.
2. Setelah mengamati teks bacaan tentang kewajiban dan hak anak di rumah, peserta didik dapat menuliskan saran berkaitan dengan kewajiban yang seharusnya dilakukan
3. Setelah mengamati cerita, peserta didik dapat memilih dua bilangan cacah yang jumlahnya diketahui dengan tepat.
4. Dengan mencontoh cerita, peserta didik dapat membuat permasalahan berkaitan dengan penjumlahan dua bilangan cacah dengan hasil yang ditentukan sendiri dengan tepat.
5. Setelah mengamati tayangan video lagu "Jika Ibuku Tua Nanti" peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana dalam lagu dengan tepat.
6. Setelah mengidentifikasi pola irama sederhana, peserta didik dapat berkreasi tentang pola irama sederhana dalam lagu dengan tepukan dengan percaya diri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Bahasa Indonesia
 - Kalimat saran
 - Kewajiban dan hak anak di rumah
2. Matematika
 - Penjumlahan dua bilangan cacah dengan hasil yang ditentukan sendiri
3. SBdP
 - Mengidentifikasi pola irama sederhana

E. MODEL, PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

1. Model: *Make A Match*
2. Pendekatan: Saintifik (Mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan)
3. Metode:

Ceramah, tanya jawab, bermain gambar, penugasan, diskusi.

F. MEDIA

1. Media Pembelajaran:
 - E-Book Rumbelta
 - Video pembelajaran
 - Kartu soal dan kartu jawaban Model *Make A Match*
2. Alat Pembelajaran :
 - Laptop
 - *Smart Phone*
 - Jaringan Internet

G. SUMBER PEMBELAJARAN

1. Buku Guru Kelas V, Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Buku Siswa Kelas V, Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa (Orientasi) ▪ Siswa diajak menyanyikan lagu Dari Sabang Sampai Merauke. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan ▪ Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa ▪ Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) ▪ Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. ▪ Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah ▪ Guru melakukan <i>ice breaking</i> bersama siswa untuk membangkitkan semangat dalam belajar ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran seperti memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Motivasi) 	10 menit

Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mempersilahkan peserta didik untuk membuka <i>E-Book</i> Rumbelta pada <i>Smart Phone</i> https://heyzine.com/flip-book/6cc788a9fd.html ▪ Peserta didik membaca petunjuk penggunaan <i>E-Book</i> Rumbelta ▪ Guru menstimulasi konsentrasi peserta didik dengan memberikan pertanyaan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang dimaksud kalimat saran? 2. Apa contoh kalimat saran? ▪ Peserta didik bersama-sama dengan guru membahas kalimat saran pada <i>E-Book</i> Rumbelta halaman 9 ▪ Peserta didik menjodohkan kalimat saran yang sesuai dengan permasalahan yang ada ▪ Guru menstimulasi konsentrasi peserta didik dengan memberikan pertanyaan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang dimaksud dengan kewajiban dan hak? 2. Apa saja contoh kewajiban dan hak anak di rumah? ▪ Peserta didik membaca dan mencermati teks bacaan tentang Siti dan keluarganya ▪ Peserta didik mencoba berlatih menemukan kalimat saran pada teks bacaan “Kasih Sayang di Rumah” ▪ Peserta didik menyelesaikan masalah (sederhana) berkaitan dengan kewajiban yang seharusnya dilakukan ▪ Guru menstimulasi konsentrasi peserta didik dengan melihat contoh permasalahan penjumlahan dua bilangan cacah dengan hasil yang ditentukan sendiri pada <i>E-Book</i> Rumbelta halaman 14 ▪ Peserta didik bersama-sama dengan guru membahas materi penjumlahan dua bilangan dengan hasil yang ditentukan sendiri ▪ Peserta didik mengamati tayangan video pada <i>E-Book</i> Rumbelta tentang penjumlahan dua bilangan yang hasilnya ditentukan sendiri https://youtu.be/6Dn1kZWLo8g ▪ Peserta didik mengamati tayangan video pada <i>E-Book</i> Rumbelta tentang lagu berjudul “Jika Ibuku Tua Nanti” https://youtu.be/NzDbzc3pVO4 	50 menit
---------------	---	----------

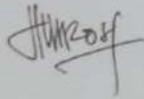
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menstimulasi konsentrasi peserta didik dengan memberikan pertanyaan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana cara mengidentifikasi pola irama pada lagu? ▪ Peserta didik bersama-sama dengan guru membahas pola irama sederhana pada <i>E-Book Rumbelta</i> halaman 17 https://youtu.be/rKQdoe60wao ▪ Peserta didik berlatih menyanyikan lagu “Jika Ibuku Tua Nanti” sesuai dengan pola iramanya. ▪ Peserta didik menyanyikan lagu sambil bertepuk tangan dengan percaya diri ▪ Guru mengecek pemahaman siswa atas materi yang sudah dibahas dengan menerapkan model <i>Make A Match</i> ▪ Tahap pelaksanaan dimulai dengan guru membagikan satu kertas kepada setiap peserta didik ▪ Guru menjelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan, sebagian peserta didik akan mendapatkan pertanyaan dan sebagian akan mendapatkan jawaban. ▪ Guru meminta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka, jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman lain. ▪ Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan untuk membacakan soal yang diperoleh dengan kertas kepada teman-teman yang lain. ▪ Soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain. ▪ Setelah semua siswa membacakan soal atau jawaban dan mencocoknya, kita sampai ke tahap akhir yaitu tahap terminasi, dimana pada tahap terminasi guru akan mengakhiri proses pembelajaran dengan membuat kesimpulan. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung dan mempersilahkan siswa bertanya jika ada yang merasa belum jelas ▪ Guru menjelaskan kegiatan berikutnya adalah mengerjakan LKPD dan soal evaluasi https://forms.gle/8d7Cn9E3YM32ER1d9 ▪ Guru memberikan kesimpulan dan penguatan mengenai materi yang sudah dipelajari https://youtu.be/AiK7GOBfwG4 ▪ Guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan doa bersama. 	10 menit

I. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

Aspek	Penilaian
Sikap	Percaya diri, disiplin selama proses pembelajaran, tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas dan mandiri
Pengetahuan	Soal evaluasi
Keterampilan	Berkreasi tentang pola irama sederhana dalam lagu "Jika Ibuku Tua Nanti"

Semarang, 27 Juli 2022

Guru Kelas III



Mas'Udatur Rosyidah, S.Pd.
NIP. 19750503200801014

Peneliti



Aliffah Milania Zain
NPM. 18120296

Lampiran 3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD
Bahasa Indonesia

Nama	:
Kelas	: III
Tema/Subtema/Pb	: 4/1/1

Tujuan Pembelajaran:

Dengan mengamati teks tentang saran, peserta didik dapat menemukan ungkapan atau kalimat saran, masukan dan penyelesaian masalah (sederhana) dengan tepat

Langkah-langkah:

1. Tuliskan nama lengkapmu!
2. Bacalah teks "Kasih Sayang di Rumah" dengan suara senyap!
3. Perhatikan kembali teks tersebut!
4. Tunjukkan kalimat saran yang kamu temui!



LKPD Bahasa Indonesia



Nama :
Kelas : III
Tema/Subtema/Pb : 4/1/1

Tujuan Pembelajaran:

Dengan mengamati teks tentang kewajiban dan hak anak di rumah, peserta didik dapat menuliskan saran berkaitan dengan kewajiban yang seharusnya dilakukan

Langkah-langkah:

1. Tuliskan nama kelompokmu!
2. Bacalah hak-hak yang diperoleh Siti pada tabel!
3. Diskusikan dengan temanmu tentang kalimat saran yang menunjukkan kewajiban!
4. Tuliskan saran yang seharusnya Siti lakukan di dalam tabel!

Hak Siti	Saran yang Menunjukkan Kewajiban
Mendapat kasih sayang dari ayah ibu.	Sayangilah ayah ibumu.
Mendapat perawatan ayah ibu.
Mendapat waktu bermain bersama ayah ibu.
Dapat bercerita kepada ayah ibu.
Mendapat perhatian ayah ibu saat belajar.
Mendapat bantuan ayah ibu saat kesulitan.



LKPD Matematika



Nama :
Kelas : III
Tema/Subtema/Pb : 4/1/1

Tujuan Pembelajaran:

Dengan mencontoh cerita, peserta didik dapat membuat permasalahan berkaitan dengan penjumlahan dua bilangan cacah dengan hasil yang ditentukan sendiri dengan tepat.

Langkah-langkah:

1. Tuliskan nama lengkapmu!
2. Bacalah kembali materi menentukan dua bilangan yang jumlahnya sudah diketahui!
3. Buatlah permasalahan sendiri yang berkaitan dengan matematika!
4. Carilah pemecahannya dengan mengisi tabel!

Jumlah hari belajar			
	Hari belajar di sekolah	...	Hari belajar di rumah
1	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>



**LKPD
SBdP**

Nama	:
Kelas	: III
Tema/Subtema/Pb	: 4/1/1

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mengidentifikasi pola irama sederhana, peserta didik dapat berkreasi tentang pola irama sederhana dalam lagu dengan percaya diri

Langkah-langkah:

1. Bukalah YouTube tentang lagu " Jika Ibuku Tua Nanti"!
2. Simaklah lagu tersebut dengan saksama!
3. Berlatihlah perlahan-lahan untuk menyanyikannya!
4. Peragakan lagu tersebut dengan kreasimu sendiri!
5. Buatlah video peragaan lagu tersebut dengan kreasimu sendiri!



Lampiran 4. Soal Evaluasi

Kelas III Tema 4 Subtema 1 Pb 1

Isilah identitas diri pada kolom di bawah ini!

aliffahmilani@gmail.com (tidak dibagikan) [Ganti akun](#)

* Wajib

Nama lengkap *

Jawaban Anda

Nomor presensi *

Jawaban Anda

Berikutnya Kosongkan formulir

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Pusat Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

Type here to search

29°C Berawan 18.07 04/08/2022

Kelas III Tema 4 Subtema 1 Pb 1

SOAL EVALUASI

Isilah soal evaluasi di bawah ini pada jawaban yang benar!

1. Berikut ini adalah salah satu contoh kalimat saran yaitu * 1 poin

a. Sebaiknya kamu segera minum obat dan istirahat.

b. Tolong tutup jendela itu!

c. Sayangilah kedua orang tua!

d. Apakah paman sudah datang?

2. Budi menggambar di seragam olahraganya dengan bolpoin. Hal itu sebaiknya tidak dilakukan Budi karena * 1 poin

a. Seragamnya bisa menjadi mudah robek

b. Seragamnya menjadi nampak tidak rapi

c. Seragamnya bisa sama dengan guru

d. Seragamnya menjadi susah dipakai

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

Type here to search

29°C Berawan 18.07 04/08/2022

Kelas III Tema 4 Subtema 1 Pb 1 x +

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe0EJonGJam0TeQYMUkC6FPwAVUAq17sO51hhF-VJZA/formResponse

d. Seragamnya menjadi susah dipakai

3. Santi dan Rika melihat Bu Guru kesulitan membawa banyak buku. Saran yang tepat untuk Santi dan Rika adalah * 1 poin

- a. Sebaiknya Santi dan Rika segera membantu Bu Guru
- b. Sebaiknya Santi dan Rika menyemangati Bu Guru
- c. Sebaiknya Santi dan Rika pura-pura tidak tahu
- d. Sebaiknya Santi dan Rika bersembunyi di dalam kelas

4. Hujan turun deras ketika Udin dan teman-temannya akan pulang sekolah. * 1 poin
Saran yang tepat untuk Udin dan teman-temannya adalah

- a. Sebaiknya Udin dan teman-temannya segera hujan-hujan
- b. Sebaiknya Udin dan teman-temannya protes kepada guru
- c. Sebaiknya Udin dan teman-temannya pulang setelah hujan reda
- d. Sebaiknya Udin dan teman-temannya tidak berangkat sekolah

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

Type here to search

29°C Berawan 18:08 04/08/2022

Kelas III Tema 4 Subtema 1 Pb 1 x +

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe0EJonGJam0TeQYMUkC6FPwAVUAq17sO51hhF-VJZA/formResponse

5. Kalimat saran sebaiknya disampaikan dengan cara * 1 poin

- a. Lembut
- b. Berteriak
- c. Keras
- d. Marah-marah

6. Setiap anak berhak mendapatkan tempat tinggal yang layak. Disisi lain juga punya kewajiban untuk * 1 poin

- a. Menjaga kebersihan rumahnya
- b. Membuat rumah sendiri sejak kecil
- c. Menanami halaman rumah dengan pohon besar
- d. Mengecat rumahnya dengan warna-warni

7. Ali bersyukur karena bisa makan makanan yang bergizi setiap hari. Bersyukur atas anugerah makanan yang ada termasuk * 1 poin

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

Type here to search

29°C Berawan 18:08 04/08/2022

Kelas III Tema 4 Subtema 1 Pb 1

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe0EJonGjTamJam0TeQYMUkC6FPwAVUAq17sO51hhF-VJZA/formResponse

d. Mengebat rumahnya dengan warna-warni

7. Ali bersyukur karena bisa makan makanan yang bergizi setiap hari. Bersyukur atas anugerah makanan yang ada termasuk * 1 poin

- a. Kewajiban
- b. Hak
- c. Kerajinan
- d. Kesehatan

8. Ketika sakit, anak memiliki hak berupa * 1 poin

- a. Mendapatkan uang jajan dari orang tua
- b. Mendapatkan teman baru
- c. Bebas dari tugas-tugas sekolah
- d. Mendapatkan pengobatan dan perawatan

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

Type here to search

29°C Berawan 18:08 04/08/2022

Kelas III Tema 4 Subtema 1 Pb 1

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe0EJonGjTamJam0TeQYMUkC6FPwAVUAq17sO51hhF-VJZA/formResponse

9. Kewajiban dan hak sebaiknya dilaksanakan dengan * 1 poin

- a. Seimbang
- b. Terpaksa
- c. Haknya saja
- d. Meminta imbalan

10. Bilangan berikut yang jumlahnya 45 adalah * 1 poin

- a. 25 dan 25
- b. 28 dan 27
- c. 20 dan 25
- d. 30 dan 35

11. Perhatikan penjumlahan di bawah ini!
 $310 + \dots = 625$
Bilangan yang tepat untuk mengisi titik-titik tersebut adalah * 1 poin

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

Type here to search

29°C Berawan 18:08 04/08/2022

Kelas III Tema 4 Subtema 1 Pb 1 X +

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe0EJonGJam0TeQYMUkC6FPwAVUAq17sO51hhF-VJZA/formResponse

d. 30 dan 35

11. Perhatikan penjumlahan di bawah ini! * 1 poin
 $310 + \dots = 625$
Bilangan yang tepat untuk mengisi titik-titik tersebut adalah

a. 351
 b. 135
 c. 315
 d. 513

12. Jumlah apel dan jeruk di toko Pak Budi adalah 600 buah. Jumlah kemungkinan apel dan jeruk yang tepat di toko Pak Budi adalah * 1 poin

a. 100 apel dan 400 jeruk
 b. 200 apel dan 400 jeruk
 c. 300 apel dan 400 jeruk
 d. 400 apel dan 300 jeruk

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

Type here to search

29°C Berawan 18.09 04/08/2022

Kelas III Tema 4 Subtema 1 Pb 1 X +

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe0EJonGJam0TeQYMUkC6FPwAVUAq17sO51hhF-VJZA/formResponse

d. 400 apel dan 300 jeruk

13. Jumlah kelereng hitam dan putih yang dimiliki Roni adalah 36 butir. Jumlah kemungkinan kelereng hitam dan putih yang tepat dimiliki Roni adalah * 1 poin

a. 10 hitam dan 10 putih
 b. 15 hitam dan 5 putih
 c. 20 hitam dan 5 putih
 d. 20 hitam dan 16 putih

14. Penjumlahan di bawah ini yang hasilnya tidak 700 adalah * 1 poin

a. $200 + 500$
 b. $300 + 400$
 c. $400 + 200$
 d. $500 + 200$

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

Type here to search

29°C Berawan 18.09 04/08/2022

Kelas III Tema 4 Subtema 1 Pb 1 X +

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe0EJonGJam0TeQYMUkC6FPwAVUAq17sO51hhF-VJZA/formResponse

15. Lagu anak-anak memiliki pola ritme yang * 1 poin

- a. Rumit
- b. Hanya
- c. Segera
- d. Pelan-pelan

16. Berikut ini yang merupakan lagu anak-anak adalah * 1 poin

- a. Halo-Halo Bandung
- b. Ibu Kita Kartini
- c. Lihat Kebunku
- d. Suwe Ora Jamu

17. Bentuk panjang dan pendeknya nada dalam lagu disebut * 1 poin

- a. Tempo

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

Type here to search

29°C Berawan 18:09 04/08/2022

Kelas III Tema 4 Subtema 1 Pb 1 X +

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe0EJonGJam0TeQYMUkC6FPwAVUAq17sO51hhF-VJZA/formResponse

d. Suwe Ora Jamu.

17. Bentuk panjang dan pendeknya nada dalam lagu disebut * 1 poin

- a. Tempo
- b. Nada
- c. Irama
- d. Intonasi

18. Irama yang mengesankan gerak disebut * 1 poin

- a. Nada
- b. Pola
- c. Dinamik
- d. Ritme

19. Indra pada tubuh yang digunakan untuk menikmati seni musik adalah * 1 poin

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

Type here to search

29°C Berawan 18:09 04/08/2022

Kelas III Tema 4 Subtema 1 Pb 1

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe0EJonGjTamJam0TeQYMUkC6FHwPwAVUAq17sO51hhF-VjZA/formResponse

19. Indra pada tubuh yang digunakan untuk menikmati seni musik adalah * 1 poin

- a. Pendengaran
- b. Peraba
- c. Penglihatan
- d. Penglihatan dan pendengaran

20. Pola Irama birama dua artinya * 1 poin

- a. Terdiri dari dua ketukan
- b. Terdiri dari tiga ketukan
- c. Terdiri dari empat ketukan
- d. Terdiri dari lima ketukan

Kembali Kirim Kosongkan formulir

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Privasi](#) - [Kebijakan Layanan](#)

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

Type here to search

29°C Berawan 18:09 04/08/2022

Dapat dilihat melalui link berikut ini:

<https://forms.gle/8d7Cn9E3YM32ER1d9>

Lampiran 5. Kunci Jawaban Evaluasi**KUNCI JAWABAN EVALUASI**

1. A
2. B
3. A
4. C
5. A
6. A
7. A
8. D
9. A
- 10.C
- 11.C
- 12.B
- 13.D
- 14.C
- 15.D
- 16.C
- 17.C
- 18.D
- 19.A
- 20.A

Lampiran 6. Lembar Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Sikap

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Keterangan
1	Percaya diri					
2	Disiplin					
3	Tanggungjawab					

2. Penilaian Pengetahuan

- Menuliskan saran tentang kewajiban
- Sudahkah kamu menjalankan kewajiban?
- Menyelesaikan masalah penjumlahan yang hasilnya sudah diketahui
- Mampu menemukan dari pasangan kartu yang dimiliki (*Model Make A Match*)

3. Penilaian Keterampilan

- Rubrik menulis saran

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
1	Penulisan	Menggunakan kosa kata baku, kalimat efektif, kata tertulis dengan benar, menggunakan tanda baca, tulisan jelas dan mudah terbaca	Memenuhi tiga kriteria	Memenuhi dua kriteria	Belum memenuhi kriteria
2	Isi	Menuliskan lima saran yang sesuai dengan pernyataan	Menuliskan empat saran yang sesuai dengan pernyataan	Menuliskan tiga saran yang sesuai dengan pernyataan	Menuliskan dua saran yang sesuai dengan pernyataan, atau kurang

- Rubrik membuat permasalahan matematika

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
1	Menentukan jumlah hari	Jumlah hari antara 901-1000	Jumlah hari antara 701-900	Jumlah hari antara 501-700	Jumlah hari di bawah angka 500
2	Isi	Menuliskan lima kemungkinan jawaban	Menuliskan empat kemungkinan jawaban	Menuliskan tiga kemungkinan jawaban	Menuliskan dua atau kurang kemungkinan jawaban

- Rubrik kegiatan bernyanyi

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
1	Penguasaan lagu	Siswa hafal semua syair, melafalkan syair dengan tepat, irama tepat,	Memenuhi dua kriteria	Memenuhi satu kriteria	Siswa belum mau menyanyi
2	Penampilan	Mimik wajah sesuai dengan isi lagu, percaya diri, bersemangat, suara terdengar seluruh kelas	Memenuhi tiga kriteria	Memenuhi dua kriteria	Memenuhi satu kriteria

Lampiran 7. Media *E-Book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita)



Dapat dilihat melalui *link* atau *barcode* berikut ini:



<https://heyzine.com/flip-book/6ec788a9fd.html>

https://bit.ly/ebook_rumbelta

Lampiran 8. Kartu Model *Make A Match*

20

Kartu Soal

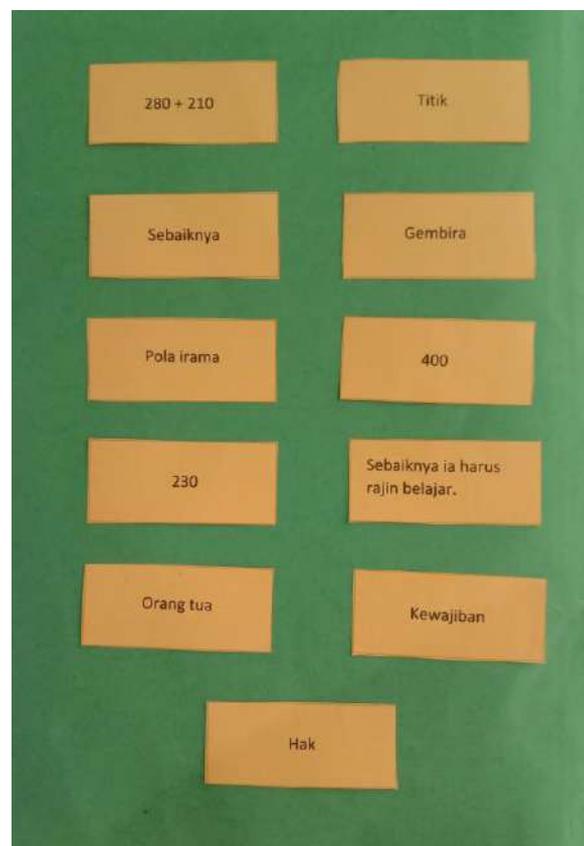
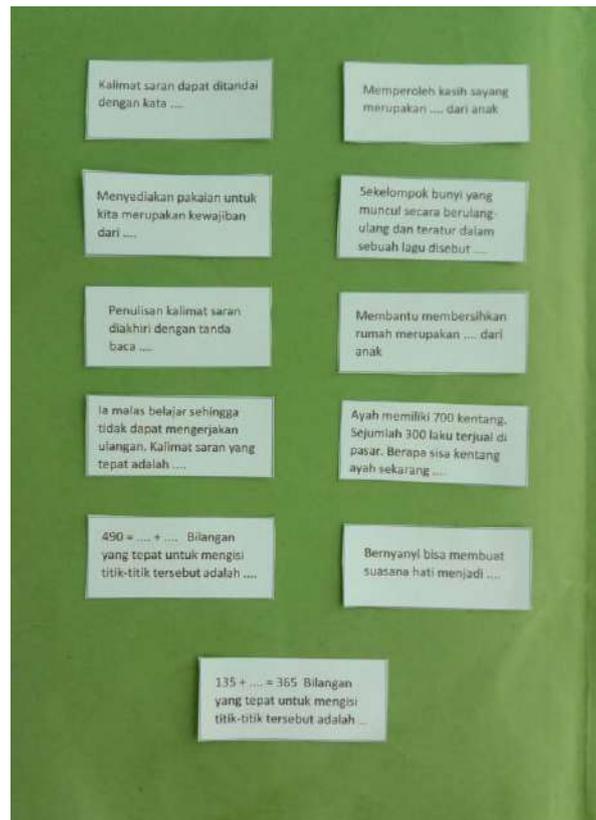
Kalimat saran dapat ditandai dengan kata....	Memperoleh kasih sayang merupakan dari anak	Menyediakan pakaian untuk kita merupakan kewajiban dari....
Sekelompok bunyi yang muncul secara berulang-ulang dan teratur dalam sebuah lagu disebut....	Penulisan kalimat saran diakhiri dengan tanda baca....	Membantu membersihkan rumah merupakan dari anak
Ia malas belajar sehingga tidak dapat mengerjakan ulangan. Kalimat saran yang tepat adalah....	Ayah memiliki 700 kentang. Sejumlah 300 laku terjual di pasar. Berapa sisa kentang Ayah sekarang....	$490 = \dots + \dots$ Bilangan yang tepat untuk mengisi titik-titik tersebut adalah

Bernyanyi bisa membuat suasana hati menjadi....	$135 + \dots = 365$ Bilangan yang tepat untuk mengisi titik-titik tersebut adalah....
---	--

Kartu Jawaban

$280 + 210$	Titik	Sebaiknya	Gembira
Pola irama	400	230	Sebaiknya ia harus rajin belajar
Orang tua	Kewajiban	Hak	

Lampiran 9. Cetak kartu Model *Make A Match*



Lampiran 10. Daftar Pustaka Media *E-Book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita)

22

Daftar Pustaka

- Buku Pedoman Guru Tema 4: *Kewajiban dan Hakku* Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Pedoman Siswa Tema 4: *Kewajiban dan Hakku* Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Maulana, Nadya. 2021. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Mengajar di Masa Pandemi Covid 19 Siswa Kelas III Mata Pelajaran Tematik di SDN 10 Bermani Ilir*. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Ramadhan, Ayuk. 2019. *Pengembangan Media Komik Pada Muatan PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas III SDN Plamongan Sari 02 Kota Semarang*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Septiani, Anik. 2019. *Peningkatan Pemahaman Materi Hak dan Kewajiban Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 2 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Auditory Intellectually and Repetition Siswa Kelas III B MIN 2 Sidoarjo*. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Susanti, Heny. 2014. *Peningkatan Prestasi Belajar Operasi Hitung Penjumlahan Bilangan Cacah Menggunakan Pendekatan Teori Belajar Jerome S Bruner Pada Siswa Kelas I SDN 1 Gentan, Gantiwarno, Klaten*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susanto, Himawan. 2017. *Analisis Bentuk dan Struktur Lagu Anak Kelas I Berjudul Sahabat Untuk Selamanya Pada Kurikulum 2013 di SD Kejambon 2 Kota Tegal*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.

Lampiran 11. Profil Penyusun

1

Biodata Peneliti



Nama : Aliffah Milania Zain
NPM : 18120296
Prodi : PGSD
Almamater : Universitas PGRI Semarang
Tempat Lahir : Semarang
Tanggal Lahir : 25 Desember 1999

Lampiran 12. Daftar Nama Siswa Kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang

DAFTAR NAMA SISWA KELAS III
SDN GUNUNGPATI 01 SEMARANG

NOMOR	NAMA SISWA
1	Aldivo Naufal Jalal
2	Alvin Ni`am Chabibur Rahman
3	Arga Najzzril Kurnia Septa
4	Cahza Herlambang
5	Daffa Shabri Razak
6	Desita Haviva Hena
7	Devita Haviva Heni
8	Diki Firmansyah
9	Dina Maulida Tsania
10	Faradilla Syafana Azzahwa
11	Filda Keyzadara
12	Ikhfan Hartanto
13	Ikmal Niam Abdhila
14	Kevin Baghiz Kurniawan
15	Muhammad Abid Dail Umam
16	Muhammad Luwis Labib Amanull
17	Nabila Ulfa Lutfiana
18	Rizal Alvian Mahardika
19	Robbi Satya Nugraha
20	Robby Fadli Hermawan
21	Syifa Wahyu Lestari
22	Risma Septiana Putri

Lampiran 13. Instrumen Wawancara Guru SDN Gunungpati 01 Semarang**INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN GURU TERKAIT OBSERVASI
KEGIATAN PEMBELAJARAN****“PENGEMBANGAN *E-BOOK* RUMBELTA (RUMAH BELAJAR KITA) DENGAN
MODEL *MAKE A MATCH* PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS III SDN
GUNUNGPATI 01 SEMARANG”****A. Identitas Responden**

Nama Sekolah :
Alamat Sekolah :
Nama Guru :
Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

Berilah jawaban pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan kondisi yang Bapak/Ibu alami.

C. Daftar Pertanyaan

1. Sejak kapan Bapak/Ibu mengajar di kelas III SD?

2. Berapa jumlah siswa yang belajar di kelas III SD?

3. Kurikulum apa yang diterapkan di SD?

4. Bagaimana cara Bapak/Ibu guru menyampaikan materi kepada siswa saat pembelajaran yang berlangsung pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah?

5. Bagaimana tingkat pemahaman siswa saat proses pembelajaran yang berlangsung pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah?

6. Apa media pembelajaran yang digunakan Bapak/Ibu guru pada proses pembelajaran Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah?

7. Di mana Bapak/Ibu memperoleh referensi media pembelajaran tersebut?

8. Apa keunggulan dari media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan dalam kegiatan pembelajaran?

9. Apa kekurangan dari media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan dalam kegiatan pembelajaran?

10. Siapa yang lebih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah?

11. Apakah ada media pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah?

12. Apakah dalam kegiatan pembelajaran siswa terlihat menikmati proses belajar mengajar?

13. Apakah dalam mengajar pembelajaran Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Bapak/Ibu guru mengalami kendala?

14. Apa metode pembelajaran yang digunakan Bapak/Ibu guru pada pembelajaran Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah?

15. Apa keunggulan dari metode yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran?

16. Apa kekurangan dari metode yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran?

17. Bagaimana respon siswa saat pembelajaran Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah?

18. Mengapa seorang guru sangat perlu untuk membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran?

19. Apakah siswa sudah aktif dalam pembelajaran di dalam kelas pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah?

20. Apakah terdapat siswa yang mengalami kendala dalam pembelajaran Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah?

21. Apakah Bapak/Ibu mengetahui media pembelajaran media *e-book*?

22. Apakah menurut Bapak/Ibu media pembelajaran *e-book* dapat digunakan untuk mengajar pada materi tema 4 subtema 1?

Semarang,
Responden

.....
NIP.

Lampiran 14. Hasil Wawancara Guru SDN Gunungpati 01 Semarang

INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN GURU TERKAIT OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN

“PENGEMBANGAN *E-BOOK* RUMBELTA (RUMAH BELAJAR KITA) DENGAN MODEL *MAKE A MATCH* PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS III SDN GUNUNGPATI 01 SEMARANG”

A. Identitas Responden

Nama Sekolah : SDN Gunungpati 01 Semarang
 Alamat Sekolah : Jalan Pandean Kelurahan Gunungpati Kecamatan Gunungpati
 Nama Guru : Mas'Udatur Rosyidah, S.Pd.
 Kelas : III

B. Petunjuk Pengisian

Berilah jawaban pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan kondisi yang Bapak/Ibu alami.

C. Daftar Pertanyaan

1. Sejak kapan Bapak/Ibu mengajar di kelas III SD?

5 tahun

2. Berapa jumlah siswa yang belajar di kelas III SD?

22 anak

3. Kurikulum apa yang diterapkan di SD?

Kurikulum 2013

4. Bagaimana cara Bapak/Ibu guru menyampaikan materi kepada siswa saat pembelajaran yang berlangsung pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah?

Penyampaian materi melalui catatan di papan tulis, video

5. Bagaimana tingkat pemahaman siswa saat proses pembelajaran yang berlangsung pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah?

Siswa dengan tingkat pemahaman sedang dan ada yang rendah

6. Apa media pembelajaran yang digunakan Bapak/Ibu guru pada proses pembelajaran Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah?

Sering menggunakan video dari YouTube

7. Di mana Bapak/Ibu memperoleh referensi media pembelajaran tersebut?

Di YouTube

8. Apa keunggulan dari media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan dalam kegiatan pembelajaran?

Video dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, menampilkan gambar bergerak dan suara

9. Apa kekurangan dari media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan dalam kegiatan pembelajaran?

Tidak semua materi yang diajarkan di kelas terdapat di video

10. Siapa yang lebih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah?

Guru karena siswa hanya menyimak video dan kurang aktif dalam tanya jawab, diskusi

11. Apakah ada media pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah?

Belum, hanya sering menggunakan media video

12. Apakah dalam kegiatan pembelajaran siswa terlihat menikmati proses belajar mengajar?

Iya

13. Apakah dalam mengajar pembelajaran Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Bapak/Ibu guru mengalami kendala?

Iya mengalami kendala

14. Apa metode pembelajaran yang digunakan Bapak/Ibu guru pada pembelajaran Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah?

Ceramah, tanya jawab, penugasan, diskusi

15. Apa keunggulan dari metode yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran?

Memfokuskan perhatian siswa terhadap pokok bahasan karena guru dapat menyampaikan pelajaran yang luas

16. Apa kekurangan dari metode yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran?

Kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses belajar

17. Bagaimana respon siswa saat pembelajaran Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah?

Siswa merespon dengan senang

18. Mengapa seorang guru sangat perlu untuk membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran?

Agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung

19. Apakah siswa sudah aktif dalam pembelajaran di dalam kelas pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah?

Ada siswa yang sudah aktif namun masih ada siswa yang pasif

20. Apakah terdapat siswa yang mengalami kendala dalam pembelajaran Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah?

Ada

21. Apakah Bapak/Ibu mengetahui media pembelajaran media *e-book*?

Iya

22. Apakah menurut Bapak/Ibu media pembelajaran *e-book* dapat digunakan untuk mengajar pada materi tema 4 subtema 1?

E-book dapat digunakan untuk mengajar

Semarang, 25 April 2022
Responden



Mas'Udatur Rosyidah, S.Pd.
NIP. 19750503200801014

Lampiran 15. Instrumen Analisis Kebutuhan Guru SDN Gunungpati 01 Semarang

ANGKET KEBUTUHAN GURU

“PENGEMBANGAN *E-BOOK* RUMBELTA (RUMAH BELAJAR KITA) DENGAN MODEL *MAKE A MATCH* PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS III SDN GUNUNGPATI 01 SEMARANG”

A. Identitas

Nama Sekolah :
 Alamat Sekolah :
 Nama Guru :
 Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom pilihan jawaban sesuai kondisi yang dialami Bapak/Ibu.

C. Daftar Pernyataan

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban	Keterangan
1	Apakah kelas III menerapkan pembelajaran tematik.	(...) Sudah (...) Belum (...) Tidak tahu	
2	Apakah pembelajaran tematik yang dilakukan oleh Bapak/Ibu guru sudah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.	(...) Sudah (...) Belum (...) Tidak tahu	
3	Apakah siswa sudah mencapai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada pembelajaran tematik yang dilakukan oleh Bapak/Ibu guru.	(...) Sudah (...) Belum (...) Tidak tahu	
4	Apakah pembelajaran tematik sudah menyenangkan bagi siswa.	(...) Sudah (...) Belum (...) Tidak tahu	
5	Apakah Bapak/Ibu mengalami kendala dalam pembelajaran tematik.	(...) Iya (...) Ragu-ragu (...) Tidak tahu	
6	Apakah Bapak/Ibu guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam mengajar pembelajaran Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah.	(...) Selalu (...) Kadang-kadang (...) Tidak pernah	
7	Apakah Bapak/Ibu guru mengetahui peranan media dalam pembelajaran.	(...) Iya (...) Ragu-ragu (...) Tidak tahu	

8	Apakah Bapak/Ibu mengetahui tentang keunggulan dan kekurangan media pembelajaran yang digunakan saat ini dalam mengajar pembelajaran tematik	(...) Sudah (...) Belum (...) Tidak tahu	
9	Apakah Bapak/Ibu dalam pembelajaran tematik mengalami kendala dalam memilih media yang menyenangkan bagi siswa.	(...) Iya (...) Ragu-ragu (...) Tidak tahu	
10	Apakah media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan sudah sesuai dengan karakteristik siswa.	(...) Iya (...) Ragu-ragu (...) Tidak tahu	
11	Apakah perlu dikembangkannya media pembelajaran tematik.	(...) Sangat perlu (...) Perlu (...) Tidak perlu	
12	Apakah Bapak/Ibu mengetahui media pembelajaran yang sesuai untuk mengajar pembelajaran tematik.	(...) Iya (...) Ragu-ragu (...) Tidak tahu	
13	Apakah perlu adanya pemilihan materi dalam pembuatan media pembelajaran.	(...) Sangat perlu (...) Perlu (...) Tidak perlu	
14	Apakah media dalam pembelajaran perlu adanya aktivitas yang dapat meningkatkan aspek kognitif siswa.	(...) Sangat perlu (...) Perlu (...) Tidak perlu	
15	Apakah Bapak/Ibu mengetahui media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa.	(...) Iya (...) Ragu-ragu (...) Tidak tahu	
16	Bagaimana bahan yang digunakan dalam membuat media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran tematik.	(...) Permanen (...) Sekali pakai (...) Tidak tahu	
17	Bagaimana warna tampilan media agar menarik minat siswa.	(...) Warna-warni (...) Polos (...) Tidak tahu	
18	Apakah Bapak/Ibu guru sudah pernah menggunakan media berupa <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sebagai media pembelajaran tematik.	(...) Pernah (...) Tidak pernah (...) Tidak tahu	
19	Apakah Bapak/Ibu guru mengetahui media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sebagai media pembelajaran tematik.	(...) Iya (...) Ragu-ragu (...) Tidak tahu	
20	Apakah Bapak/Ibu guru mengetahui keunggulan media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sebagai media pembelajaran tematik.	(...) Iya (...) Ragu-ragu (...) Tidak tahu	

Berikan saran yang bermanfaat untuk mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran kelas III!



Semarang,

Responden

.....

NIP.

Lampiran 16. Hasil Analisis Kebutuhan Guru SDN Gunungpati 01 Semarang

ANGKET KEBUTUHAN GURU

“PENGEMBANGAN *E-BOOK* RUMBELTA (RUMAH BELAJAR KITA) DENGAN MODEL *MAKE A MATCH* PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS III SDN GUNUNGPATI 01 SEMARANG”

A. Identitas

Nama Sekolah : SDN Gunungpati 01 Semarang
 Alamat Sekolah : Jalan Pandean Kelurahan Gunungpati Kecamatan Gunungpati
 Nama Guru : Mas'Udatur Rosyidah, S.Pd.
 Kelas : II

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan jawaban sesuai kondisi yang dialami Bapak/Ibu.

C. Daftar Pernyataan

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban	Keterangan
1	Apakah kelas III menerapkan pembelajaran tematik.	(✓) Sudah (...) Belum (...) Tidak tahu	
2	Apakah pembelajaran tematik yang dilakukan oleh Bapak/Ibu guru sudah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.	(✓) Sudah (...) Belum (...) Tidak tahu	
3	Apakah siswa sudah mencapai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada pembelajaran tematik yang dilakukan oleh Bapak/Ibu guru.	(✓) Sudah (...) Belum (...) Tidak tahu	
4	Apakah pembelajaran tematik sudah menyenangkan bagi siswa.	(...) Sudah (✓) Belum (...) Tidak tahu	
5	Apakah Bapak/Ibu mengalami kendala dalam pembelajaran tematik.	(✓) Iya (...) Ragu-ragu (...) Tidak tahu	
6	Apakah Bapak/Ibu guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam mengajar pembelajaran Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah.	(...) Selalu (✓) Kadang-kadang (...) Tidak pernah	
7	Apakah Bapak/Ibu guru mengetahui peranan media dalam pembelajaran.	(✓) Iya (...) Ragu-ragu (...) Tidak tahu	
8	Apakah Bapak/Ibu mengetahui tentang keunggulan dan kekurangan media pembelajaran yang digunakan saat ini dalam mengajar pembelajaran tematik	(✓) Sudah (...) Belum (...) Tidak tahu	

9	Apakah Bapak/Ibu dalam pembelajaran tematik mengalami kendala dalam memilih media yang menyenangkan bagi siswa.	<input checked="" type="checkbox"/> Iya <input type="checkbox"/> Ragu-ragu <input type="checkbox"/> Tidak tahu	
10	Apakah media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan sudah sesuai dengan karakteristik siswa.	<input type="checkbox"/> Iya <input checked="" type="checkbox"/> Ragu-ragu <input type="checkbox"/> Tidak tahu	
11	Apakah perlu dikembangkannya media pembelajaran tematik.	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat perlu <input type="checkbox"/> Perlu <input type="checkbox"/> Tidak perlu	
12	Apakah Bapak/Ibu mengetahui media pembelajaran yang sesuai untuk mengajar pembelajaran tematik.	<input checked="" type="checkbox"/> Iya <input type="checkbox"/> Ragu-ragu <input type="checkbox"/> Tidak tahu	
13	Apakah perlu adanya pemilihan materi dalam pembuatan media pembelajaran.	<input type="checkbox"/> Sangat perlu <input checked="" type="checkbox"/> Perlu <input type="checkbox"/> Tidak perlu	
14	Apakah media dalam pembelajaran perlu adanya aktivitas yang dapat meningkatkan aspek kognitif siswa.	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat perlu <input type="checkbox"/> Perlu <input type="checkbox"/> Tidak perlu	
15	Apakah Bapak/Ibu mengetahui media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa.	<input checked="" type="checkbox"/> Iya <input type="checkbox"/> Ragu-ragu <input type="checkbox"/> Tidak tahu	
16	Bagaimana bahan yang digunakan dalam membuat media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran tematik.	<input checked="" type="checkbox"/> Permanen <input type="checkbox"/> Sekali pakai <input type="checkbox"/> Tidak tahu	
17	Bagaimana warna tampilan media agar menarik minat siswa.	<input checked="" type="checkbox"/> Warna-warni <input type="checkbox"/> Polos <input type="checkbox"/> Tidak tahu	
18	Apakah Bapak/Ibu guru sudah pernah menggunakan media berupa <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sebagai media pembelajaran tematik.	<input type="checkbox"/> Pernah <input checked="" type="checkbox"/> Tidak pernah <input type="checkbox"/> Tidak tahu	
19	Apakah Bapak/Ibu guru mengetahui media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sebagai media pembelajaran tematik.	<input type="checkbox"/> Iya <input type="checkbox"/> Ragu-ragu <input checked="" type="checkbox"/> Tidak tahu	
20	Apakah Bapak/Ibu guru mengetahui keunggulan media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sebagai media pembelajaran tematik.	<input type="checkbox"/> Iya <input type="checkbox"/> Ragu-ragu <input checked="" type="checkbox"/> Tidak tahu	

Berikan saran yang bermanfaat untuk mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran kelas III!

Membuat media pembelajaran yang menarik minat siswa dalam belajar

Semarang, 25 April 2022

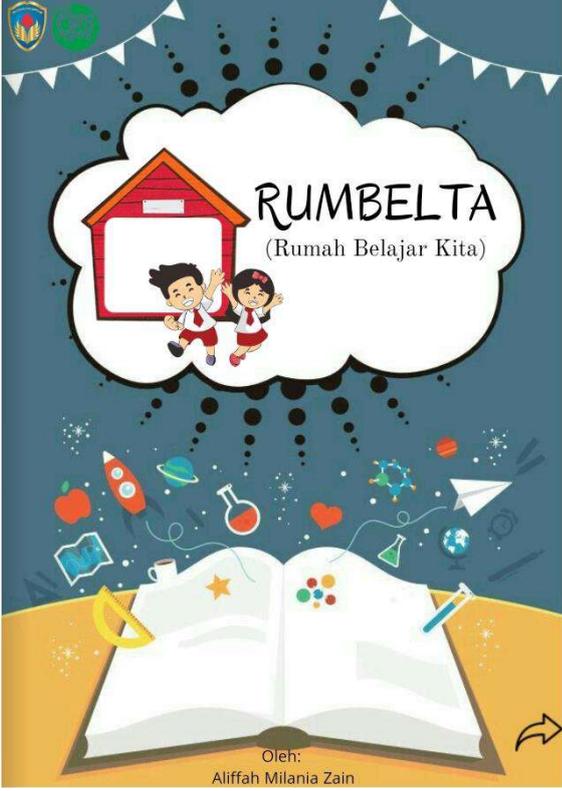
Responden



Mas'udatur Rosjidah, S.Pd.

NIP. 19750503200801019

Lampiran 17. Storyboard Media E-Book Rumbelta (Rumah Belajar Kita)

GAMBAR	KETERANGAN
 <p>Oleh: Aliffah Milania Zain</p>	<p>Cover media</p>
 <p>Biodata Peneliti</p> <p>Nama : Aliffah Milania Zain NPM : 18120296 Prodi : PGSD Almamater : Universitas PGRI Semarang Tempat Lahir : Semarang Tanggal Lahir : 25 Desember 1999</p>	<p>Identitas nama penyusun media</p>

<div data-bbox="352 226 919 1016"> <p style="text-align: right;">2</p> <h2 style="text-align: center;">Kata Pengantar</h2> <p>Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga <i>E-Book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) pada kelas III Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.</p> <p><i>E-Book</i> ini merupakan hasil produk media pembelajaran dari penelitian pengembangan dengan dosen pembimbing 1 Husni Wakhyudin, S.Pd., M.Pd. dan dosen pembimbing 2 Mira Azizah, S.Pd., M.Pd. sebagaimana <i>E-Book</i> ini dibuat sebagai sarana belajar siswa SD yang dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik dan berguna untuk melatih siswa dalam pengimplementasian digitalisasi dalam proses pembelajaran agar menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Keunikan di dalam <i>E-Book</i> ini terdapat jendela teks berbentuk rumah yang berisi kalimat penekanan <i>point</i> penting mengenai materi yang dibahas.</p> <p>Peneliti meyakini bahwa dalam pembuatan <i>E-Book</i> ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan <i>E-Book</i> ini dimasa yang akan datang. Akhir kata, peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.</p> <p style="text-align: right;">Peneliti Aliffah Milania Zain</p> </div>	<p>Kata pengantar</p>
<div data-bbox="352 1167 919 1957"> <p style="text-align: right;">3</p> <h2 style="text-align: center;">Petunjuk Penggunaan <i>E-Book</i> Rumbelta</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoalah saat akan membaca <i>e-book</i> 2. Bacalah petunjuk penggunaan <i>e-book</i> 3. Ikutilah seluruh kegiatan dengan sungguh-sungguh 4. <i>Point</i> materi disediakan pada jendela teks berbentuk rumah 5. Materi secara ringkas disediakan pada bagian rangkuman 6. Kerjakanlah soal evaluasi pada bagian akhir </div>	<p>Petunjuk penggunaan media</p>

4

Daftar Isi

Biodata peneliti	1
Kata pengantar	2
Pentunjuk penggunaan <i>e-book</i>	3
Daftar isi	4
Kompetensi inti	5
KD dan IPK	6
Tujuan pembelajaran	7
Cover kelas, tema, subtema	8
Materi kalimat saran	9
Latihan soal	10
Teks tentang Siti dan keluarga.....	11
Teks "Kasih Sayang di Rumah"	12
Latihan soal	13
Latihan soal	14
Materi penjumlahan dua bilangan cacah	15
Latihan bernyanyi	16
Materi pola irama sederhana	17
Rangkuman materi	18
Langkah model <i>Make A Match</i>	19
Kartu soal dan kartu jawaban	20
Soal evaluasi	21
Daftar pustaka	22

Daftar isi

5

Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kompetensi inti

6

Kompetensi Dasar & Indikator Pencapaian Kompetensi

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks	3.10.1 Menemukan ungkapan atau kalimat saran, masukan dan penyelesaian masalah (sederhana) dengan tepat
4.10 Menerapkan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri, menggunakan kos kata lakti dan kalimat efektif yang dibuat sendiri	4.10.1 Menuliskan saran tentang kewajiban yang seluasnya dilakukan

Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	3.3.1 Menilih dua bilangan cacah yang jumlahnya diketahui
4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	4.3.1 Membuat permasalahan berkaitan dengan penjumlahan dua bilangan cacah dengan hasil yang ditentukan sendiri

SBDP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu	3.2.1 Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana dalam lagu dengan tepat
4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu	4.2.1 Berkreasi tentang pola irama sederhana dalam lagu dengan percaya diri

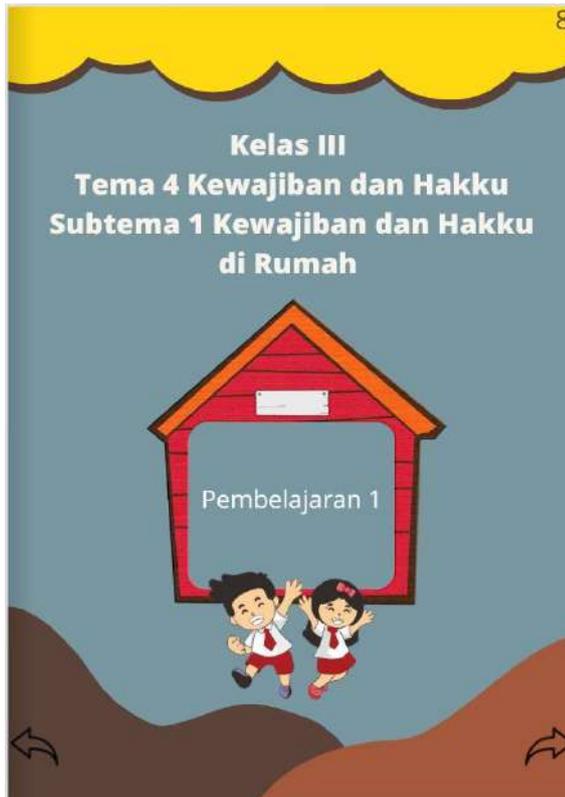
Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

7

Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati teks tentang saran, peserta didik dapat menemukan ungkapan atau kalimat saran, masukan dan penyelesaian masalah (sederhana) dengan tepat
2. Dengan mengamati teks bacaan tentang kewajiban dan hak anak di rumah, peserta didik dapat menuliskan saran berkaitan dengan kewajiban yang seharusnya dilakukan
3. Setelah mengamati cerita, peserta didik dapat memilih dua bilangan cacah yang jumlahnya diketahui dengan tepat
4. Dengan mencontoh cerita, peserta didik dapat membuat permasalahan berkaitan dengan penjumlahan dua bilangan cacah dengan hasil yang ditentukan sendiri dengan tepat
5. Setelah mengamati tayangan video lagu "Jika Ibuku Tua Nanti" peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana dalam lagu dengan tepat
6. Setelah mengidentifikasi pola irama sederhana, peserta didik dapat berkreasi tentang pola irama sederhana dalam lagu dengan percaya diri

Tujuan pembelajaran



Identitas kelas, tema, subtema

9

Apa itu kalimat saran?

Yuk simak materi berikut!

Kalimat saran adalah kalimat yang berisi nasihat atau himbauan. Kalimat saran biasanya menggunakan bahasa yang sopan sehingga tidak menimbulkan rasa tersinggung terhadap saran yang kita berikan kepada seseorang.

Contoh:

1. Agar tidak terlambat berangkat sekolah, sebaiknya kamu jangan tidur larut malam.
2. Saat sedang belajar, lebih baik jauhkan ponsel sehingga dapat berkonsentrasi dengan baik.
3. Untuk menjaga diri dari virus Covid-19, alangkah baiknya tetap menjaga protokol kesehatan.
4. Sebaiknya kamu belajar lebih giat lagi agar naik kelas.
5. Jika kamu pergi bermain, alangkah baiknya izin terlebih dahulu kepada orang tuamu.

Ciri-ciri kalimat saran:

1. Sebaiknya
2. Seharusnya
3. Alangkah baiknya
4. Lebih baik
5. Semestinya

Materi tentang kalimat saran dan terdapat jendela teks berbentuk rumah yang berisi kalimat penekanan *point* penting mengenai materi yang dibahas

<div data-bbox="349 228 922 1028"> <p style="text-align: right;">10</p> <p>Permasalahan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ayah selalu mengingatkanku agar berdoa sebelum dan sesudah makan. Aku seringkali tidak melakukannya. Apa yang sebaiknya aku lakukan? 2. Ayah berpesan agar aku selalu menghabiskan makananku. Aku masih sering makan bersisa. Apa yang sebaiknya aku lakukan? 3. Ibuku selalu memasak makanan yang sehat dan bersih. Aku lebih suka jajan di luar rumah. Apa yang sebaiknya aku lakukan? 4. Setiap hari ibuku menyiapkan sarapan pagi. Aku sering terburu-buru dan tidak sarapan. Apa yang sebaiknya aku lakukan? 5. Ibuku memberitahu bahwa tanganku harus bersih ketika akan menyentuh makanan. Aku merasa itu tidak penting. Apa yang sebaiknya aku lakukan? <p>Jodohkanlah!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pagi hari aku harus sarapan agar aku bisa belajar dengan semangat (...) 2. Aku tahu bahwa banyak anak seusiaku yang sulit mendapatkan makanan (...) 3. Aku bersyukur masih memiliki makanan untuk dimakan (...) 4. Sebelum makan, tangan harus bersih dari debu dan kuman penyakit (...) 5. Aku harus berhati-hati memilih jajanan. Makanan yang dijual di luar rumah sering dihinggapi lalat (...)  </div>	<p>Latihan soal</p>
<div data-bbox="354 1173 917 1968"> <p style="text-align: right;">11</p>  <p>Siti memiliki kewajiban menjaga kesehatan tubuhnya. Ia selalu makan makanan yang bergizi. Siti berpakaian bersih dan rapi. Ia juga tinggal di rumah yang nyaman. Ayah dan ibu menyayangi Siti. Siti berhak atas semua itu. Kewajiban adalah sesuatu yang harus dilakukan. Di dalam setiap kewajiban ada hak. Hak artinya sesuatu yang harus kita terima.</p>  <p>Buatlah pertanyaan tentang gambar di atas!</p>  </div>	<p>Teks bacaan tentang Siti dan keluarga serta terdapat jendela teks berbentuk rumah yang berisi kalimat penekanan <i>point</i> penting mengenai materi yang dibahas</p>

12

Kasih Sayang di Rumah



Manusia tidak dapat hidup sendiri. Sebagai manusia kita wajib saling mengasihi dan menyayangi. Menyayangi keluarga merupakan salah satu kewajiban kita.

Di dalam setiap kewajiban selalu ada hak yang kita dapatkan. Kewajiban dan hak hendaknya dilaksanakan secara seimbang. Akan tetapi, masih ada orang yang tidak melaksanakan kewajibannya. Setiap orang harus melaksanakan kewajiban.

Sebagai seorang anak, kamu harus menyayangi orang tuamu. Kamu juga harus berterimakasih kepada orang tuamu. Kamu harus mendoakan mereka setiap hari.

Menyayangi orang tua, berterimakasih kepadanya dan mendoakannya merupakan kewajiban setiap anak. Kamu harus bersyukur karena orang tuamu menyayangimu. Mereka juga selalu menjaga dan mendoakanmu. Jadi setiap orang harus menjalankan kewajibannya. Laksanakanlah kewajibanmu, maka kamu akan menerima hakmu!

Tunjukkan kalimat saran yang kamu temui!

Teks bacaan tentang
“Kasih Sayang di
Rumah”

13



Buatlah kalimat saran yang seharusnya Siti lakukan!

Hak Siti	Saran yang Menunjukkan Kewajiban
Mendapat kasih sayang dari ayah ibu.	Sayangilah ayah ibumu.
Mendapat perawatan ayah ibu.
Mendapat waktu bermain bersama ayah ibu.
Dapat bercerita kepada ayah ibu.
Mendapat perhatian ayah ibu saat belajar.
Mendapat bantuan ayah ibu saat kesulitan.

Latihan soal

14

Siti mengamati kalender di rumahnya. Siti menghitung dalam satu tahun ada 365 hari. Siti menggunakan banyak waktunya belajar di sekolah. Ketika libur Siti belajar bersama kedua orang tuanya di rumah.
 Berapa hari Siti belajar di sekolah? Berapa hari Siti belajar bersama orang tuanya?

Jumlah hari belajar	
365	
Hari belajar di sekolah	Hari belajar di rumah
250	115
...	...
...	...
...	...
...	...

Buatlah kemungkinan lain!

Jumlah hari belajar	
...	
Hari belajar di sekolah	Hari belajar di rumah
1	...
2	...
3	...
4	...
5	...

Tentukan jumlah hari belajar yang berbeda! Lalu tentukan banyak hari belajar di sekolah dan di rumah!



Latihan soal

15

Penjumlahan Dua Bilangan Cacah Dengan Hasil Yang Ditentukan Sendiri

Bilangan cacah adalah bilangan yang terdiri atas bilangan asli dan bilangan nol {0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, ...}

Contoh:
 $p + q = 280$
 Tentukan nilai p dan q!

Penyelesaian:
 Bilangan yang diketahui = 280

- Pilih bilangan yang lebih kecil dari 280, misal $p = 150$
- $p = 150$ maka $q = 280 - 150 = 130$

Jadi nilai $p = 150$ dan $q = 130$, sehingga $150 + 130 = 280$

Langkah-langkahnya:

- Pilihlah sebuah bilangan yang lebih kecil dari bilangan yang diketahui.
- Kurangkan bilangan yang diketahui dengan bilangan yang telah kita pilih.



Materi tentang penjumlahan dua bilangan dengan hasil yang ditentukan sendiri dan terdapat jendela teks berbentuk rumah yang berisi kalimat penekanan *point* penting mengenai materi yang dibahas serta terdapat video penjelasan materi

16

Kamu tentu sangat senang mendapatkan perhatian dari orang tua. Kamu dapat menyampaikan rasa sayangmu dengan menyanyi. Tahukah kamu lagu "Jika Ibuku Tua Nanti"?

Jika Ibuku Tua Nanti
A.T. Mahmud

F = do, 3/4
Moderato

1 2 3 2 3 4 3 2 1 0 2 . 7 5 6 7 1 2 3 . 0 4 4 4 4 3 2
 Jika i bu ku tu a nan ti ber u ban be ram but pu tih A kan ku ja ga i
 1 . . 5 . 0 5 7 2 4 3 2 1 . . 1 . 1 2 3 2 3 4 3 2 1 0 2 . 7
 bu ku A garse nangse la lu . Ji ka a yahku tu a nan ti ber ja
 5 6 7 1 2 3 . 0 4 4 4 4 3 2 1 . . 5 . 0 5 7 2 4 3 2 1 . .
 lan bertong kat ka yu A kan ku tuntun se la lu ke ma na a ya h per
 1
 gi



Latihan bernyanyi dan terdapat video penjelasan

17

Pola Irama Sederhana

Pola irama merupakan bentuk panjang dan pendeknya nada yang khas digunakan dalam lagu. Pola pendek simbolnya garis pendek sedangkan pola panjang simbolnya garis panjang. Panjang pendeknya bunyi dapat dihitung berdasarkan ketukan.

Jika Ibuku Tua Nanti
A.T. Mahmud

Jika ibuku tua nanti,
beruban berambut putih,
akan kujaga ibuku,
agar senang selalu,

Jika ayahku tua nanti,
berjalan bertongkat kayu,
akan kutuntun selalu,
kemana ayah pergi.



Pola irama terdiri dari 3 macam:

1. Pola irama birama dua: dua ketukan
2. Pola irama birama tiga: tiga ketukan
3. Pola irama birama empat: empat ketukan

Materi tentang pola irama sederhana dan terdapat jendela teks berbentuk rumah yang berisi kalimat penekanan *point* penting mengenai materi yang dibahas serta terdapat video penjelasan materi



Rangkuman materi terdapat pada video

19

Langkah-Langkah Model *Make A Match*

1. Tahap persiapan dimulai dengan membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada di dalam kelas (Rifa'i 2020: 40).
2. Membagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
3. Menulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah kertas yang telah disiapkan (setiap kartu berisi satu pertanyaan) dan pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang dibuat (setiap kartu berisi satu jawaban).
4. Menggabungkan semua kertas sehingga tercampur antara jawaban dan pertanyaan.
5. Tahap pelaksanaan dimulai dengan peneliti membagikan satu kertas kepada setiap peserta didik.
6. Peneliti menjelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan, sebagian peserta didik akan mendapatkan pertanyaan dan sebagian akan mendapatkan jawaban.
7. Mintalah peserta didik untuk menemukan pasangan mereka, jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman lain.
8. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan untuk membacakan soal yang diperoleh dengan kertas kepada teman-teman yang lain.
9. Soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
10. Setelah semua siswa membacakan soal atau jawaban dan mencocokkannya, kita sampai ke tahap akhir yaitu tahap terminasi, dimana pada tahap terminasi peneliti akan mengakhiri proses pembelajaran dengan membuat kesimpulan (Manik et al., 2022: 111; Shoimin, 2018:99).

Langkah-langkah Model *Make A Match*

20

Kartu Soal

Kalimat saran dapat ditandai dengan kata....	Memperoleh kasih sayang merupakan dari anak	Menyediakan pakaian untuk kita merupakan kewajiban dari....
Sekelompok bunyi yang muncul secara berulang-ulang dan teratur dalam sebuah lagu disebut....	Penulisan kalimat saran diakhiri dengan tanda baca....	Membantu membersihkan rumah merupakan dari anak
Ia malas belajar sehingga tidak dapat mengerjakan ulangan. Kalimat saran yang tepat adalah....	Ayah memiliki 700 kentang. Sejumlah 300 laku terjual di pasar. Berapa sisa kentang Ayah sekarang....	$490 = \dots + \dots$ Bilangan yang tepat untuk mengisi titik-titik tersebut adalah
Bernyanyi bisa membuat suasana hati menjadi....	$135 + \dots = 365$ Bilangan yang tepat untuk mengisi titik-titik tersebut adalah....	

Kartu Jawaban

$280 + 210$	Titik	Sebaiknya	Gembira
Pola irama	400	230	Sebaiknya ia harus rajin belajar
Orang tua	Kewajiban	Hak	

Kartu soal dan kartu jawaban Model *Make A Match*

21

Soal Evaluasi



<https://forms.gle/JMXRP9KjZdjjdudc7>

Soal evaluasi klik pada link yang tersedia

Daftar Pustaka

- Buku Pedoman Guru Tema 4: *Kewajiban dan Hakku Kelas III* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Pedoman Siswa Tema 4: *Kewajiban dan Hakku Kelas III* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Maulana, Nadya. 2021. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Mengajar di Masa Pandemi Covid 19 Siswa Kelas III Mata Pelajaran Tematik di SDN 10 Bermani Ibr.*. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Ramadhan, Ayuk. 2019. *Pengembangan Media Komik Pada Muatan PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas III SDN Plamongan Sari 02 Kota Semarang*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Septiani, Anik. 2019. *Peningkatan Pemahaman Materi Hak dan Kewajiban Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 2 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Auditory Intellectually and Repetition Siswa Kelas III B MIN 2 Sidoarjo*. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Susanti, Heny. 2014. *Peningkatan Prestasi Belajar Operasi Hitung Penjumlahan Bilangan Cacah Menggunakan Pendekatan Teori Belajar Jerome S Bruner Pada Siswa Kelas I SDN 1 Gentan, Gantwarno, Kliten*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susanto, Himawan. 2017. *Analisis Bentuk dan Struktur Lagu Anak Kelas I Berjudul Sahabat Untuk Selamanya Pada Kurikulum 2013 di SD Kejambon 2 Kota Tegal*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.

Daftar pustaka

Lampiran 18. Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Pengembangan : Pengembangan *E-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan Model *Make a Match* pada Tema 4 Subtema 1 Kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang

Mata Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP

Materi : Tema 4 subtema 1

Kelas : III

Semester : 1

Petunjuk:

1. Isilah nama dan asal instansi Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat Bapak/Ibu dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan:

SB (Sangat Baik) = 4
 B (Baik) = 3
 C (Cukup) = 2
 K (Kurang) = 1

4. Berilah komentar atau saran Bapak/Ibu sebagai masukan.

Nama Validator :
 Asal Instansi :

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB	B	C	K
		4	3	2	1
Kesesuaian Materi					
1	Penerapan media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan materi tema 4 subtema 1				
2	Penerapan media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) pada tema 4 subtema 1				
3	Pengembangan media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar				
4	Penerapan media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan indikator pembelajaran				
5	Penerapan media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai				
Kelayakan Produk					
6	Sintak pelaksanaan media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) jelas dan mudah dimengerti				

7	Media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) aman diterapkan untuk pembelajaran siswa kelas III SD				
8	Desain media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) aman diterapkan untuk pembelajaran sehingga mudah digunakan				
9	Isi materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa				
10	Desain <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) menarik untuk siswa kelas III SD				
11	Media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat digunakan sebagai sumber belajar dan latihan yang dapat diulang-ulang				
12	Media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) disusun secara urut dari hal yang sederhana ke yang rumit				
Kepraktisan Produk					
13	Media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) mudah digunakan				
14	E-book praktis untuk dijadikan sebagai media pembelajaran				
Kontribusi Produk					
15	<i>E-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) membantu siswa dalam memahami materi tema 4 subtema 1				
16	<i>E-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) menambah konsentrasi siswa dalam pembelajaran				
17	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) membantu siswa dalam menerapkan materi di kehidupan sehari-hari				
Keunggulan Produk					
18	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) mendorong minat belajar siswa				
19	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) membantu pembelajaran lebih aktif, interaktif dan kreatif				
20	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) membuat pembelajaran lebih bermakna				
Skor Total					

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kualifikasi Kevalidan Media Pembelajaran

No	Presentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	21% - 40%	Tidak layak
5	0% - 20%	Sangat tidak layak

Berilah tanggapan atau komentar Bapak/Ibu pada kolom di bawah ini.



Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.
Rekomendasi

- (.....) Layak digunakan tanpa revisi
- (.....) Layak digunakan dengan revisi
- (.....) Tidak layak digunakan

Semarang,

Validator Ahli Media

.....

NPP.

Lampiran 19. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Pengembangan : Pengembangan *E-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan Model *Make a Match* pada Tema 4 Subtema 1 Kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang

Mata Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP

Materi : Tema 4 subtema 1

Kelas : III

Semester : 1

Petunjuk:

1. Isilah nama dan asal instansi Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat Bapak/Ibu dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan:

SB (Sangat Baik) = 4
 B (Baik) = 3
 C (Cukup) = 2
 K (Kurang) = 1

4. Berilah komentar atau saran Bapak/Ibu sebagai masukan.

Nama Validator : Henry Janur S
 Asal Instansi : UPERU

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB	B	C	K
		4	3	2	1
Kesesuaian Materi					
1	Penerapan media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan materi tema 4 subtema 1	✓			
2	Penerapan media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) pada tema 4 subtema 1	✓			
3	Pengembangan media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar		✓		
4	Penerapan media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan indikator pembelajaran	✓			
5	Penerapan media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓			
Kelayakan Produk					
6	Sintak pelaksanaan media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) jelas dan mudah dimengerti	✓			
7	Media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) aman diterapkan untuk pembelajaran siswa kelas III SD	✓			

8	Desain media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) aman diterapkan untuk pembelajaran sehingga mudah digunakan	✓			
9	Isi materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa	✓			
10	Desain <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) menarik untuk siswa kelas III SD	✓			
11	Media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat digunakan sebagai sumber belajar dan latihan yang dapat diulang-ulang	✓			
12	Media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) disusun secara urut dari hal yang sederhana ke yang rumit	✓			
Kepraktisan Produk					
13	Media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) mudah digunakan	✓			
14	E-book praktis untuk dijadikan sebagai media pembelajaran	✓			
Kontribusi Produk					
15	<i>E-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) membantu siswa dalam memahami materi tema 4 subtema 1	✓			
16	<i>E-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) menambah konsentrasi siswa dalam pembelajaran		✓		
17	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) membantu siswa dalam menerapkan materi di kehidupan sehari-hari	✓			
Keunggulan Produk					
18	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) mendorong minat belajar siswa	✓			
19	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) membantu pembelajaran lebih aktif, interaktif dan kreatif	✓			
20	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) membuat pembelajaran lebih bermakna	✓			
Skor Total					

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \quad \frac{78}{80} \times 100 = 97,5\%$$

Kualifikasi Kevalidan Media Pembelajaran

No	Presentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	21% - 40%	Tidak layak
5	0% - 20%	Sangat tidak layak

Berilah tanggapan atau komentar Bapak/Ibu pada kolom di bawah ini.

Sip cukup di dalam penelitian.

Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Rekomendasi

- (...√...) Layak digunakan tanpa revisi
(.....) Layak digunakan dengan revisi
(.....) Tidak layak digunakan

Semarang, 18 Juli 2022

Validator Ahli Media


Henry Jamar S.

NPP. 098602220

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Pengembangan : Pengembangan *E-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan Model *Make a Match* pada Tema 4 Subtema 1 Kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang

Mata Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP

Materi : Tema 4 subtema 1

Kelas : III

Semester : 1

Petunjuk:

1. Isilah nama dan asal instansi Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat Bapak/Ibu dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan:

SB (Sangat Baik) = 4
 B (Baik) = 3
 C (Cukup) = 2
 K (Kurang) = 1

4. Berilah komentar atau saran Bapak/Ibu sebagai masukan.

Nama Validator : Dr. Bagus Ardi Saputra, M.Pd.
 Asal Instansi : Universitas PGRI Semarang

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB	B	C	K
		4	3	2	1
Kesesuaian Materi					
1	Penerapan media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan materi tema 4 subtema 1		✓		
2	Penerapan media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) pada tema 4 subtema 1		✓		
3	Pengembangan media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar		✓		
4	Penerapan media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan indikator pembelajaran		✓		
5	Penerapan media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai		✓		
Kelayakan Produk					
6	Sintak pelaksanaan media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) jelas dan mudah dimengerti		✓		
7	Media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) aman diterapkan untuk pembelajaran siswa kelas III SD		✓		

8	Desain media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) aman diterapkan untuk pembelajaran sehingga mudah digunakan	✓		
9	Isi materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa	✓		
10	Desain <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) menarik untuk siswa kelas III SD	✓		
11	Media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat digunakan sebagai sumber belajar dan latihan yang dapat diulang-ulang	✓		
12	Media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) disusun secara urut dari hal yang sederhana ke yang rumit	✓		
Kepraktisan Produk				
13	Media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) mudah digunakan	✓		
14	E-book praktis untuk dijadikan sebagai media pembelajaran	✓		
Kontribusi Produk				
15	<i>E-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) membantu siswa dalam memahami materi tema 4 subtema 1	✓		
16	<i>E-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) menambah konsentrasi siswa dalam pembelajaran	✓		
17	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) membantu siswa dalam menerapkan materi di kehidupan sehari-hari	✓		
Keunggulan Produk				
18	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) mendorong minat belajar siswa	✓		
19	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) membantu pembelajaran lebih aktif, interaktif dan kreatif	✓		
20	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) membuat pembelajaran lebih bermakna	✓		
Skor Total		60		

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \quad \frac{60}{80} \times 100 = 75\%$$

Kualifikasi Kevalidan Media Pembelajaran

No	Presentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	21% - 40%	Tidak layak
5	0% - 20%	Sangat tidak layak

Berilah tanggapan atau komentar Bapak/Ibu pada kolom di bawah ini.

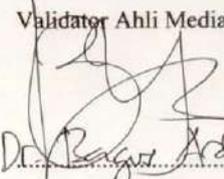
Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Rekomendasi

- (......) Layak digunakan tanpa revisi
- (.....) Layak digunakan dengan revisi
- (......) Tidak layak digunakan

Semarang, 20 Juli 2022

Validator Ahli Media


Dr. Bagus Ard. Suputra

NPP. 118701356

Lampiran 20. Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Judul Pengembangan : Pengembangan *E-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan Model *Make a Match* pada Tema 4 Subtema 1 Kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang

Mata Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP

Materi : Tema 4 Subtema 1

Kelas : III

Semester : 1

Petunjuk:

1. Isilah nama dan asal instansi Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat Bapak/Ibu dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan:

SB (Sangat Baik) = 4
 B (Baik) = 3
 C (Cukup) = 2
 K (Kurang) = 1

4. Berilah komentar atau saran Bapak/Ibu sebagai masukan.

Nama Validator :

Asal Instansi :

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB	B	C	K
		4	3	2	1
Kesesuaian Materi					
1	Materi dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan Kurikulum 2013.				
2	Materi dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan Standar Kompetensi Inti.				
3	Materi dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan Standar Kompetensi Dasar.				
4	Materi dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar.				
Kelayakan Materi					
5	Materi dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan indikator yang harus dikuasai siswa				
6	Materi yang tersaji pada media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat mempermudah siswa				

	dalam memahami materi pada pembelajaran tema 4 subtema 1				
7	Materi yang tersaji dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat menambah wawasan atau pengetahuan siswa				
8	Materi yang tersaji dalam <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat mendorong keingintahuan siswa untuk mencari informasi lebih jauh				
9	Materi yang tersaji dalam <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) tidak mengandung asusila				
Penyajian Materi					
10	Informasi yang tersaji dalam <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sudah jelas dan mudah dimengerti				
11	Petunjuk penggunaan <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) mudah dilakukan dan jelas				
12	Materi pada media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat merangsang siswa untuk memahami dan berkonsentrasi dalam pelaksanaan pembelajaran tema 4 subtema 1				
13	Penyajian konsep dari yang mudah ke sukar				
14	Memberikan gambaran yang konkret dan menarik dalam proses pembelajaran				
15	Penyajian materi media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa				
16	Penyajian materi media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat membuat siswa tidak jenuh				
17	Materi dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat digunakan dalam kelompok besar maupun dalam kelompok kecil				
Kebahasaan					
18	Bahasa dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) mudah dipahami				
19	Kesesuaian menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar				
20	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien				
Skor Total					

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kualifikasi Kevalidan Materi Pembelajaran

No	Presentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	21% - 40%	Tidak layak
5	0% - 20%	Sangat tidak layak

Berilah tanggapan atau komentar Bapak/Ibu pada kolom di bawah ini.



Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Rekomendasi

(.....) Layak digunakan tanpa revisi

(.....) Layak digunakan dengan revisi

(.....) Tidak layak digunakan

Semarang,

Validator Ahli Materi

.....

NPP.

Lampiran 21. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Judul Pengembangan : Pengembangan *E-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan Model *Make a Match* pada Tema 4 Subtema 1 Kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang

Mata Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP

Materi : Tema 4 Subtema 1

Kelas : III

Semester : 1

Petunjuk:

1. Isilah nama dan asal instansi Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat Bapak/Ibu dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan:

SB (Sangat Baik) = 4
 B (Baik) = 3
 C (Cukup) = 2
 K (Kurang) = 1

4. Berilah komentar atau saran Bapak/Ibu sebagai masukan.

Nama Validator : Henry Jamar S
 Asal Instansi : UPTKIS

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB	B	C	K
		4	3	2	1
Kesesuaian Materi					
1	Materi dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan Kurikulum 2013.	✓			
2	Materi dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan Standar Kompetensi Inti.	✓			
3	Materi dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan Standar Kompetensi Dasar.	✓			
4	Materi dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar.		✓		
Kelayakan Materi					
5	Materi dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan indikator yang harus dikuasai siswa	✓			
6	Materi yang tersaji pada media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pada pembelajaran tema 4 subtema 1	✓			
7	Materi yang tersaji dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat menambah wawasan atau pengetahuan siswa	✓			

8	Materi yang tersaji dalam <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat mendorong keingintahuan siswa untuk mencari informasi lebih jauh	✓			
9	Materi yang tersaji dalam <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) tidak mengandung asusila	✓			
Penyajian Materi					
10	Informasi yang tersaji dalam <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sudah jelas dan mudah dimengerti	✓			
11	Petunjuk penggunaan <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) mudah dilakukan dan jelas	✓			
12	Materi pada media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat merangsang siswa untuk memahami dan berkonsentrasi dalam pelaksanaan pembelajaran tema 4 sub tema 1	✓			
13	Penyajian konsep dari yang mudah ke sukar	✓			
14	Memberikan gambaran yang konkret dan menarik dalam proses pembelajaran	✓			
15	Penyajian materi media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa	✓			
16	Penyajian materi media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat membuat siswa tidak jenuh	✓			
17	Materi dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat digunakan dalam kelompok besar maupun dalam kelompok kecil	✓			
Kebahasaan					
18	Bahasa dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) mudah dipahami	✓			
19	Kesesuaian menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓			
20	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	✓			
Skor Total					

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \quad \frac{79}{80} \times 100 = 98,75\%$$

Kualifikasi Kevalidan Materi Pembelajaran

No	Presentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	21% - 40%	Tidak layak
5	0% - 20%	Sangat tidak layak

Berilah tanggapan atau komentar Bapak/Ibu pada kolom di bawah ini.

Siap untuk penelitian

Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Rekomendasi

- (.....) Layak digunakan tanpa revisi
(.....) Layak digunakan dengan revisi
(.....) Tidak layak digunakan

Semarang, 18 Juli 2022

Validator Ahli Materi


Henry Jannus S

NPP. 098602220

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Judul Pengembangan : Pengembangan *E-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dengan Model *Make a Match* pada Tema 4 Subtema 1 Kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang

Mata Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP

Materi : Tema 4 Subtema 1

Kelas : III

Semester : I

Petunjuk:

1. Isilah nama dan asal instansi Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat Bapak/Ibu dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Keterangan:

SB (Sangat Baik) = 4
 B (Baik) = 3
 C (Cukup) = 2
 K (Kurang) = 1

4. Berilah komentar atau saran Bapak/Ibu sebagai masukan.

Nama Validator : Dr. Bagus Ardi Saputro, M.Pd.

Asal Instansi : Universitas PGRI Semarang

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB	B	C	K
		4	3	2	1
Kesesuaian Materi					
1	Materi dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan Kurikulum 2013.		✓		
2	Materi dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan Standar Kompetensi Inti.		✓		
3	Materi dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan Standar Kompetensi Dasar.		✓		
4	Materi dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar.		✓		
Kelayakan Materi					
5	Materi dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan indikator yang harus dikuasai siswa		✓		
6	Materi yang tersaji pada media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pada pembelajaran tema 4 subtema 1		✓		
7	Materi yang tersaji dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat menambah wawasan atau pengetahuan siswa		✓		

8	Materi yang tersaji dalam <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat mendorong keingintahuan siswa untuk mencari informasi lebih jauh	✓		
9	Materi yang tersaji dalam <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) tidak mengandung asusila	✓		
Penyajian Materi				
10	Informasi yang tersaji dalam <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sudah jelas dan mudah dimengerti	✓		
11	Petunjuk penggunaan <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) mudah dilakukan dan jelas	✓		
12	Materi pada media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat merangsang siswa untuk memahami dan berkonsentrasi dalam pelaksanaan pembelajaran tema 4 sub tema 1	✓		
13	Penyajian konsep dari yang mudah ke sukar	✓		
14	Memberikan gambaran yang konkret dan menarik dalam proses pembelajaran	✓		
15	Penyajian materi media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa	✓		
16	Penyajian materi media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat membuat siswa tidak jenuh	✓		
17	Materi dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat digunakan dalam kelompok besar maupun dalam kelompok kecil	✓		
Kebahasaan				
18	Bahasa dalam media <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) mudah dipahami	✓		
19	Kesesuaian menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓		
20	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	✓		
Skor Total		60		

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \quad \frac{60}{80} \times 100 = 75\%$$

Kualifikasi Kevalidan Materi Pembelajaran

No	Presentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	21% - 40%	Tidak layak
5	0% - 20%	Sangat tidak layak

Berilah tanggapan atau komentar Bapak/Ibu pada kolom di bawah ini.

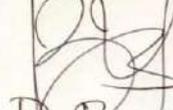
Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Rekomendasi

- (......) Layak digunakan tanpa revisi
- (.....) Layak digunakan dengan revisi
- (.....) Tidak layak digunakan

Semarang, 20 Juli 2022

Validator Ahli Materi



Dr. Bayu Ard. Lputro

NPP. 118701352

Lampiran 22. Instrumen Angket Tanggapan Guru

ANGKET TANGGAPAN GURU

“PENGEMBANGAN *E-BOOK* RUMBELTA (RUMAH BELAJAR KITA) DENGAN MODEL *MAKE A MATCH* PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS III SDN GUNUNGPATI 01 SEMARANG”

Nama :
 Sekolah :
 Materi :

A. Tujuan

Tujuan penilaian angket ini adalah untuk mengetahui tanggapan Bapak/Ibu guru terhadap kepraktisan perangkat pengembangan *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita)

B. Petunjuk Pengisian

1. Angket penilaian ini terdiri dari 20 pernyataan
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai tanggapan Bapak/Ibu terhadap perangkat pengembangan *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita).

Keterangan:

SB (Sangat Baik) = 4
 B (Baik) = 3
 C (Cukup) = 2
 K (Kurang) = 1

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB	B	C	K
		4	3	2	1
Aspek Media E-book					
1	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) menggunakan tampilan yang menarik				
2	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) jelas dan mudah dimengerti				
3	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan karakteristik siswa kelas III				
4	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) mudah digunakan oleh guru				
5	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) mudah digunakan oleh siswa				
6	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat belajar siswa				
7	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) mendukung kemudahan memahami alur materi				

8	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan				
9	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat mendorong siswa aktif mengikuti pembelajaran				
10	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam pembelajaran				
11	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran				
12	Bentuk dan ukuran huruf mudah dibaca				
13	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas				
Aspek Materi					
14	Kejelasan tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita)				
15	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
16	Kemudahan memahami kalimat pada teks/tulisan				
17	Kejelasan setiap tahapan pembelajaran (Langkah-langkah kegiatan pembelajaran awal, inti dan penutup)				
18	Materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku				
19	Materi sesuai dengan tema 4 subtema 1				
20	Materi yang disajikan mendukung media yang disajikan				
Skor Total					

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Berilah tanggapan atau komentar Bapak/Ibu pada kolom di bawah ini.

Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.

Rekomendasi

- (.....) Layak digunakan tanpa revisi
- (.....) Layak digunakan dengan revisi
- (.....) Tidak layak digunakan

Semarang,

Guru Kelas III

.....

NIP.

Lampiran 23. Hasil Penilaian Angket Tanggapan Guru

ANGKET TANGGAPAN GURU

“PENGEMBANGAN *E-BOOK* RUMBELTA (RUMAH BELAJAR KITA) DENGAN MODEL *MAKE A MATCH* PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS III SDN GUNUNGPATI 01 SEMARANG”

Nama : Mas'udatur Rosyidah, S.Pd.
 Sekolah : SDN Gunungpati 01 Semarang
 Materi : Tema 4 Subtema 1

A. Tujuan

Tujuan penilaian angket ini adalah untuk mengetahui tanggapan Bapak/Ibu guru terhadap kepraktisan perangkat pengembangan *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita)

B. Petunjuk Pengisian

1. Angket penilaian ini terdiri dari 20 pernyataan
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai tanggapan Bapak/Ibu terhadap perangkat pengembangan *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita).

Keterangan:

SB (Sangat Baik) = 4
 B (Baik) = 3
 C (Cukup) = 2
 K (Kurang) = 1

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		SB	B	C	K
		4	3	2	1
Aspek Media E-book					
1	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) menggunakan tampilan yang menarik	✓			
2	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) jelas dan mudah dimengerti	✓			
3	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sesuai dengan karakteristik siswa kelas III	✓			
4	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) mudah digunakan oleh guru	✓			
5	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) mudah digunakan oleh siswa	✓			
6	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat belajar siswa		✓		
7	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) mendukung kemudahan memahami alur materi	✓			
8	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan	✓			

9	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat mendorong siswa aktif mengikuti pembelajaran	✓			
10	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat meningkatkan kosentrasi siswa dalam pembelajaran		✓		
11	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran	✓			
12	Bentuk dan ukuran huruf mudah dibaca		✓		
13	Media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita) praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas	✓			
Aspek Materi					
14	Kejelasan tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-book</i> Rumbelta (Rumah Belajar Kita)	✓			
15	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
16	Kemudahan memahami kalimat pada teks/tulisan		✓		
17	Kejelasan setiap tahapan pembelajaran (Langkah-langkah kegiatan pembelajaran awal, inti dan penutup)	✓			
18	Materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku	✓			
19	Materi sesuai dengan tema 4 subtema 1	✓			
20	Materi yang disajikan mendukung media yang disajikan	✓			
Skor Total					

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\frac{76}{80} \times 100 = 95\%$$

Berilah tanggapan atau komentar Bapak/Ibu pada kolom di bawah ini.

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai pernyataan yang telah disediakan.
Rekomendasi

- (.....✓.....) Layak digunakan tanpa revisi
- (.....) Layak digunakan dengan revisi
- (.....) Tidak layak digunakan

Semarang, 27 Juli 2022

Guru Kelas III



Mas'udatur Rosyidah, S.Pd.

NIP. 19750503200801019

Lampiran 24. Instrumen Angket Tanggapan Siswa

ANGKET TANGGAPAN SISWA

“PENGEMBANGAN *E-BOOK* RUMBELTA (RUMAH BELAJAR KITA) DENGAN MODEL *MAKE A MATCH* PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS III SDN GUNUNGPATI 01 SEMARANG”

Nama :
 No. Presensi :
 Kelas :
 Sekolah :

Petunjuk pengisian:

1. Isilah nama lengkap, nomor absen, kelas dan sekolah pada kolom yang telah disediakan terlebih dahulu
2. Bacalah petunjuk yang diberikan
3. Berilah tanda checklist (✓) pada pilihan jawaban sesuai penilaianmu terhadap media pembelajaran *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita):
 Ya : jika setuju dengan pernyataan
 Tidak : jika tidak setuju dengan pernyataan

Pernyataan

1. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) kamu lebih memahami materi tema 4 subtema 1.
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpendapat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat mendorong kamu aktif dalam proses pembelajaran.
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah kamu dapat memahami penjelasan guru mengenai materi tema 4 subtema 1
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah kamu senang dengan tampilan media pembelajaran *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) tentang materi tema 4 subtema 1.
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah warna dan tulisan yang ada di dalam media pembelajaran *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) sangat menarik.

Lampiran 25. Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa

Hasil Angket Tanggapan Siswa

NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SKOR	
Aldivo	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	100%							
Alvin	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	100%							
Arga	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	100%							
Cahza	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	95%						
Daffa	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	100%							
Desita	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	100%							
Devita	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	100%							
Diki	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	100%							
Dina	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	100%							
Faradilla	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	100%							
Filda	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	95%							
Ikhfan	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	100%							
Ikmal	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	90%							
Kevin																						
M.Abid	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	95%							
M.Luwis	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	100%							
Nabila	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	100%							
Rizal	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	95%						
Robbi	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	100%							
Robby																						
Syifa	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	95%							
Risma	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	100%							
RATA-RATA SKOR																					98,25%	

17. Apakah selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) merupakan hal yang menyenangkan.

a. Ya

b. Tidak

18. Apakah selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) mendorong kamu berkonsentrasi dalam pembelajaran.

a. Ya

b. Tidak

19. Apakah selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) membuat kamu lebih aktif dalam pembelajaran.

a. Ya

b. Tidak

20. Apakah selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-book* Rumbelta (Rumah Belajar Kita) dapat memotivasi kamu untuk selalu mengikuti pembelajaran.

a. Ya

b. Tidak

Semarang,

Siswa Kelas III

Diya

.....
DIYA MAULIDA TSANIA

Lampiran 27. Dokumentasi Penelitian



Perizinan dengan kepala sekolah SDN Gunungpati 01 Semarang



Studi pendahuluan wawancara dengan guru kelas III SDN Gunungpati 01 Semarang



Peneliti membuka pelajaran dengan memperlihatkan *E-Book* Rumbelta



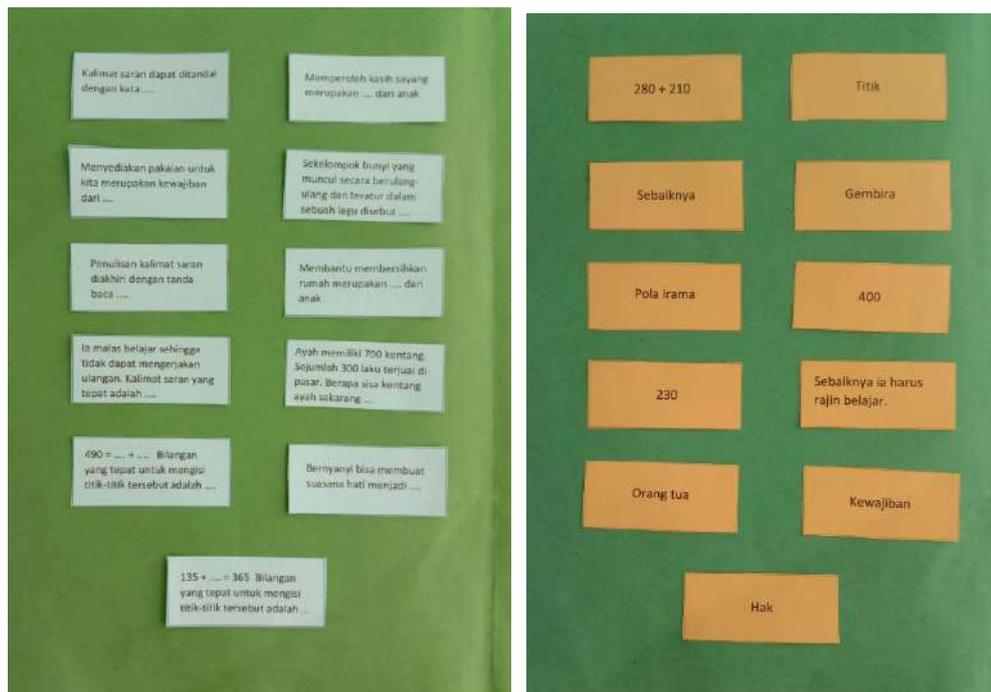
Siswa kelas III mengoperasikan *E-Book* Rumbelta



Tahap persiapan dimulai dengan membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada di dalam kelas (Rifa'i, 2020: 40).



Membagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.



Menulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah kertas yang telah disiapkan (setiap kartu berisi satu pertanyaan) dan pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan pertanyaan yang dibuat (setiap kartu berisi satu jawaban)



Menggabungkan semua kertas sehingga tercampur antara jawaban dan pertanyaan.



Tahap pelaksanaan dimulai dengan peneliti membagikan satu kertas kepada setiap peserta didik.



Peneliti menjelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan, sebagian peserta didik akan mendapatkan pertanyaan dan sebagian akan mendapatkan jawaban.



Mintalah peserta didik untuk menemukan pasangan mereka, jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.



Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan kertas kepada teman-teman yang lain.



Soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.



Setelah semua siswa telah membacakan soal atau jawaban dan mencocoknya, kita sampai ke tahap terakhir yaitu tahap terminasi, dimana pada tahap terminasi peneliti akan mengakhiri proses pembelajaran dengan membuat kesimpulan (Manik et al.,

2022: 111; Shoimin, 2018: 99).



Siswa kelas III mengisi angket



Guru kelas III mengisi angket

Lampiran 28. Surat observasi dan wawancara



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)

Jl. Sidodadi Timur Nomor 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia
 Telp. (024) 8316377 Faks. 8448217 Email: upgrismg@gmail.com Homepage: www.upgrismg.ac.id

Nomor: 021A/PGSD/FIP/UPGRIS/IV/2022
 Hal : Observasi Analisis Kebutuhan untuk
 Penyusunan Proposal Skripsi

18 April 2022

Kepada

Yth. Kepala Sekolah Dasar Negeri Gunungpati 01
 di Semarang

Dengan hormat,

Dalam rangka penyusunan proposal penelitian mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar perlu dilakukan *need assessment* analisis kebutuhan di sekolah untuk menyusun latar belakang masalah yang ada dalam proses pembelajaran.

Mohon perkenan Bapak/Ibu Kepala Sekolah memberikan ijin kepada mahasiswa kami untuk melakukan observasi sesuai kebutuhan guna membantu proses penyusunan proposal penelitian, atas nama:

Nama : Aliffah Milania Zain

NPM : 18120296

Atas perkenan dan kerjasama, diucapkan terima kasih.

Mengetahui,
 a.n. Dekan
 Wakil Dekan I,



Mei Fita Asri Untari, S.Pd. M.Pd.
 NPP 098401240

Ketua Program Studi,
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sukamto, S.Pd. M.Pd.
 NPP 987701131

Lampiran 29. Lembar Pengesahan Judul



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
 Jl. Sidodadi Timur Nomor 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia
 Telp. (024) 8316377 Faks. 8448217 Email : upgrismg@gmail.com Homepage : www.upgrismg.ac.id

USULAN TEMA DAN PEMBIMBING SKRIPSI

Yth. Ketua Program Studi *)

1. Bimbingan dan Konseling (BK)
2. Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
3. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Aliffah Milania Zain

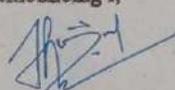
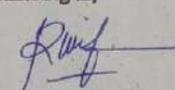
NPM : 18120296

Bermaksud mengajukan tema skripsi dengan judul:

PENGEMBANGAN E-BOOK RUMBELTA (RUMAH BELAJAR KITA)
DENGAN MODEL MAKE A MATCH PADA TEMA 4 SUBTEMA 1
KELAS III SDN GUNUNGPATI 01 SEMARANG

Semarang, 6 April 2022
 Yang mengajukan,


Aliffah Milania Zain
 NPM 18120296

Menyetujui,	Mengetahui,	
Pembimbing I,	Pembimbing II,	Ketua Program Studi,
		
<u>Husni Wakhyudin, S.Pd., M.Pd.</u>	<u>Mira Azizah, S.Pd., M.Pd.</u>	<u>Sukanto, S.Pd., M.Pd.</u>
NIP/NPP 128701379	NIP/NPP 179001529	NIP/NPP 987701131

*) Pilih salah satu

Lampiran 30. Lembar Pengesahan Proposal

PROPOSAL SKRIPSI
PENGEMBANGAN *E-BOOK* RUMBELTA (RUMAH BELAJAR KITA)
DENGAN MODEL *MAKE A MATCH* PADA TEMA 4 SUBTEMA 1
KELAS III SDN GUNUNGPATI 01 SEMARANG

Disusun dan diajukan oleh
ALIFFAH MILANIA ZAIN
NPM 18120296

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan untuk
disusun menjadi skripsi
pada tanggal 12 Juli 2022

Pembimbing I,



Husni Wakhyudin, S.Pd., M.Pd.

NPP. 128701379

Pembimbing II,



Mira Azizah, S.Pd., M.Pd.

NPP. 179001529

Lampiran 31. Surat Permohonan Penelitian



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)

Jalan Sidodadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang – Indonesia
Telepon (024) 8316377 Faks. 8448217 Email: upgrismg@gmail.com Homepage: www.upgrismg.ac.id

Nomor : 0720/IP-AM/FIP/UPGRIS/VII/2022

25 Juli 2022

Lampiran : 1 (satu) berkas

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SDN Gunungpati 01 Semarang
di Semarang

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Aliffah Milania Zain
N P M : 18120296
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

**PENGEMBANGAN E-BOOK RUMBELTA (RUMAH BELAJAR KITA)
DENGAN MODEL MAKE A MATCH PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS III
SDN GUNUNGPATI 01 SEMARANG**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan Ijin Penelitian.

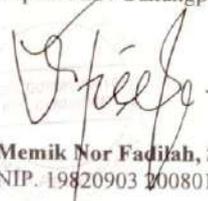
Atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.



Pt. Dekan

Mei Fita Asri Untari
Mei Fita Asri Untari, S.Pd. M.Pd.
NPP 098401240

Lampiran 32. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

	<p>PEMERINTAH KOTA SEMARANG DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI GUNUNGPATI 01 Jl. Pandean Gunungpati Kec. Gunungpati, Semarang</p>	
<p><u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor : 421.2/135/VII/2022</p>		
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Gunungpati 01 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang menerangkan bahwa sesungguhnya saudara</p>		
Nama	: Aliffah Milania Zain	
NPM	: 18120296	
Fakultas	: Ilmu Pendidikan	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
<p>Benar – benar mahasiswa tersebut telah melakukan kegiatan Penelitian pada siswa kelas III SDN Gunungpati 01 Kecamatan Gunungpati pada tanggal 27 Juli 2022 dengan judul penelitian</p>		
<p>PENGEMBANGAN E-BOOK RUMBELTA (RUMAH BELAJAR KITA) DENGAN MODEL MAKE A MATCH PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS III SDN GUNUNGPATI 01 SEMARANG</p>		
<p>Demikian surat keterangan ini, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.</p>		
<p>Semarang, 27 Juli 2022 Kepala SDN Gunungpati 01</p>		
<p> Memik Nor Fadilah, S.S., S.Pd NIP. 19820903 200801 2 005</p>		

Lampiran 33. Jurnal Bimbingan

PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Pembimbing I

Nama : Husni Wakhyudin, S.Pd., M.Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	6 April 2022	ACC judul	
2.	18 Mei 2022	Pengajuan proposal	
3.	2 Juni 2022	Revisi I	
4.	15 Juni 2022	Revisi II dan ACC proposal	
5.	15 Juni 2022	Instrumen penelitian	
6.	22 Juni 2022	Revisi dan ACC instrumen penelitian	

PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Pembimbing II

Nama : Mira Azizah, S.Pd., M.Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	6 April 2022	ACC judul	<i>Ruf</i>
2.	4 Juli 2022	Pengajuan proposal	<i>Ruf</i>
3.	12 Juli 2022	Revisi 1 dan ACC proposal	<i>Ruf</i>
4.	12 Juli 2022	Instrumen penelitian	<i>Ruf</i>
5.	12 Juli 2022	Revisi instrumen penelitian	<i>Ruf</i>
6.	12 Juli 2022	ACC instrumen penelitian	<i>Ruf</i>

PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing I

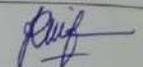
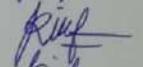
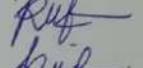
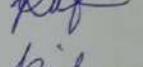
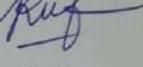
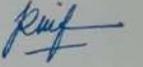
Nama : Husni Wakhyudin, S.Pd., M.Pd.

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	15 Agustus 2022	BAB I sampai V dan lampiran	
2.	23 Agustus 2022	Revisi I	
3.	1 November 2022	Revisi II, ACC Skripsi	

PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing II

Nama : Mira Azizah, S.Pd., M.Pd.

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	31 Agustus 2022	BAB I sampai V dan lampiran	
2.	12 September 2022	Bimbingan BAB I dan II	
3.	21 September 2022	Revisi BAB I dan II	
4.	29 September 2022	Bimbingan BAB III dan IV	
5.	6 Oktober 2022	Revisi BAB III dan IV bimbingan BAB V dan lampiran	
6.	18 Oktober 2022	Revisi BAB IV, V, lampiran dan ACC Skripsi	

Lampiran 34. Publikasi Jurnal Ilmiah



WAWASAN PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
Jl. Sidodadi Timur no 24 – Dr Cipto, Semarang
E-ISSN 2807-4025



SURAT KETERANGAN NASKAH DITERIMA

Nomor : 1/JWP-PGSD/FIP-UPGRIS/XI/2022

Bersama ini, redaksi jurnal WAWASAN PENDIDIKAN menerangkan bahwa hasil penyuntingan terhadap naskah dengan identitas sebagai berikut:

Judul Artikel : **PENGEMBANGAN *E-BOOK* RUMBELTA (RUMAH BELAJAR KITA) DENGAN MODEL *MAKE A MATCH* PADA TEMA 4 KEWAJIBAN DAN HAKKU SUBTEMA 1 KEWAJIBAN DAN HAKKU DI RUMAH KELAS III SDN GUNUNGPATI 01 SEMARANG**

Penulis : Aliffah Milania Zain¹⁾, Husni Wakhyudin²⁾, Mira Azizah³⁾

Afiliasi : ¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Email : ¹ aliffahmilaniaz@gmail.com

Tanggal Kirim : 26 Oktober 2022

Telah memenuhi kriteria publikasi ilmiah Jurnal WAWASAN PENDIDIKAN dan akan diterbitkan pada Volume 3 Nomor 2, bulan Agustus tahun 2023 dalam versi elektronik.

Demikian surat keterangan ini disampaikan, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 1 November 2022
Ketua Redaksi Jurnal **Wawasan Pendidikan**



Prasena Arisyanto, S.Pd., M.Pd.
NPP 179101526