



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “GEOREMI
NUSANTARA” PADA TEMA EKOSISTEM SUBTEMA
KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK SISWA
KELAS V SDN PATRANG 01
JEMBER**

SKRIPSI

Oleh

**Tika Triyana
NIM 150210204030**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “GEOREMI
NUSANTARA” PADA TEMA EKOSISTEM SUBTEMA
KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK SISWA
KELAS V SDN PATRANG 01
JEMBER**

Diajukan guna memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Program Strata Satu
(S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

SKRIPSI

Oleh
Tika Triyana
NIM 150210204030

Dosen Pembimbing 1 : Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd
Dosen Pembimbing 2 : Zetti Finali, S.Pd., M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Ayahanda Jalalus Sayuti dan Ibunda Suryati yang selalu memberikan doa, nasehat, kasih sayang, dukungan, dan motivasi selama saya menuntut ilmu. Pengorbanan dan perjuangan kalian akan selalu menjadi kenangan terindah tidak akan pernah saya lupakan;
2. Guru-guruku sejak Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi. Terima kasih telah memberikan ilmu yang sangat berguna dan membimbing saya dengan penuh kesabaran;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

“Bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiap siaga (di perbatasan negerimu) dan bertaqwalah kepada Allah supaya kamu menang”

(Q.S. Ali ‘Imran: 200)



Departemen Agama RI. 2004. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Surabaya: Mekar Surabaya.

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Tika Triyana

NIM : 150210204030

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” pada Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem untuk Siswa Kelas V SDN Patrang 01 Jember” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 18 Januari 2019

Yang menyatakan,

Tika Triyana

NIM 150210204030

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “GEOREMI
NUSANTARA” PADA TEMA EKOSISTEM SUBTEMA
KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK SISWA
KELAS V SDN PATRANG 01
JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan guna memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Program Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama Mahasiswa : Tika Triyana
NIM : 150210204030
Angkatan Tahun : 2015
Daerah Asal : Bondowoso
Tempat, Tanggal Lahir : Situbondo, 18 September 1996
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/ S1 PGSD

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing II,

Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd

NIP. 19770915 200501 2 001

Zetti Finali, S.Pd., M.Pd

NIP. 19861023 201504 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” pada Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem untuk Siswa Kelas V SDN Patrang 01 Jember” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 29 Januari 2019

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd
NIP. 19770915 200501 2 001

Zetti Finali, S.Pd., M.Pd
NIP. 19861023 201504 2 001

Anggota 1,

Anggota II,

Drs. Hari Satrijono, M.Pd
NIP. 19580522 198503 1 011

Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd
NIP. 19540917 198010 1 002

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph. D
NIP 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” pada Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem untuk Siswa Kelas V SDN Patrang 01 Jember; Tika Triyana, 150210204030; 2019: 114 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pembelajaran yang menekankan pada kompetensi siswa dilakukan secara terpadu yang dikemas dengan menggunakan tema-tema yang dikaitkan dengan kehidupan siswa. Salah satu tema dan subtema pada kelas V semester 1 yaitu Ekosistem subtema Komponen Ekosistem, terdapat KD IPS yang berbunyi mengidentifikasi karakteristik geografis sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. Salah satu cara untuk mencapai KD tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru kurang bervariasi, contohnya hanya menggunakan media gambar yang disajikan di buku siswa. Kondisi tersebut dapat membuat suasana pembelajaran di kelas tidak menyenangkan. Media pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar melalui permainan, yaitu media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan. “Georemi Nusantara” merupakan variasi dari permainan kartu yang disesuaikan dengan KD yang ingin dicapai.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu “Bagaimanakah proses dan hasil pengembangan media pembelajaran “Georemi Nusantara” pada tema Ekosistem subtema Komponen Ekosistem untuk siswa kelas V SDN Patrang 01?”. Berdasarkan rumusan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran “Georemi Nusantara” pada tema Ekosistem subtema Komponen Ekosistem untuk siswa kelas V SDN Patrang 01.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model R&D (*Research and Development*) oleh Borg and Gall. Tahap-tahap penelitian ini terdiri dari tujuh tahapan yaitu: (1) tahap analisis

kebutuhan); (2) tahap desain produk; (3) tahap pelaksanaan pengembangan produk; (4) tahap validasi; (5) tahap revisi produk; (6) tahap uji coba; dan (7) tahap revisi akhir dan penyebaran. Penelitian ini memiliki pembatasan tahap pengembangan yaitu tidak sampai ke tahap penyebaran, karena fokus penelitian ini hanya pada pengembangan produk dan keefektifan pengembangan produk.

Hasil pengembangan media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan pada tema Ekosistem subtema Komponen Ekosistem untuk kelas V semester 1 telah memenuhi dua kriteria sebagai berikut.

1. Valid, ditunjukkan dari data hasil analisis tiga validator yaitu dua validator ahli media dan satu validator ahli materi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki interpretasi sangat layak dengan rata-rata hasil persentase dari semua validator sebesar 88%. Berdasarkan hasil analisis ketiga validator tersebut, media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan dinyatakan valid dan dapat diuji cobakan.
2. Efektif, ditunjukkan dari persentase hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu 83,33% dan persentase respon positif siswa yaitu 80%. Berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar dan respon positif siswa menunjukkan media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kualitas media yang baik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V semester 1 dan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Saran dari penelitian ini yaitu bagi siswa dapat dijadikan sebagai pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, bagi guru dapat dijadikan sebagai salah satu sarana penyalur materi pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran dan sebagai salah satu contoh untuk memanfaatkan media yang bersifat inovatif, bagi lembaga dapat dijadikan bahan pertimbangan kualitas pendidik dan peserta didik, bagi peneliti lain dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya yang lebih kreatif dan inovatif.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Subbhanahu wa ta'ala atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” pada Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem untuk Siswa Kelas V SDN Patrang 01 Jember” dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Ilmu Pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan terima kasih kepada:

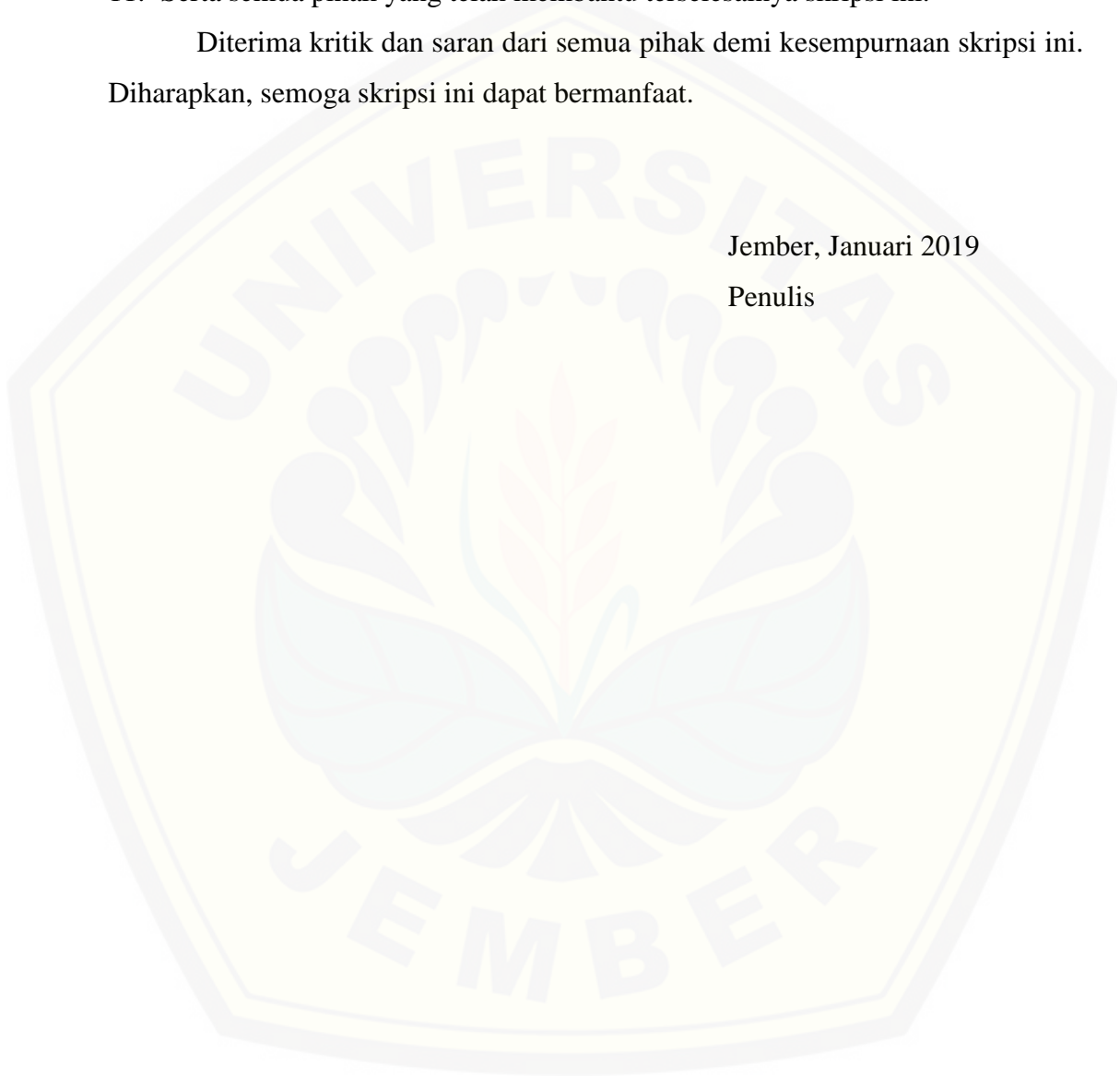
1. Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang telah memberikan kesempatan diterima di perguruan tinggi melalui jalur undangan;
2. Rektor Universitas Jember;
3. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
5. Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;
6. Ibu Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd dan ibu Zetti Finali, S.Pd., M.Pd selaku Dosem Pembimbing, Bapak Drs. Hari Satrijono, M.Pd dan Bapak Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd selaku Dosen Penguji yang telah memberikan bimbingan dengan sabar kepada penulis untuk terselesaikannya skripsi ini dengan baik;
7. Kepala dan guru kelas V SDN Patrang 01 Jember yang telah memberikan izin penelitian;
8. Validator yang telah memberikan penilaian dan sarannya terhadap media pembelajaran yang dikembangkan;
9. Nenekku Supiatin, kedua kakaku Lusiyati Septianingtyas dan suami Dwi Hadi Prasetyo, Jaka Aprilianto dan istri Rizka Hartami Putri, serta keponakanku tersayang. Terima kasih atas dukungan, perhatian, dan semangat yang selalu kalian berikan;

10. Teman-teman KKPLP POSDAYA di SDN Patrang 01 Jember, teman-teman grub “Oreng”, serta teman-teman Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2015 yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama ini;
11. Serta semua pihak yang telah membantu terselesainya skripsi ini.

Diterima kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Diharapkan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, Januari 2019

Penulis



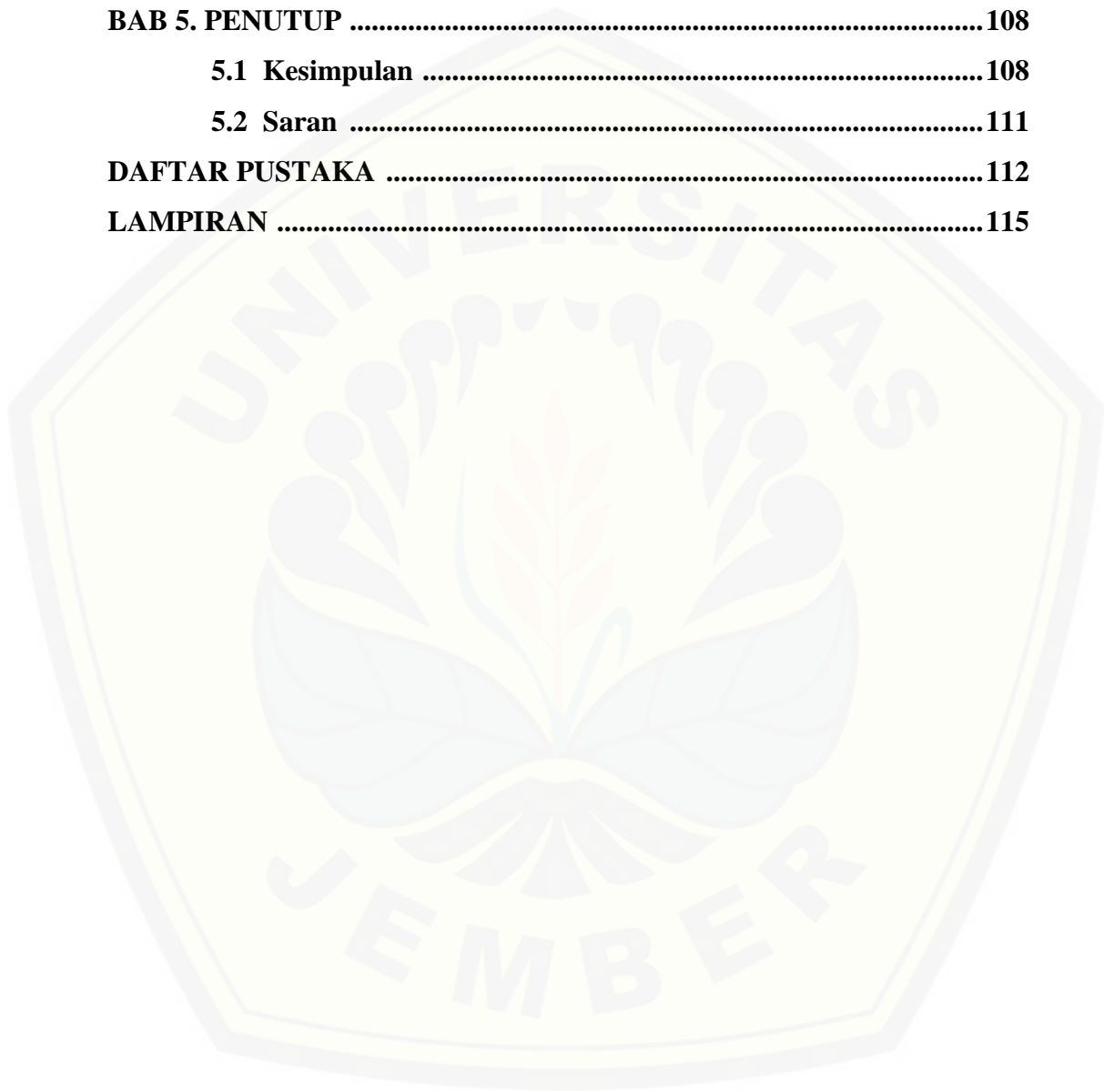
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pembelajaran Tematik Integratif	7
2.1.1 Hakikat Pembelajaran tematik Integratif	7
2.1.2 Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik Integratif	8
2.1.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik Integratif	8
2.1.4 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik Integratif	10
2.2 Tema Ekosistem Subtema Komponen Komponen Ekosistem	11
2.3 Karakteristik Siswa SD	13

2.4 Hasil Belajar Siswa	15
2.4.1 Ranah Kognitif	16
2.4.2 Ranah Afektif	18
2.4.3 Ranah Psiikomotorik	19
2.5 Respon Siswa	19
2.6 Media Pembelajaran.....	20
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran	20
2.6.2 Fungsi Media Pembelajaran	21
2.6.3 Jenis Media Pembelajaran	23
2.7 Alat Permainan Edukatir.....	24
2.7.1 Pengertian dan Ciri-ciri APE.....	26
2.7.2 Jenis-jenis APE.....	27
2.8 Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Georemi Nusantara.....	29
2.9 Kriteria Kualitas Media Pembelajaran	31
2.10 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	32
BAB 3. METODE PENELITIAN	34
3.1 Jenis Penelitian	34
3.2 Tempat dan Waktu Uji Pengembangan	34
3.3 Subjek Penelitian	35
3.4 Definisi Operasional	35
3.5 Rancangan Penelitian	36
3.5.1 Tahap Analisis Kebutuhan	38
3.5.2 Tahap Perencanaan dan Desain Produk	39
3.5.3 Tahap Pelaksanaan Pengembangan Produk	39
3.5.4 Tahap Validasi Awal	40
3.5.5 Tahap Revisi Produk	40
3.5.6 Tahap Pengujian Lapangan Utama/Uji Coba.....	41
3.5.7 Tahap Revisi Akhir dan Penyebaran	41
3.6 Metode Pengumpulan Data	41
3.6.1 Wawancara (<i>Interview</i>)	42

3.6.2 Tes Hasil Belajar	42
3.6.3 Angket Respon Siswa (Kuesioner)	42
3.6.4 Dokumentasi	42
3.7 Instrumen Pengumpulan Data	43
3.7.1 Pedoman Wawancara	43
3.7.2 Angket Respon Siswa	43
3.7.3 Tes Hasil Belajar	43
3.7.4 Lembar Validasi	44
3.8 Teknik Analisis Data	44
3.8.1 Analisis Data Hasil Validasi	44
3.8.2 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar	46
3.8.3 Presentase Respon Siswa	46
3.9 Kerangka Berpikir	47
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Gambaran Umum Penelitian	49
4.2 Jadwal Penelitian	49
4.3 Pengembangan Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam Bentuk APE Kartu Pasangan	50
4.3.1 Tahap Analisis Kebutuhan	51
4.3.2 Tahap Perencanaan Desain Produk	56
4.3.3 Tahap Produksi/Pelaksanaan Pengembangan Produk Awal	56
4.3.4 Tahap Validasi	91
4.3.5 Tahap Revisi	92
4.3.6 Tahap Pengujian Lapangan Utama/Uji Coba Produk	96
4.3.7 Tahap Revisi Akhir dan Penyebaran	97
4.4 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam Bentuk APE Kartu Pasangan	97
4.4.1 Validasi Media Pembelajaran”Georemi Nusantara” dalam Bentuk APE Kartu Pasangan	97

4.4.2 Keefektifan Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam Bentuk APE Kartu Pasangan	101
4.5 Pembahasan	103
4.6 Temuan Penelitian	106
BAB 5. PENUTUP	108
5.1 Kesimpulan	108
5.2 Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	115



DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Kompetensi Dasar dalam Subtema 1 Komponen Ekosistem	12
2.2 Penjelasan dan Pilihan Kata Kerja Kunci dan Ranah Kognitif yang Telah Diperbaiki.....	17
2.3 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan pada Kualitas Menurut Walker & Hess	31
3.1 Kisi-kisi Desain Produk Awal Pengembangan Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam Bentuk APE Kartu Pasangan Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem	39
3.2 Skala Presentase Kevalidan Media Pembelajaran	45
3.3 Kriteria Hasil Belajar Siswa	46
3.4 Interpretasi Respon Siswa	47
4.1 Jadwal Penelitian	49
4.2 Kisi-kisi Desain Produk Awal Pengembangan Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam Bentuk APE Kartu Pasangan Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem	57
4.3 Kriteria Media Pembelajaran yang Dinilai	90
4.4 Data Hasil Validasi 1	98
4.5 Skala Persentase Kevalidan Media Pembelajaran	98
4.6 Data Hasil Validasi 2	99
4.7 Skala Persentase Kevalidan Media Pembelajaran	100
4.8 Data Total Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	101
4.9 Interpretasi Respon Siswa	102

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Sumber Belajar Berdasarkan AECT	25
3.1 Langkah-langkah Pengembangan Borg & Gall	37
3.2 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam Bentuk APE Kartu Pasangan	47
4.1 Peta Konsep Materi Karakteristik Geografis Indonesia	55
4.2 Penetapan Ukuran <i>Cover/packaging</i> 20 cm x 15,5 cm	58
4.3 Desain Awal <i>Cover/packaging</i> “Georemi Nusantara”	58
4.4 Kartun	59
4.5 Peta Indonesia	59
4.6 Desain Dasar <i>Cover/packaging</i> “Georemi Nusantara”	59
4.7 Pemberian Nama dan Tulisan Pendukung Pada <i>Cover/packaging</i>	60
4.8 Desain <i>Cover/packaging</i>	60
4.9 Hasil Cetakan <i>Cover/packaging</i> “Georemi Nusantara”	61
4.10 <i>Cover/packaging</i> Setelah Disusun Menjadi Kotak.....	61
4.11 Penetapan Ukuran Papan Permainan 30 cm x 30 cm	62
4.12 Desain Awal Papan Permainan “Georemi Nusantara”	62
4.13 Globe	63
4.14 Daun.....	63
4.15 Peta Indonesia	63
4.16 Desain Dasar Papan Permainan “Georemi Nusantara”	63
4.17 Petak-petak untuk 34 Provinsi di Indonesia dan Kotak untuk Meletakkan Kartu-kartu	64
4.18 Ikon Bengkulu	64
4.19 Ikon Jakarta	64
4.20 Ikon Bali	64
4.21 Ikon NTT	64
4.22 Ikon Maluku	64
4.23 Ikon Papua	64

4.24	Tampilan Akhir Papan Permainan Bagian Atas	65
4.25	Desain Awal Papan Bagian Bawah yang Dibagi Dua Sisi	65
4.26	Penambahan Kotak Pada Papan Bagian Bawah	66
4.27	Desain Akhir Papan Permainan Bagian Bawah	66
4.28	Penetapan Ukuran Kartu Kenampakan Alam 5,5 cm x 8,5 cm	67
4.29	Desain Awal Kartu Kenampakan Alam Tampak Depan	67
4.30	Desain Dasar Kartu Kenampakan Alam	68
4.31	Desain Dasar Kartu Kenampakan Alam Tampak Depan	68
4.32	Kotak untuk Meletakkan Informasi Penting	69
4.33	Kepulauan Raja Ampat.....	69
4.34	Gunung Semeru	69
4.35	Danau Toba	69
4.36	Pantai Parangtritis	69
4.37	Tampilan Akhir Kartu Kenampakan Alam Tampak Depan	70
4.38	Desain Dasar Tampilan Belakang Kartu Kenampakan Alam	70
4.39	Lup atau Kaca Pembesar	71
4.40	Tampilan Akhir Kartu Kenampakan Alam Tampak Belakang	71
4.41	Penentuan Ukuran Kartu Daerah Asal 5,5 cm x 8,5 cm	71
4.42	Desain Awal Kartu Kenampakan Alam Tampak Depan	72
4.43	Desain Dasar Kartu Daerah Asal Tampak Depan	72
4.44	Penambahan Kotak untuk Informasi Kartu Daerah Asal	73
4.45	Istana Maimun	73
4.46	Candi Muara Takus	73
4.47	Tugu Pahlawan	73
4.48	Masjid Al Munawaaroh	73
4.49	Tampilan Akhir Kartu Daerah asal Tampak Depan	74
4.50	Desain Dasar Tampilan Belakang Kartu Daerah Asal	74
4.51	Tampilan Akhir Kartu Daerah Asal Tampak Belakang	75
4.52	Penentuan Ukuran Kartu <i>Reward</i> 8,5 cm x 4 cm	75
4.53	Desain Awal Kartu <i>Reward</i> Tampilan Depan	76
4.54	Karakter Siswa	76

4.55	Bintang 1	76
4.56	Bintang 2	76
4.57	Desain Dasar Kartu <i>Reward</i> Tampilan Depan	76
4.58	Tampilan Akhir Kartu <i>Reward</i> Tampak Depan	77
4.59	Desain Dasar Kartu <i>Reward</i> Tampak Belakang	77
4.60	Penambahan Motif Bintang Pada Kartu <i>Reward</i> Tampak belakang ..	78
4.61	Tampilan Akhir Kartu <i>Reward</i> Tampak Belakang	78
4.62	Penentuan Ukuran Kartu Wawasan Nusantara 8,5 cm x 5,5	79
4.63	Desain Awal Kartu Wawasan Nusantara Tampak Depan	79
4.64	Papan.....	80
4.65	Peta Indonesia	80
4.66	Desain Dasar Kartu Wawasan Nusantara Tampak Depan	80
4.67	Penambahan Kotak pada Desain Kartu Wawasan Nusantara	81
4.68	Tampilan Akhir Kartu Wawasan Nusantara Tampak Depan	81
4.69	Desain Awal Kartu Wawasan Nusantara Tampak Belakang	82
4.70	Buku	82
4.71	Peta Indonesia	82
4.72	Penambahan Motif Kartu Wawasan Nusantara Tampak Belakang	82
4.73	Tampilan Akhir Kartu Wawasan Nusantara Tampak Belakang	83
4.74	Penentuan Ukuran Kartu Gudang Soal 8,5 cm x 5,5 cm	84
4.75	Desain Awal Kartu Tampak Depan	84
4.76	Penambahan Warna Ungu pada Kartu Gudang Soal Tampak Depan ..	85
4.77	Lampu	85
4.78	Karakter Siswa	85
4.79	Penambahan Motif dan Kotak pada Kartu Gudang Soal	85
4.80	Tampilan Akhir Kartu Gudang Soal Tampak Depan	86
4.81	Desain Awal kartu Gudang Soal Tampak Belakang	86
4.82	Gudang.....	87
4.83	Buku Harian	87
4.84	Penambahan Motif Kartu Gudang Soal Tampak Belakang	87
4.85	Tampilan Akhir Kartu Gudang Soal Tampak Belakang	87

4.86 Hasil Desain yang Telah Dicitak	88
4.87 Kartu yang Telah Digunting	88
4.88 Satu Set Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam Bentuk APE Kartu Pasangan	89
4.89 Papan Permainan Bagian Bawah (Sebelum di Revisi)	93
4.90 Papan Permainan Bagian Bawan (Setelah di Revisi)	93
4.91 Kartu Kenampakan Alam Sungai Konoweha (Sebelum di Revisi)	94
4.92 Kartu Kenampakan Alam Sungai Konoweha (Setelah di Revisi)	94
4.93 Kartu Kenampakan Alam Kepulauan Raja Ampat (Sebelum di Revisi)	95
4.94 Kartu Kenampakan Alam Kepulauan Raja Ampat (Setelah di Revisi).....	95

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matrik Penelitian	115
Lampiran B. Perangkat Pembelajaran	116
Lampiran C. Pedoman Wawancara	129
Lampiran D. Ulasan Materi	134
Lampiran E. Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam Bentuk APE Kartu Pasangan	138
Lampiran F. Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar	170
Lampiran G. Soal Tes Hasil Belajar	172
Lampiran H. Kunci Jawaban	183
Lampiran I. Lembar Validasi	184
Lampiran J. Hasil Validasi	195
Lampiran K. Data Nilai Tes Hasil Belajar	206
Lampiran L. Hasil Tes Hasil Belajar	208
Lampiran M. Angket Respon Siswa	222
Lampiran N. Data Nilai Angket Respon Siswa	224
Lampiran O. Hasil Angket Respon Siswa	226
Lampiran P. Surat Penelitian	232
Lampiran Q. Dokumentasi	234
Lampiran R. Biodata Peneliti	238

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bagian ini dijelaskan pendahuluan dalam rangka pelaksanaan penelitian tentang: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menjelaskan bahwa pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Pendidikan di SD merupakan awal jenjang pendidikan selama 6 tahun dalam masa sekolah yang memiliki peran penting dalam perkembangan anak melalui pembelajaran. Pembelajaran di sekolah tidak lepas dari peran guru yang menjadi sumber belajar sekaligus orang tua di sekolah.

Pembelajaran dapat mencapai tujuan apabila interaksi antara guru dan siswa terjalin dengan baik dan berpedoman pada kurikulum yang digunakan dalam sebuah negara. Kurikulum yang diterapkan di SD saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang digunakan di Indonesia dengan menekankan perkembangan kompetensi siswa, mulai dari ranah sikap (afektif), kognitif (pengetahuan) dan psikomotor (keterampilan). Proses pembelajaran dengan mengembangkan kompetensi yang dimiliki oleh siswa dilakukan secara terpadu melalui pendekatan tematik terintegrasi. Pembelajaran dikemas secara sederhana dengan menggunakan tema-tema yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti benda di lingkungan sekitar maupun aktivitas sehari-hari. Terdapat 5 tema pada kelas V semester 1, yaitu Organ Gerak Hewan dan Manusia, Udara Bersih bagi Kesehatan, Makanan Sehat, Sehat itu Penting, dan Ekosistem.

Tema kelima di kelas V adalah Ekosistem. Dalam tema Ekosistem terdapat 3 subtema, salah satunya adalah Komponen Ekosistem. Kompetensi Dasar dalam subtema ini memuat 5 mata pelajaran, adapun KD mata pelajaran

IPS yaitu KD 3.1 mengidentifikasi karakteristik geografis sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi dan KD 4.1 menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. Subtema ini memperkenalkan kepada siswa mengenai interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya, mulai dari jenis-jenis ekosistem yang dibagi menjadi dua yaitu ekosistem air dan darat, kemudian ekosistem air dibagi lagi menjadi ekosistem air tawar dan asin, ekosistem darat dibagi menjadi ekosistem hutan, padang rumput, padang pasir, tundra, dan taiga. Materi dalam pembelajaran 3 juga membahas letak geografis Indonesia kenampakan alam yang termasuk dalam materi ekosistem. Oleh karena itu, tema ini menjadi substansi yang sangat penting dalam upaya memperkenalkan letak geografis Indonesia yang sangat kaya akan kekayaan alam yang terdiri dari berbagai ekosistem dari Sabang sampai Merauke.

Pentingnya tema Ekosistem dikenalkan kepada siswa SD tentunya perlu didukung oleh optimalisasi perangkat pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh pernyataan guru kelas pada saat wawancara tanggal 14 Agustus 2018, menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk tema V subtema 1 kurang bervariasi, yaitu hanya menggunakan media gambar. Karakteristik siswa kelas V di SDN Patrang 01 memiliki karakteristik rasa ingin tahu yang tinggi dan banyak berbicara, sehingga kondisi ini kurang efektif apabila pembelajaran di kelas hanya mengacu pada buku guru dan buku siswa tanpa memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru ketika mengajarkan materi komponen ekosistem dan geografis Indonesia adalah gambar dan peta. Penggunaan media gambar dan peta mengakibatkan pembelajaran di kelas menjadi kurang menarik bagi siswa yang akan berdampak pada kondisi kelas yang membosankan. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan guru kelas V pada saat wawancara bahwa siswa merasa jenuh jika media pembelajaran kurang menarik dan untuk menyiasati kondisi tersebut guru membawa siswa

keluar kelas untuk melakukan pembelajaran di luar kelas agar siswa tidak merasa jenuh selalu belajar di dalam kelas. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan media dan sumber belajar sangat penting dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan harus membantu siswa dalam memecahkan masalah dalam menyampaikan materi komponen ekosistem dan geografis Indonesia, salah satunya adalah nama-nama provinsi di Indonesia beserta kekayaan alam yang dimilikinya berdasarkan jenis-jenis ekosistem. Media merupakan komponen dalam pembelajaran yang sangat penting bagi guru untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan di kelas. Rosyada (2008:9) mengemukakan keberadaan media dalam konteks pembelajaran, dengan demikian adalah bahasanya guru. Berdasarkan hal tersebut, media adalah suatu bentuk sarana untuk menyampaikan informasi baik secara verbal maupun non-verbal. Penggunaan media pada siswa SD merupakan suatu hal yang sangat penting, karena dalam perkembangannya pembelajaran di SD akan lebih bermakna apabila menggunakan benda-benda kongkret. Hal ini berkaitan dengan perkembangan anak yang berada dalam tahapan operasional kongkret, sehingga penggunaan media sangat efektif dalam menyampaikan materi pelajaran.

Mengacu pada tahapan operasional kongkret, pengalaman belajar, dan solusi dalam memecahkan permasalahan pembelajaran di dalam kelas, serta penggunaan media sebagai sarana menyampaikan materi pembelajaran, maka diperlukan adanya media pembelajaran yang cocok untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran “Georemi Nusantara” dengan alasan bahwa disesuaikan dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa yaitu belajar melalui permainan. “Georemi Nusantara” merupakan variasi dari permainan kartu yang disesuaikan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai berdasarkan karakteristik siswa SD. Media berbasis permainan ini berupa kartu pasangan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari dan menemukan sendiri berbagai konsep materi pelajaran.

Kartu pasangan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, pernyataan ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Reivani, dkk (2014:2)

menyatakan bahwa kartu pasangan mampu memberikan penjelasan mengenai konsep materi pembelajaran secara lebih detail dan mengajak siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan. Media pembelajaran berupa “Georemi Nusantara” dikembangkan berlandaskan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran. Pengembangan media untuk tema kelima yaitu Ekosistem belum ada sebelumnya, sehingga menjadi daya tarik untuk mengembangkan media pembelajaran “Georemi Nusantara” yang juga disebut APE atau Alat Permainan Edukatif yang mampu membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Permainan juga perlu diaplikasikan dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran, agar anak merasakan kondisi belajar yang baru. Hal tersebut sesuai dengan teori bermain oleh Moritz Lazarus (dalam Musfiroh, 2015:1.9) yang menyatakan bahwa anak bermain karena memerlukan penyegaran kembali atau mengembalikan energi yang habis digunakan untuk kegiatan rutin sehari-hari.

Media pembelajaran “Georemi Nusantara” ini merupakan permainan yang menyajikan konsep berbagai komponen ekosistem berdasarkan letak geografis Indonesia. Penggunaan media pembelajaran ini dapat memberikan gambaran jelas mengenai komponen ekosistem berdasarkan letak geografis dari seluruh provinsi di Indonesia. Hal ini dapat mengungkapkan konsep komponen ekosistem berdasarkan letak geografis Indonesia yang sebelumnya hanya dipelajari dengan menggunakan peta, bisa menjadi lebih nyata dan menyenangkan karena berbasis permainan. Kelebihan media “Georemi Nusantara” dalam pembelajaran adalah mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui permainan, berdiskusi, dan menemukan komponen ekosistem berdasarkan letak geografis Indonesia dari berbagai provinsi di Indonesia.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” pada Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem Kelas V SDN Patrang 01 Tahun Pelajaran 2018/2019.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran “Georemi Nusantara” pada tema Ekosistem subtema Komponen Ekosistem untuk siswa kelas V SDN Patrang 01?
- b. Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran “Georemi Nusantara” pada tema Ekosistem subtema Komponen Ekosistem untuk siswa kelas V SDN Patrang 01?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- a. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran “Georemi Nusantara” pada tema Ekosistem subtema Komponen Ekosistem untuk siswa kelas V SDN Patrang 01.
- b. Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran “Georemi Nusantara” pada tema Ekosistem subtema Komponen Ekosistem untuk siswa kelas V SDN Patrang 01 yang telah teruji kelayakannya.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan melalui media pembelajaran edukatif, sehingga hasil belajar siswa dapat lebih baik.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman dan sumber untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memilih media pembelajaran yang menarik dan edukatif.
- c. Bagi lembaga, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau acuan dalam pengembangan kualitas tenaga pendidik dan siswa dalam pembelajaran.

- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pengetahuan baru sebagai bekal terjun langsung di lapangan persekolahan kelak.
- e. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi atau rujukan untuk penelitian selanjutnya dengan variabel penelitian dan materi pembelajaran yang berbeda.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 ini diuraikan tentang: (1) pembelajaran tematik integratif; (2) tema Ekosistem, subtema Komponen Ekosistem; (3) karakteristik siswa SD; (4) hasil belajar siswa; (5) respon siswa; (6) media pembelajaran; (7) alat permainan edukatif; (8) pengembangan media pembelajaran dalam bentuk Georemi Nusantara; (9) kriteria kualitas media pembelajaran; dan (10) tinjauan penelitian terdahulu.

2.1 Pembelajaran Tematik Integratif

Pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013 menerapkan model pembelajaran tematik integratif. Pembelajaran tematik integratif adalah pembelajaran dengan menggunakan tema-tema yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran menjadi satu-kesatuan yang berkesinambungan. Hal ini berarti bahwa dalam pembelajaran tematik, materi dalam setiap mata pelajarannya saling berkaitan dan berurutan. Pembelajaran yang demikian, dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam menerima dan menciptakan pembelajaran yang bermakna.

2.1.1 Hakikat Pembelajaran Tematik Integratif

Majid (2014:80) menyatakan bahwa Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik. Hidayah (2015:36) menyatakan bahwa pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Tema dalam pembelajaran yang menggunakan kurikulum 2013 adalah tema tentang berbagai konsep dasar, sehingga siswa tidak belajar konsep dasar secara terpisah.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada kurikulum 2013 merupakan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran tematik terpadu yang mengintegrasikan materi antarmata pelajaran dengan menggunakan tema sebagai penyatu dari berbagai mata pelajaran. Tema-tema yang ditentukan merupakan tema yang sederhana dan dekat kaitannya dengan kehidupan siswa, sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar.

2.1.2 Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik Integratif

Beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik integratif menurut Majid (2014:89) sebagai berikut.

- a. Pembelajaran tematik integratif memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia siswa dan terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa mata pelajaran.
- b. Pembelajaran tematik integratif perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian, materi-materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna.
- c. Pembelajaran tematik integratif tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku tetapi sebaliknya pembelajaran tematik integratif harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.
- d. Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal.
- e. Materi pelajaran yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan.

Prinsip pembelajaran tematik yang dikaitkan dengan pengembangan media pembelajaran “Georemi Nusantara” yaitu materi pembelajaran yang dipadukan selalu mempertimbangkan karakteristik siswa. Hal ini bertujuan agar konsep pembelajaran yang abstrak mudah dipahami oleh siswa.

2.1.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik Integratif

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik menurut Kunandar (2007:313-314), sebagai berikut.

a. Berpusat pada siswa (*student centered*)

Siswa sebagai subjek belajar dan yang paling utama dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

b. Memberikan pengalaman langsung (*direct experiences*)

Adanya pengalaman langsung, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, siswa dapat memahami konsep-konsep yang dipelajarinya secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat luwes (*fleksibel*)

Pembelajaran tematik mengupayakan guru agar dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan sekolah dan siswa berada.

f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Pembelajaran tematik integratif merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan guru sebagai fasilitator di dalam kelas. Penyajian pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu mengacu pada tujuan awal pembelajaran yaitu menciptakan kebermanfaatan dalam pembelajaran dengan sesuatu yang nyata dan memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan materi pembelajaran yang berdasarkan pada pengalaman siswa dan masalah yang dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

2.1.4 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik Integratif

Pembelajaran tematik memiliki kelebihan dan arti penting menurut Kunandar (2007:315-316), yakni sebagai berikut.

- a. Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik;
- b. Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak didik;
- c. Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna;
- d. Mengembangkan keterampilan berpikir anak didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi;
- e. Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama;
- f. Memiliki sikap toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain;
- g. Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan anak didik.

Kelebihan-kelebihan yang dimiliki pembelajaran tematik pada dasarnya dirasakan oleh siswa, karena mereka akan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan materi yang dekat dengan kehidupannya. Guru sebagai fasilitator di dalam kelas memiliki peran yang penting, terutama dalam mengaitkan materi satu dengan lainnya dan mengembangkan materi yang telah ada.

Beberapa kelemahan pembelajaran tematik integratif menurut Majid (2014:93-94), yaitu sebagai berikut.

a. Aspek guru

Guru harus berwawasan luas, memiliki kreativitas tinggi, keterampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi, dan berani mengemas dan mengembangkan materi. Hal ini bertujuan agar semua materi pembelajaran dapat dikuasai oleh guru, sehingga pembelajaran tematik integratif dapat terwujud.

b. Aspek siswa

Pembelajaran integratif menuntut kemampuan belajar siswa baik dalam kemampuan akademik maupun kreatifitasnya. Hal ini terjadi karena model

pembelajaran terpadu menekankan pada kemampuan analitis (mengurai), kemampuan asosiatif (menghubung-hubungkan), kemampuan eksploratif dan elaboratif (menentukan dan menggali). Jika kondisi ini tidak dimiliki, penerapan model pembelajaran integratif sulit dilaksanakan.

c. Aspek sarana dan sumber pembelajaran

Pembelajaran tematik integratif memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet. Semua ini untuk menunjang, memperkaya, dan mempermudah pengembangan wawasan. Jika sarana ini tidak dipenuhi, penerapan pembelajaran tematik juga akan terhambat.

d. Aspek kurikulum

Kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik (bukan pada pencapaian target penyampaian materi). Guru perlu diberi kewenangan dalam mengembangkan materi, metode, penilaian keberhasilan pembelajaran siswa.

e. Aspek penilaian

Pembelajaran tematik integratif membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh (komprehensif), yaitu menetapkan keberhasilan belajar siswa dari beberapa bidang kajian terkait yang dipadukan.

2.2 Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem

Tema 5 terdiri dari 3 subtema, setiap subtema terdiri dari 6 pembelajaran. Subtema 1 tentang Komponen Ekosistem, subtema 2 tentang Hubungan Antarmakhluk Hidup dalam Ekosistem, dan subtema 3 tentang Keseimbangan Ekosistem. Tema 5 subtema 1 ini terintegrasi 5 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, PPKn, IPS, SBdP, dan IPA.

Subtema 1 yaitu komponen ekosistem merupakan salah satu subtema yang sangat penting untuk dipahami oleh siswa. Subtema ini berisi tentang komponen ekosistem secara mendalam dan cakupannya sangat luas, karena juga membahas mengenai letak geografis Indonesia dan memahami keberagaman kekayaan Indonesia yang patut dijaga kelestariannya. Pada subtema 1 ini terdapat 6

pembelajaran yang saling berkaitan dan memiliki kesamaan, baik KD maupun indikator yang dikembangkan. Kompetensi Dasar dalam subtema 1 dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dalam Subtema 1 Komponen Ekosistem

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
Bahasa Indonesia	3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.
	4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.
PPKn	1.4 Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
	2.4 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya.
	3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.
	4.4 Menyajikan hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.
IPS	3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.
	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.
SBdP	3.2 Memahami tangga nada
	4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.
IPA	3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.
	4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.

Materi ini penting diajarkan pada siswa agar mereka mengerti bahwa Indonesia memiliki banyak ekosistem yang saling berhubungan yang perlu dijaga agar tetap lestari. Mengenalkan jenis-jenis ekosistem seperti ekosistem darat, laut, dan udara merupakan hal penting bagi perkembangan anak untuk menghargai dan menjaga kekayaan alam yang telah diciptakan. Rasa bangga dan cinta terhadap

kekayaan alam dari Sabang sampai Merauke itulah yang merupakan bukti rasa syukur terhadap alam yang ada di tanah air.

2.3 Karakteristik Siswa SD

Setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda. Karakter inilah mencirikan antara siswa satu dengan siswa lainnya. Karakter erat kaitannya dengan perilaku anak atau yang disebut dengan karakteristik anak. Guru harus memperhatikan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran, agar aktivitas belajar yang berlangsung menjadi lebih efektif dan efisien. Fitriyah dan Febyanto (2015) menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh siswa terutama dalam proses pembelajaran di kelas atau di sekolah. Anak usia SD rentang 7-11 tahun memiliki beberapa karakteristik, psikolog perkembangan anak menyebut anak usia dini pada usia 7-11 tahun sebagai usia kritis dalam dorongan berprestasi, usia berkelompok dan usia kreatif menurut Kurnia (2008:21).

a. Usia kritis dalam dorongan berprestasi

Dorongan berprestasi membentuk kebiasaan pada anak untuk mencapai sukses ini cenderung menetap hingga dewasa. Apabila anak mengembangkan kebiasaan untuk belajar atau bekerja sesuai, di bawah atau di atas kemampuannya, maka kebiasaan ini akan menetap dan cenderung mengenai semua bidang kehidupan anak, baik dalam bidang akademik maupun bidang lainnya.

b. Usia berkelompok

Pada usia ini perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebaya sebagai anggota kelompoknya. Oleh karena itu, anak ingin dan berusaha menyesuaikan diri dengan standar yang disepakati dan berlaku dalam kelompoknya, sehingga masa ini disebut juga usia penyesuaian diri.

c. Usia kreatif

Kecenderungan kreatif ini perlu mendapat bimbingan dan dukungan dari guru maupun orang tua sehingga berkembang menjadi tindakan kreatif yang positif dan orisinal, tidak negatif dan sekedar meniru tindakan kreatif orang atau anak yang lain. Selain itu, periode ini disebut juga dengan usia bermain, karena

minat dan kegiatan bermain anak semakin meluas dengan lingkungan yang lebih bervariasi. Mereka bermain tidak lagi hanya di lingkungan keluarga dan teman di sekitar rumah saja, tapi meluas dengan lingkungan dan teman-teman di sekolah menurut Kurnia (2008:21).

Proses pembelajaran di kelas tidak akan lepas dari perkembangan kognitif. Guru juga harus memperhatikan perkembangan kognitif siswanya, sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu teori mengenai perkembangan kognitif yang banyak digunakan adalah teori yang dikemukakan oleh Piaget yang dikenal dengan teori perkembangan kognitif.

Piaget (dalam Kurnia, 2008:6) membagi tahap perkembangan kognitif ke dalam empat tahap, yaitu tahap sensori motor, tahap pra-operasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal.

- a. Tahap 1: *Sensorimotor* (0-2 tahun). Pada tahap ini anak menggunakan penginderaan dan aktivitas motorik untuk mengenal lingkungannya. Diawali dengan memodifikasi refleks yang semakin lebih efisien dan terarah, dilanjutkan dengan reaksi pengulangan gerakan yang menarik pada tubuhnya dan keadaan atau objek yang menarik, koordinasi reaksi dengan cara menggabungkan beberapa skema untuk memperoleh sesuatu, reaksi pengulangan untuk memperoleh hal-hal yang baru, serta permulaan berpikir dengan adanya ketetapan objek. Jadi, perkembangan skema kognitif anak dilakukan melalui gerakan refleks, motorik, dan aktivitas indera.
- b. Tahap 2: *Pra-Operasional* (2-7 tahun). Pada fase ini anak belajar mengenal lingkungan dengan menggunakan simbol bahasa, peniruan, dan permainan. Anak belajar melalui permainan dalam menyusun benda menurut urutannya dan mengelompokkan sesuatu. Jadi, pada masa pra-operasional anak mulai menggunakan bahasa dan pemikiran simbolik. Mereka mengerti adanya hubungan sebab-akibat meskipun logika hubungannya belum tepat, mampu mengemukakan alasan dalam menyatakan pendapat atau ide, mulai dapat mengelompokkan sesuatu, serta perbuatan rasionalnya belum didukung oleh pemikiran tetapi oleh perasaan.
- c. Tahap 3: *Konkret Operasional* (7-11 tahun). Pada masa ini anak sudah bisa melakukan berbagai macam tugas

mengkonservasi angka melalui tiga macam proses operasi, yaitu:

- 1) *negasi* sebagai kemampuan anak dalam mengerti proses yang terjadi diantara kegiatan dan memahami hubungan antara keduanya;
 - 2) *resiprokasi* sebagai kemampuan untuk melihat hubungan timbal balik; serta
 - 3) *identitas* dalam mengenali benda-benda yang ada.
- d. Tahap 4: *Formal Operasional* (11 tahun-dewasa). Pada fase ini anak sudah dapat berpikir abstrak, hipotesis, dan sistematis mengenai sesuatu yang abstrak dan memikirkan hal-hal yang akan dan mungkin terjadi. Jadi, pada tahap ini anak sudah mampu meninjau masalah dari berbagai sudut pandang dan mempertimbangkan alternatif/ kemungkinan dalam memecahkan masalah, bernalar berdasarkan hipotesis, menggabungkan sejumlah informasi secara sistematis, menggunakan rasio dan logika dalam abstraksi, memahami arti simbolik, dan membuat perkiraan di masa depan.

Berdasarkan pemaparan di atas, karakteristik psikologi dan kognitif anak usia SD harus dipahami oleh guru, agar proses pembelajaran yang berlangsung dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa. Anak usia SD memiliki beberapa karakteristik psikologi yaitu usia kritis dengan dorongan berprestasi, usia berkelompok, dan usia bermain. Diperlukan adanya metode dan media pembelajaran yang memungkinkan seluruh siswa dalam kelompok bermain, berinteraksi, bekerjasama, sehingga nilai-nilai sosial dalam dirinya berkembang. Selain itu, anak usia SD berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap dimana anak sudah mampu berpikir konkret dalam memahami sesuatu sebagaimana kenyataannya seperti mengenali benda-benda yang ada, contohnya mengenai makanan yang ada di sekelilingnya. Oleh karena itu, penggunaan media dan metode pembelajaran yang mendukung karakteristik siswa perlu diperhatikan oleh guru.

2.4 Hasil Belajar Siswa

Abdurrahman (dalam Jihad, 2014:14), mengartikan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hal ini

berarti hasil belajar dapat mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di kelas, yang dinyatakan dalam bentuk skor dari hasil tes mata pelajaran tertentu. Secara sederhana, kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan pembelajaran itulah yang disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar juga memiliki peranan untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan telah tercapai. Kegiatan ini dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi atau penilaian (*assesmen*).

Sudijono (1998:2) menyatakan bahwa evaluasi adalah proses/kegiatan untuk menentukan kemajuan pendidikan, dibandingkan dengan tujuan yang telah ditentukan dan usaha untuk memperoleh informasi. Dalam prosesnya, penilaian dilakukan melalui perbandingan antara informasi-informasi yang telah berhasil dihimpun dengan kriteria tertentu, untuk kemudian diambil keputusan. Tujuan pembelajaran yang telah ditentukan hendaknya dapat dicapai semaksimal mungkin agar pembelajaran dapat berjalan searah dengan hasil belajar yang diharapkan.

Bloom (dalam Sudjana, 1990:22) klasifikasi hasil belajar secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

2.4.1 Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual atau pengetahuan. Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Taksonomi berasal dari dua kata dalam bahasa Yunani yaitu *tassein* yang berarti mengklasifikasi dan *nomos* artinya aturan. Jadi Taksonomi berarti hierarki klasifikasi atas prinsip dasar atau aturan. Taksonomi Bloom dalam ranah kognitifnya diperbaiki oleh muridnya pada tahun 1994 yaitu Lorin Anderson Krathwohl dan para ahli psikologi aliran kognitivisme. Perbaikan ini menghasilkan enam level ranah kognitif yaitu *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis, mengurai), *evaluating* (menilai), *creating* (mencipta). Perbaikan Anderson ini sering digunakan dalam merumuskan tujuan belajar yang sering dikenal dengan istilah C1 sampai dengan C6 (Utari, 2013:7).

Tabel 2.2 Penjelasan dan Pilihan Kata Kerja Kunci dan Ranah Kognitif yang telah Diperbaiki

Kategori	Penjelasan	Kata Kerja Kunci
Mengingat	Kemampuan menyebutkan kembali informasi/ pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan. Contoh: menyebutkan arti taksonomi.	Mendefinisikan, menyusun daftar, menjelaskan, mengingat, mengenali, menemukan kembali, menyatakan, mengulang, mengurutkan, menamai, menempatkan, menyebutkan.
Memahami	Kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram. Contoh: merangkum materi yang telah diajarkan dengan kata-kata sendiri.	Menerangkan, menjelaskan, menterjemahkan, menguraikan, mengartikan, menyatakan kembali, menafsirkan, menginterpretasikan, mendiskusikan, menyeleksi, mendeteksi, melaporkan, menduga, mengelompokkan, memberi contoh, merangkum menganalogikan, mengubah, memperkirakan.
Menerapkan	Kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu. Contoh: melakukan proses pembayaran gaji sesuai dengan sistem yang berlaku.	Memilih, menerapkan, melaksanakan, mengubah, menggunakan, mendemonstrasikan, memodifikasi, menginterpretasikan, menunjukkan, membuktikan, menggambarkan, mengoperasikan, menjalankan, memprogramkan, mempraktekkan, memulai.
Menganalisis	Kemampuan memisahkan konsep ke dalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh. Contoh: menganalisis penyebab meningkatnya harga pokok penjualan dalam laporan keluarga dengan memisahkan komponen-komponennya.	Mengkaji ulang, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, memisahkan, menghubungkan, menunjukkan hubungan antara variabel, memecah menjadi beberapa bagian, menyisihkan, menduga, mempertimbangkan, mempertentangkan, menata ulang, mencirikan, mengubah struktur, melakukan pengesanan, mengintegrasikan, mengorganisir, mengkerangkakan.

Kategori	Penjelasan	Kata Kerja Kunci
Mengevaluasi/ menilai	Kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu. Contoh: membandingkan hasil ujian siswa dengan kunci jawaban.	Mengkaji ulang, mempertahankan, menyeleksi, mengevaluasi, mendukung, menilai, menjustifikasi, mengecek, mengkritik, memprediksi, membenarkan, menyalahkan.
Mencipta	Kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal. Contoh: membuat kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi dari beberapa sumber	Merakit, merancang, menemukan, menciptakan, memperoleh, mengembangkan, memformulasikan, membangun, membentuk, melengkapi, membuat, menyempurnakan, melakukan inovasi, mendisain, menghasilkan karya.

Dikutip dari Utari (2013:13)

2.4.2 Ranah Afektif

Sudjana (1990:29) ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku, seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategori ranah afektif dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks sebagai berikut.

- Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimuli) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain.
- Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
- Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
- Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang dimilikinya.
- Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

2.4.3 Ranah Psikomotorik

Sudjana (1990:30) ranah psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan yaitu sebagai berikut.

- a. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar);
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;
- c. Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain;
- d. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- e. Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;
- f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar salah satunya dapat diperoleh dari tes saat akhir pembelajaran dengan menggunakan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Soal-soal yang digunakan untuk tes siswa SD berpacu pada taksonomi Bloom yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis).

2.5 Respon Siswa

Respon siswa merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, karena respon siswa akan menentukan semangat siswa dalam mempelajari dan memahami suatu mata pelajaran. Menurut Suherman (dalam Hobri, 2010:31) menyatakan bahwa minat mempengaruhi proses hasil belajar siswa. Jika siswa tidak berminat mempelajari sesuatu, maka siswa tidak dapat diharapkan akan berhasil dengan baik dalam mempelajari hal tersebut. Sebaliknya jika siswa belajar sesuai dengan minatnya, maka dapat diharapkan hasilnya akan lebih baik. Siswa yang memberi respon positif akan termotivasi untuk belajar sesuatu menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi, sehingga siswa tersebut akan menyerap materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, peran guru sangat diperlukan dalam memunculkan minat siswa untuk belajar. Upaya untuk menumbuhkan minat siswa untuk belajar tidak dapat dilakukan secara langsung, untuk itu diperlukan adanya rangsangan yang dilakukan oleh guru kepada siswa dengan cara menyajikan materi pelajaran

dengan menarik, dan menggunakan media pembelajaran yang kreatif untuk merangsang siswa dalam berpikir.

Susilana dan Riyana (2009:82) menyatakan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran oleh guru dapat dilihat dari ekspresi, pendapat langsung perihal ketertarikan terhadap media tersebut, serta bagaimana motivasi siswa setelah menyimak pembelajaran dengan menggunakan media. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ini diukur untuk mengetahui pendapat siswa terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.

2.6 Media Pembelajaran

Pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013 menekankan keaktifan siswa di dalam kelas. Diharapkan siswa dapat belajar secara langsung mengenai materi yang diajarkan, sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan akan selalu diingat. Konsep-konsep materi pelajaran harus tersampaikan dengan baik kepada siswa, agar siswa lebih mudah memahami dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Begitu pula dengan konsep mata pelajaran yang sifatnya abstrak, harus disampaikan dengan baik agar siswa tidak hanya menerka-nerka materi pelajaran yang diajarkan. Menurut Rahayu (2017: 35) menyatakan bahwa konsep yang bersifat abstrak dapat diubah menjadi konkret dengan bantuan suatu media pembelajaran. Hal ini berarti media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menyampaikan konsep-konsep dalam mata pelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep dan memungkinkan siswa belajar memecahkan permasalahan secara mandiri.

2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran

Berdasarkan NEA (*National Education Association*) atau Asosiasi Pendidikan Nasional (dalam Sadiman, 1996:6), media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Gagne (dalam Sadiman, 1996:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut Arsyad (2017:2) media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar

mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Penggunaan media pembelajaran di kelas saat ini menjadi sangat penting, karena media pembelajaran juga merupakan sumber belajar dalam proses pembelajaran.

2.6.2 Fungsi Media Pembelajaran

Munadi (2012:37) menyatakan beberapa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Fungsi media sebagai sumber belajar

Dalam kalimat “sumber belajar” tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Hal ini berarti dalam belajar, proses aktif sangat dibutuhkan dalam memperoleh informasi. Kegiatan yang aktif inilah yang membuat media pembelajaran berperan sebagai sumber belajar bagi siswa. Dengan demikian, melalui media pembelajaran siswa dapat memperoleh informasi sehingga membentuk pengetahuan yang baru bagi dirinya.

b. Fungsi semantik

Semantik merupakan kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik). Unsur semantik ini berhubungan dengan unsur bahasa. Unsur dasar dari bahasa adalah kata. Kata atau kata-kata yang sudah jelas merupakan simbol verbal.

c. Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimiliki. Fungsi manipulatif berkenaan dengan kemampuan media dalam menampilkan sebuah peristiwa dengan berbagai cara, kondisi, tujuan, dan sasarannya.

d. Fungsi psikologis

Dari segi psikologisnya, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi.

1) Fungsi atensi

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yang berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Dengan adanya saraf penghambat ini, siswa dapat memfokuskan perhatiannya pada rangsangan yang dianggapnya menarik dan membuang rangsangan-rangsangan lainnya.

2) Fungsi afektif

Fungsi afektif yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.

3) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif dimaksudkan bahwa siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa.

4) Fungsi imajinatif

Media pembelajaran dengan fungsi imajinatif dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Imajinasi ini mencakup penemuan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, atau dapat juga mengambil bentuk fantasi (khayalan) yang didominasi kuat sekali oleh pikiran-pikiran autistik.

5) Fungsi motivasi

Motivasi merupakan seni mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian, motivasi merupakan usaha guru untuk mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan siswanya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

e. Fungsi sosio-kultural

Fungsi media dilihat dari sosio-kultural, yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta komunikasi pembelajaran (siswa dengan siswa). Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda, mulai dari adat, keyakinan, lingkungan, pengalaman, dan lain-lain, media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan persamaan, yaitu mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama diantara perbedaan.

Dari beberapa fungsi-fungsi media pembelajaran di atas, media pembelajaran dalam bentuk “Georemi Nusantara” menekankan pada fungsi sosio-kultural. “Georemi Nusantara” dapat menyatukan perbedaan letak geografis dari berbagai daerah di Indonesia dengan melihat komponen ekosistem berupa kenampakan alam yang ada di setiap daerah.

2.6.3 Jenis Media Pembelajaran

Arsyad (2017:79) salah satu ciri media pembelajaran adalah media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima pesan yaitu siswa. Penggunaan media pembelajaran dikelompokkan menjadi lima yaitu:

a. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya apabila tujuan pembelajaran mengubah sikap atau ingin terlibat secara langsung dengan siswa. Misalnya, media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar.

b. Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum digunakan adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbaris cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

c. Media berbasis visual

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

d. Media berbasis audio-visual

Media berbasis audio visual merupakan media visual yang menggabungkan penggunaan suara. Contoh media berbasis audio-visual adalah video, film, dan lain-lain.

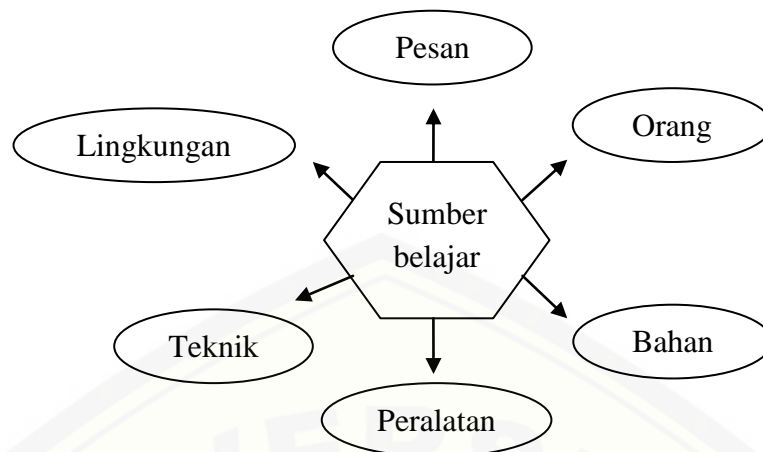
e. Media berbasis komputer

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed-Instruction (CMI)*. Ada pula peran komputer dalam pembelajaran dengan pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya.

Semua jenis media pembelajaran melibatkan anggota tubuh atau alat indera manusia, mulai dari media visual yaitu indera penglihatan, media audio yaitu indera pendengaran. Salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk pembelajaran di SD adalah media visual. Jenis media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media visual, media ini secara umum memiliki fungsi yang sangat cocok dengan fungsi sosio-kultural dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran melalui sebuah gambar yang melibatkan indera penglihatan.

2.7 Alat Permainan Edukatif (APE)

APE adalah salah satu media dan sumber belajar dalam proses pembelajaran. Berdasarkan AECT (*Association for Educational Communication and Technology*) atau Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan (dalam Zaman, 2014:2.22), sumber belajar terbagi menjadi enam jenis yaitu pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan lingkungan. Secara sederhana terlihat dalam Gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1 Sumber Belajar Berdasarkan AECT

Penjelasan terkait dengan gambar 2.1 di atas adalah sebagai berikut.

- a. Pesan (*message*) sebagai sumber belajar maksudnya adalah segala informasi yang harus disalurkan dan dapat berbentuk ide, fakta, pengertian, dan data.
- b. Orang yang dimaksud sumber belajar adalah manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah, dan penyaji pesan.
- c. Bahan adalah sesuatu yang sering disebut *media/software* yang mengandung pesan untuk disajikan, melalui penggunaan alat ataupun dirinya sendiri.
- d. Peralatan adalah sesuatu yang disebut *media/hardware* yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan.
- e. Teknik/metode adalah prosedur yang disiapkan dalam mempergunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi, dan orang yang menyampaikan pesan.
- f. Lingkungan sebagai sumber belajar maksudnya adalah lingkungan di mana pesan yang diterima oleh anak, seperti ruangan kelas, perpustakaan, kebun binatang, dan lain-lain menurut Zaman (2014:2.22).

Secara garis besarnya, terdapat dua jenis sumber belajar yaitu:

- a. Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*), yakni sumber belajar yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.
- b. Sumber belajar yang dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yaitu sumber belajar yang tidak didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan

keberadaannya dapat ditemukan, ditetapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran menurut Zaman (2014:2.7).

Dari penjelasan di atas, APE dapat disebut sebagai sumber belajar yang dirancang untuk memberikan fasilitas belajar berupa peralatan yang bisa disebut *media/hardware* yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, APE termasuk dalam media pembelajaran.

2.7.1 Pengertian dan Ciri-ciri APE

Mayke Sugianto (dalam Zaman, 2014:5.4) menyatakan bahwa APE adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Dengan kata lain, segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai kependidikan (edukatif) dan dapat dikembangkan dengan seluruh kemampuan anak dapat dikatakan APE. Ismail (dalam Musfiroh, 2015:6.21) menyatakan bahwa APE sebagai sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa disadari oleh anak, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana, bahkan bersifat tradisional. Kemudian menurut Zaman (2014:5.5) alat permainan edukatif untuk anak usia dini jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Ditujukan untuk anak usia dini.
- b. Berfungsi untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak usia dini.
- c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
- d. Aman bagi anak.
- e. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas anak.
- f. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.
- g. Mengandung nilai pendidikan.

APE yang biasanya digunakan untuk aspek-aspek perkembangan anak usia dini dapat dimodifikasi untuk digunakan siswa SD dengan menyesuaikan karakteristik perkembangannya, sehingga ciri-ciri APE untuk anak SD sebagai berikut.

- a. Ditujukan untuk anak usia SD.
- b. Berfungsi untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak SD.

- c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
- d. Aman bagi anak.
- e. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas anak.
- f. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.
- g. Mengandung nilai pendidikan

2.7.2 Jenis-jenis APE

Zaman (2014:5.23) jenis-jenis APE untuk anak usia dini telah dikembangkan diantaranya berdasarkan alat permainan yang diciptakan oleh para ahli, yaitu Maria Montessori, George Cruissenaire, Peabody, dan Froebel. Jenis-jenis APE tersebut antara lain:

a. APE untuk kemampuan berbahasa oleh Peabody

APE jenis ini terdiri dari dua boneka tangan yang berfungsi sebagai tokoh mediator, yaitu P. Mooney dan Joey. APE karya Peabody ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa, yaitu kosakata yang dekat dengan anak. Oleh karena itu, tema-tema yang dipilih dan diramu harus relevan dengan pengetahuan dan budaya anak setempat. Walaupun tokohnya tidak menggunakan P. Mooney dan Joey, tetapi jenis APE ini dikembangkan di Indonesia menggunakan panggung boneka yang dilengkapi layar yang dapat diganti sesuai cerita anak-anak Indonesia.

b. APE ciptaan Montessori

Dr. Maria Montessori menciptakan APE yang memudahkan anak mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari tanpa perlu bimbingan, sehingga anak bekerja secara mandiri. APE ciptaan Montessori ini banyak terdapat di lembaga pendidikan anak usia dini di Indonesia dan sudah disesuaikan dengan kebutuhan anak Indonesia. Contohnya yaitu *puzzle* geometri.

c. Balok Cruissenaire

George Cruissenaire menciptakan balok Cruissenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar. Balok Cruissenaire ini

juga dikembangkan sebagai salah satu jenis APE untuk anak usia dini di Indonesia walaupun ukuran dan warnanya telah dimodifikasi sedemikian rupa.

d. APE ciptaan Froebel

Froebel memiliki alat khusus yang dikenal dengan balok Blokdoos. APE ini berupa balok bangunan, yaitu suatu kotak besar berukuran 20 x 20 cm yang terisi dengan balok-balok kecil berbagai ukuran yang merupakan kelipatannya.

e. Boneka jari

Boneka jari ini terbuat dari kain yang tidak mudah bertiras. Kain dibentuk dengan figur cerita. Tujuan permainan boneka jari untuk mengembangkan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, mengajak anak belajar bersosialisasi, bergotong-royong, serta melatih keterampilan jari jemari tangan.

f. *Puzzle*

Puzzle ini terbuat dari tripeks yang terdiri dari dua bagian dengan ukuran yang sama. Tripleks dipotong menjadi 10-12 keping. Permainan ini memiliki tujuan agar anak mengenal bentuk, melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi anak, serta melatih keterampilan jari-jari anak.

g. Kotak alfabet

Kotak ini berisi huruf-huruf alfabet yang dibuat di atas potongan karton dupleks berukuran 5 x 5 cm. Permainan ini bertujuan agar anak mengenal huruf, menumbuhkan gairah atau semangat belajar ketika membentuk kata-kata dan belajar membaca.

h. Kartu lambang bilangan

Kartu ini berisikan tulisan angka 1 sampai dengan 50, 1 sampai dengan 100, dan sebagainya. Tujuan permainan ini adalah agar anak mengenal lambang bilangan, dan belajar berhitung.

i. Kartu pasangan

Permainan ini terbuat dari bahan kertas dupleks berukuran 10-8 cm. Setiap kartu diberi gambar secara berpasangan. Permainan ini bertujuan untuk melatih anak belajar mengelompokkan dengan cara sederhana, dan anak sekaligus mengenal lambang-lambang benda. Cara kerjanya, semua kartu disebar

dihadapan anak, lalu anak diminta untuk mengambil satu kartu dan diminta mencari pasangannya.

j. *Puzzle* jam

Puzzle dilengkapi dengan papan yang terbuat dari tripleks, lalu diberi gambar sebuah jam lengkap dengan jarum petunjuk. Permainan ini bertujuan agar anak dapat mengenal waktu dan mengenal lambang bilangan, mengatur angka-angka membentuk deretan yang sesuai dengan arah jarum jam.

k. Loto warna

Loto warna terdiri dari papan loto yang dibagi menjadi 9 bagian dan masing-masing diberi warna sesuai dengan warna yang ada pada kartu lotonya. Permainan ini bertujuan agar anak mengenal warna dan melatih daya pengamatan anak serta belajar membedakan.

l. Loto warna dan bentuk

Permainan ini terbuat dari tripleks atau dupleks yang dilengkapi dengan papan yang dibagi menjadi 9 bagian. Masing-masing bagian ditempeli dengan bentuk dan warna yang berbeda-beda. Permainan ini bertujuan untuk mengembangkan daya konsentrasi dan pengamatan anak menurut Zaman (2014:5.23)

Jenis Alat Permainan Edukatif atau disingkat dengan APE yang cocok untuk anak SD salah satunya adalah kartu pasangan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Setiap kartu dilengkapi dengan gambar-gambar secara berpasangan berupa kartu kenampakan alam berdasarkan letak geografisnya. Tujuan permainan ini adalah agar anak belajar mengelompokkan kenampakan alam yang sesuai dengan daerah asalnya (provinsi) dan mencari pasangannya. Permainan ini juga menjelaskan letak geografis setiap daerah (provinsi) yang ada di Indonesia.

2.8 Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Georemi Nusantara

Nurseto (2011:20) menyatakan bahwa dalam komunikasi pembelajaran, media pembelajaran dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas pencapaian

tujuan pembelajaran. Ini berarti media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan prinsip belajar melalui permainan yang efektif dan menyenangkan. Pembelajaran melalui permainan memberikan suatu kondisi yang berbeda, sehingga siswa akan merasa lebih bebas dan menyenangkan mengenai apa yang dipelajarinya secara nyata. Hal ini menjadi salah satu keuntungan dari kegiatan pembelajaran melalui permainan.

Sudono (2000:64) melalui kegiatan bermain, semua pancaindra anak dapat berfungsi sehingga akan memberi rangsangan pada kemampuan penalarannya. Permainan dapat menumbuhkan semangat belajar dan dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa mengenai apa yang dipelajarinya. Belajar melalui permainan juga memberikan tantangan tersendiri bagi siswa, terutama dalam memecahkan masalah dengan kemampuannya sendiri. Dengan demikian, segala kemampuan yang dimilikinya dapat ditunjukkan dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media pembelajaran adalah APE atau Alat Permainan Edukatif. Menurut Tedjasaputra (2001:81) Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Kegiatan pembelajaran melalui permainan juga mengenalkan aturan kepada siswa, sehingga siswa juga belajar bagaimana melaksanakan aturan-aturan yang berlaku dengan baik. Diharapkan dengan adanya peraturan ini, siswa dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari untuk selalu mematuhi aturan yang berlaku dimana saja.

“Georemi Nusantara” merupakan variasi dari permainan kartu berpasangan. Kartu pasangan pernah digunakan oleh Lorna Curran (dalam Suriyono, 2013:17), yang menyatakan bahwa salah satu keunggulan media ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Berdasarkan pernyataan tersebut dikembangkanlah media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran pada tema 5 yaitu Ekosistem subtema 1 Komponen Ekosistem. “Georemi Nusantara” memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mengenai berbagai komponen ekosistem

berupa kenampakan alam dan letak geografis Indonesia dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan kartu pasangan. Pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan media gambar dianggap kurang efektif dan membosankan, sehingga dengan “Georemi Nusantara” memudahkan siswa dalam mengidentifikasi kenampakan alam yang tersebar di Indonesia melalui gambar menarik yang dikemas melalui permainan.

2.9 Kriteria Kualitas Media Pembelajaran

Walker & Hess (dalam Arsyad, 2017:219) berpendapat mengenai kriteria penilaian media pembelajaran berdasarkan pada kualitas yaitu sebagai berikut.

Tabel 2.3 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan pada Kualitas Menurut Walker & Hess

No.	Aspek	Indikator
1.	Kualitas isi dan tujuan	a. ketepatan; b. kepentingan; c. kelengkapan; d. keseimbangan; e. minat/perhatian; f. keadilan; g. kesesuaian dengan situasi siswa.
2.	Kualitas instruksional	a. memberikan kesempatan belajar; b. memberi bantuan untuk belajar; c. kualitas memotivasi; d. fleksibilitas instruksionalnya; e. hubungan dengan program pembelajaran lainnya; f. kualitas sosial interaksi instruksionalnya; g. kualitas tes dan penilaiannya; h. dapat memberi dampak bagi siswa; i. dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.
3.	Kualitas teknis	a. keterbacaan; b. mudah digunakan; c. kualitas tampilan/tayangan; d. kualitas penanganan jawaban; e. kualitas pengelolaan programnya; f. kualitas pendokumentasiannya.

Berdasarkan kriteria di atas, indikator validasi media pembelajaran dalam bentuk APE yang akan dikembangkan dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan. Penelitian pengembangan ini mengukur dua aspek kualitas media yaitu aspek validasi ahli media dan aspek keefektifan. Aspek validitas dilihat dari validitas isi dan validitas ahli media, kemudian aspek keefektifan dilihat dari hasil belajar dan respon siswa terhadap media pembelajaran.

Hobri (2010:53) menyatakan bahwa kriteria kualitas media pembelajaran memiliki derajat validitas yang baik, jika minimal tingkat validitas yang dicapai adalah tingkat valid. Kemudian kriteria pencapaian keefektifan media pembelajaran dikatakan baik, jika presentase ketuntasan hasil belajar minimal 80% siswa yang menjadi subjek penelitian mencapai skor minimal 60. Selain itu, keefektifan media pembelajaran dikatakan baik, jika siswa yang mencapai nilai minimal 75 atau memberi respon positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan $\geq 80\%$ dari banyaknya subjek yang diteliti.

2.10 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Siswoyo (2015) yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Pokok Bahasan Luas Bangun Datar untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sinduadi Mlati Sleman” dengan hasil penelitian sebagai berikut.

Hasil penelitian ahli media mendapatkan rata-rata skor 4,4 dengan persentase skor 87,8% termasuk kategori sangat baik. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4,8 dengan persentase skor 96,6% termasuk kategori sangat baik. Pada uji coba lapangan mendapatkan persentase skor 87,5% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan utama mendapatkan persentase skor 96,2% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan operasional mendapatkan persentase skor 98% termasuk dalam kategori layak. Hasil pengamatan pada uji coba pelaksanaan, respon subjek penelitian umumnya tertarik terhadap alat permainan edukatif ular tangga matematika. Para siswa aktif dan merasa senang untuk memainkan permainan ini

Penelitian lainnya yang relevan menunjukkan efektivitas alat permainan edukatif yaitu penelitian Ariyanti (2015) yang berjudul “Efektivitas Alat Permainan

Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung” dengan hasil penelitian sebagai berikut.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas alat permainan edukatif berbasis media terhadap kemampuan berhitung, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan skor subjek pada *post-test*, dimana skor kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol, hal ini dapat dilihat dari skor *mean rank* pada kelompok eksperimen sebesar 7,5 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 3,5. Hal ini berarti, alat permainan edukatif berbasis media efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa kelas II SD.

Penelitian lainnya yang relevan yaitu penelitian Rahayu (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk APEM Pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Makanan Khas Daerah untuk Siswa Kelas IV SDN Antirogo 01 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” dengan hasil penelitian sebagai berikut.

Hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk APEM pada mata pelajaran IPS sub pokok bahasan makanan khas daerah untuk kelas IV SD semester 1 telah memenuhi dua kriteria yaitu pertama valid, ditunjukkan dari hasil analisis data validasi tiga validator dengan hasil menunjukkan kriteria sangat layak. Rata-rata hasil persentase dari semua validator sebesar 86%, sehingga media pembelajaran dalam bentuk APEM yang dikembangkan dinyatakan valid dan dapat diuji cobakan. Kedua efektif, ditunjukkan dari hasil persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal yaitu 86,66% dan persentase respon positif siswa yaitu 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk APEM yang dikembangkan efektif digunakan untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu tersebut, maka bisa dijadikan sebagai bahan rujukan atau referensi untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk Alat Permainan Edukatif (APE). APE yang dapat digunakan untuk tema Ekosistem subtema Komponen Ekosistem yaitu APE Kartu Pasangan.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab 3 ini diuraikan tentang: (1) jenis penelitian; (2) tempat dan waktu uji pengembangan; (3) subjek penelitian; (4) definisi operasional; (5) rancangan penelitian; (6) metode pengumpulan data; (7) instrumen pengumpulan data; (8) teknik analisis data; (9) kerangka berpikir.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *research and development*. Borg and Gall (dalam Masyhud, 2016:221) menyatakan bahwa “*Educational Research and Development (R & D) is a process used to develop and validate educational product*” jika diartikan dalam Bahasa Indonesia yaitu penelitian pengembangan pendidikan (R & D) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Seels and Richey (dalam Hobri, 2010:1) penelitian pengembangan (*developmental research*) berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangannya dideskripsikan seteliti mungkin dan produk akhirnya dievaluasi berdasarkan aspek kualitas produk yang ditetapkan.

Gooch (2012:8) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah proses meneliti dan mengembangkan produk. Tujuan utama penelitian dan pengembangan dalam pendidikan bukan untuk merumuskan atau menguji teori tetapi untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan di sekolah. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan yang digunakan untuk Tema Ekosistem subtema Komponen Ekosistem berupa Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Pasangan.

3.2 Tempat dan Waktu Uji Pengembangan

Menurut Arikunto, 2017:76 tempat dan waktu penelitian juga dapat disebut *setting* penelitian. *Setting* penelitian adalah keadaan lokasi tempat

penelitian berlangsung. Tempat pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan tema Ekosistem subtema Komponen Ekosistem ini akan dilaksanakan di SDN Patrang 01 Jember dan pada semester Ganjil tahun pelajaran 2018/2019.

3.3 Subjek Penelitian

Arikunto (2000:116) mengungkapkan bahwa subjek penelitian merupakan sumber data yang digunakan dalam penelitian dapat berupa benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang menjadi permasalahan. Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan tema Ekosistem subtema Komponen Ekosistem ini adalah siswa kelas V SDN Patrang 01 yang berjumlah 33 siswa, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

3.4 Definisi Operasional

Penyusunan definisi operasional ini perlu dilakukan secara cermat, karena definisi operasional tersebut menjadi rujukan atau acuan dalam pengembangan instrumen pengambilan data yang sesuai dengan tuntutan penelitian yang akan dilakukan (Masyhud, 2016:53). Definisi operasional dibutuhkan untuk menghindari kesalahpahaman penafsiran, oleh karena itu diperlukan adanya definisi operasional mengenai beberapa hal berikut.

- a. Proses pengembangan media pembelajaran dalam bentuk “Georemi Nusantara” dilaksanakan dengan tujuh tahap yaitu: (1) tahap analisis penelitian kebutuhan siswa kelas V di SDN Patrang 01 Jember; (2) perencanaan dan desain produk; (3) pelaksanaan pengembangan produk awal; (4) pengujian lapangan pendahuluan (tahap validasi dan evaluasi); (5) revisi produk; (6) pengujian lapangan utama (tahap uji coba produk); (7) revisi dan penyebaran produk akhir. Dalam penelitian ini terdapat pembatasan tahap pengembangan yaitu tidak sampai ke tahap penyebaran karena difokuskan pada penelitian pengembangan produk yaitu berupa media pembelajaran.

- b. Produk dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan untuk kelas V tema Ekosistem subtema Komponen Ekosistem.
- c. Hasil pengembangan dilihat dari beberapa aspek antara lain aspek validitas dan keefektifan media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan.

3.5 Rancangan Penelitian

Rancangan yang dipilih sebagai acuan pengembangan media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan ini adalah model pengembangan R&D (*research and development*) oleh Borg & Gall. Tahap-tahap dalam penelitian pengembangan oleh Borg & Gall (dalam Yuberti, 2014:5) yaitu:

- a. melakukan penelitian pendahuluan;
- b. melakukan perencanaan;
- c. mengembangkan produk awal;
- d. uji coba lapangan tahap awal;
- e. melakukan revisi produk utama;
- f. uji coba lapangan utama;
- g. melakukan revisi produk operasional;
- h. uji coba lapangan operasional;
- i. melakukan revisi produk akhir;
- j. mendesiminasikan produk.

Tujuan utama penelitian ini yaitu fokus pada pengembangan media pembelajaran dan untuk mengetahui tingkat kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan tujuan utama tersebut, maka model pengembangan Borg & Gall dimodifikasi untuk disesuaikan dan difokuskan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan. Berikut ini adalah tujuh tahap dalam model pengembangan R&D seperti yang dikemukakan Borg and Gall (dalam Gooch, 2012:85) yaitu sebagai berikut.

- a. *Research analysis, needs assessment and proof of concept* (tahap analisis penelitian kebutuhan);
- b. *Product planning and design* (tahap perencanaan dan desain produk);
- c. *Preliminary product development* (tahap pelaksanaan pengembangan produk awal);

- d. *Preliminary field testing* (tahap pengujian lapangan pendahuluan/tahap validasi awal);
- e. *Product revision* (tahap revisi produk);
- f. *Main field testing* (tahap pengujian lapangan utama/uji coba produk);
- g. *The final product revision and dissemination* (revisi dan penyebaran produk akhir).

Langkah-langkah penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 3.1 Tahap-tahap dalam Model Pengembangan Oleh Borg & Gall (dalam Gooch, 2012:85)

3.5.1 Tahap Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan masalah yang mendasari pengembangan media pembelajaran. Analisis kebutuhan perlu dilakukan sebelum melakukan pembuatan produk. Analisis kebutuhan meliputi analisis siswa, analisis materi, dan analisis tujuan. Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik perkembangannya. Karakteristik siswa kelas V di SDN Patrang 01 Jember sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan hari Selasa, tanggal 14 Agustus 2018, siswa kelas V memiliki karakteristik rasa ingin tahu yang tinggi dan aktif berbicara.

Analisis materi dilakukan dengan menelaah kurikulum 2013 revisi 2017. Konsep yang diangkat pada penelitian ini adalah komponen ekosistem berdasarkan letak geografis Indonesia pada tema Ekosistem yang ada pada Kurikulum 2013 dengan KD mata pelajaran IPS yaitu KD 3.1 mengidentifikasi karakteristik geografis sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi dan KD 4.1 menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. Konsep ini perlu diketahui siswa karena berkaitan dengan tempat tinggal dan letak geografis Indonesia. Pembelajaran yang hanya berpacu pada buku dan media yang kurang bervariasi memungkinkan pembelajaran kurang efektif karena siswa tidak terlibat langsung dalam pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut perlu adanya media pembelajaran yang digunakan sebagai alat dalam penyampaian materi agar siswa mudah untuk mempelajarinya.

Analisis tujuan untuk pengembangan media dalam penelitian ini adalah menciptakan media pembelajaran yang bervariasi agar memudahkan siswa dalam memahami materi untuk mencapai indikator yang telah ditentukan. Analisis didasarkan pada KD materi yang telah ditentukan yaitu karakteristik geografis Indonesia.

3.5.2 Tahap Perencanaan dan Desain Produk

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, pada tahap ini dipilih media pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan yaitu “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan. Setelah memilih media pembelajaran, hal yang harus dilakukan adalah membuat perencanaan desain produk penelitian. Perencanaan desain produk dimulai dari mengulas materi yang akan dikembangkan media pembelajaran dan membuat desain awal produk.

Desain awal produk disesuaikan dengan karakteristik siswa SD, salah satunya pemilihan warna dan gambar yang menarik. Media pembelajaran “Georemi Nusantara” dan bentuk APE Kartu Pasangan dibuat dengan gambar berwarna dan terdapat gambar-gambar geografis Indonesia. Cara memainkannya dibuat sederhana dan menarik, sehingga diharapkan siswa dapat menggunakannya dengan mudah dan memahami materi melalui permainan.

3.5.3 Tahap Pelaksanaan Pengembangan Produk

Setelah dibuat perencanaan desain produk yang akan dikembangkan, pada tahap ini mulai dilakukan tahap produksi dan pengembangan produk media pembelajaran berupa “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan. Pada tahap ini digunakan instrumen berupa ulasan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran dan menyusun kisi-kisi mengenai isi desain produk yang akan dihasilkan. Kisi-kisi desain produk digunakan supaya dalam pengembangan desain produk awal dapat mencapai sasaran yang tepat dan memiliki nilai validitas yang tinggi.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Desain Produk Awal Pengembangan Media Pembelajaran “Georemi Nusantara dalam bentuk APE Kartu Pasangan Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem

No.	Isi Komponen Desain Produk	Jumlah
1.	Papan Meletakkan Kartu dan Petunjuk	1 buah
2.	Kartu Kenampakan Alam	34 kartu
3.	Kartu Daerah Asal	34 kartu

No.	Isi Komponen Desain Produk	Jumlah
4.	Kartu Reward	34 kartu
5.	Kartu Wawasan Nusantara	34 kartu
6.	Kartu Gudang Soal	20 kartu
6.	<i>Cover/Packing</i>	1 buah

3.5.4 Tahap Validasi Awal

Tahap validitas merupakan proses untuk menilai kelayakan produk berupa media pembelajaran. Terdapat beberapa tahap validasi yaitu sebagai berikut.

1. Instrumen yang telah disusun berupa lembar validasi, angket respon siswa, dan soal tes hasil belajar serta media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan diserahkan dan dikonsultasikan kepada Dosen Pembimbing untuk memperoleh instrumen yang valid.
2. Instrumen yang valid beserta media pembelajaran “Georemi Nusantara dalam bentuk APE Kartu Pasangan diserahkan kepada 2 validitor yaitu Dosen ahli media pembelajaran untuk memvalidasi dan mengoreksi mengenai kesesuaian media pembelajaran dengan kriteria media pembelajaran yang telah ditentukan.
3. Instrumen yang valid beserta media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan diserahkan kepada 1 validator yaitu ahli materi untuk memvalidasi dan mengoreksi kesesuaian media pembelajaran dengan materi. Materi pembelajaran sesuai dengan media yang dikembangkan. Ahli materi adalah guru kelas V SDN Patrang 01 Jember.

3.5.5 Tahap Revisi Produk

Pada tahap ini dilakukan revisi atau perbaikan media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan berdasarkan kritik serta saran dari validator. Revisi atau perbaikan dilakukan sebagai bentuk upaya pengembangan media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran yang telah melalui tahap validasi dan dinyatakan layak oleh seluruh validator dapat diuji cobakan kepada siswa.

3.5.6 Tahap Pengujian Lapangan Utama/Uji Coba

Pada tahap ini media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan yang telah valid diuji cobakan kepada siswa di kelas. Uji coba dilakukan dengan membentuk kelompok-kelompok siswa yang akan menggunakan media pembelajaran “Georemi Nusantara”. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, observasi dilakukan dengan mencatat segala kejadian dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Selanjutnya di akhir pembelajaran, siswa diminta untuk mengerjakan soal tes hasil belajar dan mengisi angket respon siswa terhadap media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan.

3.5.7 Tahap Revisi Akhir dan Penyebaran

Setelah seluruh tahap dilaksanakan, maka tahap selanjutnya sebagai tahapan terakhir dalam penelitian ini adalah tahap revisi dan penyebaran. Tahap akhir ini perlu adanya analisis akhir keefektifan dilihat dari analisis data presentase hasil belajar dan presentase respon siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan tersebut benar-benar membantu siswa atau tidak dalam memahami materi dan mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran “Georemi Nusantara”. Jika ada kritik dan saran dari validator, maka perlu direvisi ulang agar media pembelajaran benar-benar layak digunakan. Pada tahap ini penyebaran tidak dilaksanakan, karena tujuan utama penelitian ini adalah fokus pada pengembangan produk dan untuk mengetahui tingkat kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Arikunto (2002:126) metode pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dalam kegiatan penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.6.1 Wawancara (*Interview*)

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menggali informasi melalui pertanyaan yang dilakukan oleh pewawancara kepada narasumber. Metode wawancara digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh informasi awal atau data awal mengenai pembelajaran di SDN Patrang 01 Jember, penggunaan media pembelajaran, karakteristik dan kendala yang dihadapi dalam mengajarkan tema Ekosistem.

3.6.2 Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2002:127). Metode pengumpulan data berupa tes ini diberikan untuk memperoleh data hasil belajar siswa dalam memahami materi yang diajarkan menggunakan media “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan. Tes yang diberikan terdiri dari 40 soal objektif dan diberikan setelah pelaksanaan proses pembelajaran di kelas.

3.6.3 Angket Respon Siswa (Kuesioner)

Angket respon siswa atau kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran. Metode pengumpulan ini digunakan untuk mengetahui pendapat atau tanggapan siswa tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Siswa diminta untuk menjawab setiap pertanyaan yang telah disediakan, sehingga hasil yang diperoleh berupa data respon siswa terhadap media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan.

3.6.4 Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dasar dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Barang-barang tertulis tersebut dapat berupa buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, nolulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Metode pengumpulan data berupa dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk

mengetahui jumlah siswa kelas V beserta nama-nama siswa yang akan dijadikan subjek dalam penelitian. Dokumentasi lainnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah foto selama pembelajaran berlangsung.

3.7 Instrumen Pengumpulan Data

3.7.1 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara yang digunakan adalah bentuk *“semi structured”* yaitu pewawancara memberikan pertanyaan terstruktur kepada narasumber, kemudian pertanyaan tersebut diperdalam untuk memperoleh keterangan yang lebih akurat. Pedoman wawancara digunakan sebagai acuan dalam melakukan wawancara untuk mengetahui data atau informasi awal siswa dan pembelajaran tema Ekosistem di SDN Patrang 01.

3.7.2 Angket Respon Siswa (Kuesioner)

Hobri (2010:45) menyatakan bahwa angket respon siswa digunakan untuk memperoleh data mengenai pendapat atau komentar siswa terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran yang meliputi materi pelajaran, lembar kegiatan siswa, buku siswa, dan cara guru mengajar. Angket respon siswa atau kuesioner digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan atau respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *“Georemi Nusantara”* dalam bentuk APE Kartu Pasangan. Data hasil kuesioner digunakan sebagai bahan analisis keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.

3.7.3 Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kompetensi siswa yaitu penguasaan isi dan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal pemecahan masalah kejujuran (Hobri, 2010:45). Tes yang diberikan kepada siswa berisi soal-soal yang berjenjang sesuai dengan taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl yaitu *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis), *evaluating*

(menilai), dan *creating* (mencipta). Istilah taksonomi Bloom ini sering juga dikenal dengan istilah C1 sampai dengan C6. Tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari soal-soal berjenjang C1 (mengingat) sampai C4 (menganalisis) yang berkaitan dengan komponen ekosistem berdasarkan letak geografis di Indonesia. Data hasil belajar yang telah diperoleh digunakan sebagai bahan analisis keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.

3.7.4 Lembar Validasi

Hobri (2010:35) seluruh lembar validasi digunakan untuk mengukur kevalidan buku model, perangkat pembelajaran, dan seluruh instrumen model dari segi isi dan konstruksinya berpatokan pada rasional teoritik yang kuat, dan konsistensi secara internal antar komponen-komponen model. Produk yang akan divalidasi ialah media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan untuk tema Ekosistem subtema Komponen Ekosistem. Validasi media pembelajaran ini dilakukan oleh dua validator yang terdiri dari 1 ahli media dan 1 ahli materi. Mekanisme yang dilakukan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu dengan menunjukkan media pembelajaran beserta lembar validasi kepada validator. Validator melakukan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang berisi aspek-aspek yang dinilai di lembar validasi.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif. Teknik analisis untuk setiap data yaitu sebagai berikut.

3.8.1 Analisis Data Hasil Validasi

Analisis data hasil validasi digunakan untuk mengukur kevalidan produk yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan. Langkah-langkah untuk mengukur kevalidan model dan perangkat pembelajaran menurut Hobri (2010:52) adalah sebagai berikut.

- a. Melakukan rekapitulasi dan penilaian kevalidan model ke dalam tabel yang meliputi: aspek (A_i), indikator (I_i), dan nilai V_{ji} untuk masing-masing validator.
- b. Menentukan rata-rata nilai untuk setiap aspek dengan rumus:

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^n I_{ij}}{m}$$

Keterangan:

A_i adalah rata-rata nilai untuk aspek ke- i ,

I_{ij} adalah rata-rata untuk aspek ke- i indikator ke- j ,

m adalah banyaknya indikator dalam aspek ke- i

- c. Menentukan rata-rata total dari rata-rata nilai dengan rumus:

$$V_a = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

Keterangan:

V_a adalah nilai rata-rata total untuk semua aspek,

A_i adalah rata-rata nilai untuk aspek ke- i ,

n adalah banyaknya aspek

- d. Menentukan nilai rata-rata hasil validasi sari semua validator untuk setiap indikator dengan rumus:

$$I_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$$

Keterangan:

V_{ji} adalah nilai validator ke- j terhadap indikator ke- i ,

n adalah banyaknya validator

Nilai rata-rata total atau V_a kemudian dirujuk pada tabel penentuan presentase kevalidan media pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 3.2 Skala Presentase Kevalidan Media Pembelajaran

No.	Presentase Pencapaian	Interpretasi
1.	$75\% < \text{kevalidan media} \leq 100\%$	Sangat Layak
2.	$55\% < \text{kevalidan media} \leq 75\%$	Layak
3.	$39\% < \text{kevalidan media} \leq 55\%$	Cukup
4.	$0\% < \text{kevalidan media} \leq 39\%$	Kurang Layak

Diadopsi dari Arikunto (dalam Pramudito, 2013:8)

Kriteria media pembelajaran dikatakan baik jika minimal tingkat validitas yang dicapai adalah tingkat layak. Apabila tingkat validitas media pembelajaran

masih di bawah kriteria layak, maka perlu diadakan revisi kembali berdasarkan koreksi dari validator. Setelah dilakukan revisi, dilakukan validasi kembali hingga diperoleh kriteria media pembelajaran yang dapat dikatakan layak.

3.8.2 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar

Analisis data presentase ketuntasan hasil belajar digunakan untuk memperoleh data presentase ketuntasan hasil belajar siswa mengenai materi yang telah diajarkan. Menurut Hobri (2007:167), analisis data presentase ketuntasan hasil belajar dapat ditentukan dengan rumus presentase hasil belajar secara klasikal yaitu sebagai berikut.

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

E adalah presentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal

n adalah jumlah siswa yang tuntas belajar

N adalah jumlah seluruh siswa

Tabel 3.3 Kriteria Hasil Belajar Siswa

No.	Rentangan Skor	Kriteria Hasil Belajar
1.	81 – 100	Sangat Baik
2.	61 – 80	Baik
3.	41 – 60	Cukup Baik
4.	21 – 40	Kurang Baik
5.	0 – 20	Sangat Kurang Baik

Dikutip dari Masyhud, 2016:251

3.8.3 Presentase Respon Siswa

Presentase data hasil respon siswa digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Trianto (dalam Rivalia dkk, 2016:352) presentase respon siswa dapat ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{presentase respon siswa} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

A adalah proporsi siswa memilih

B adalah jumlah siswa memilih/responden

Presentase data hasil respon siswa kemudian dirujuk pada tabel presentase interpretasi respon siswa.

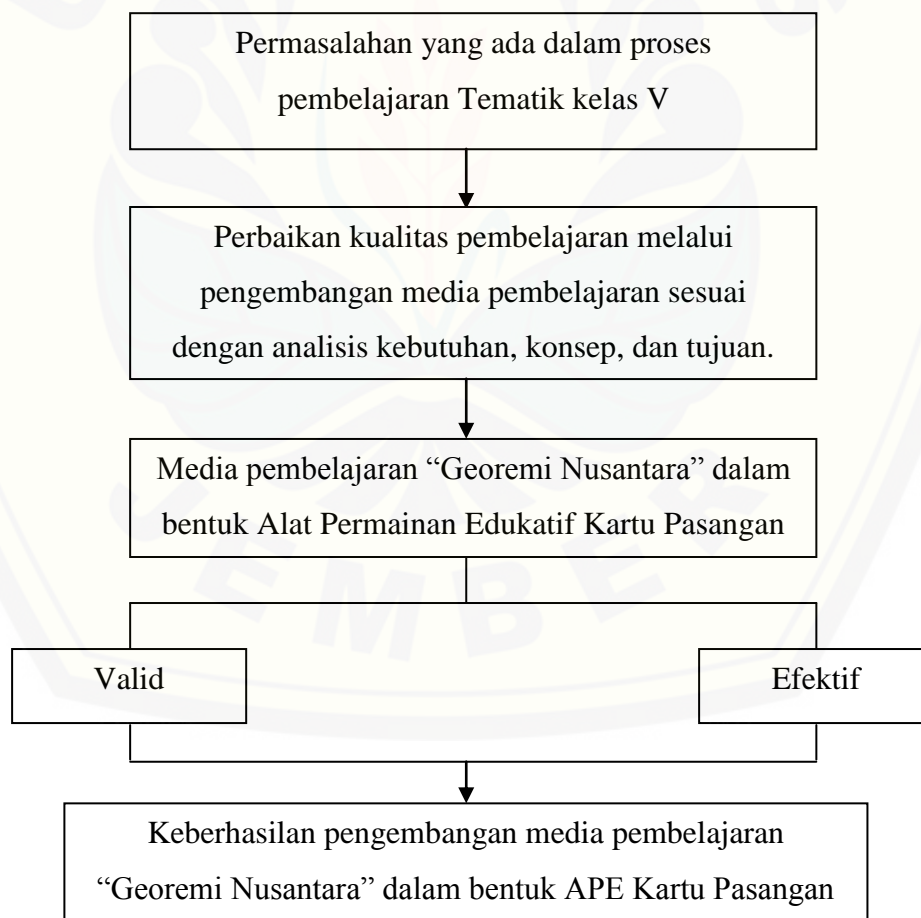
Tabel 3.4 Interpretasi Respon Siswa

No.	Presentase	Interpretasi
1.	$0 < \text{respon siswa} \leq 20\%$	Tidak tertarik
2.	$20 < \text{respon siswa} \leq 40\%$	Sedikit tertarik
3.	$40 < \text{respon siswa} \leq 60\%$	Cukup tertarik
4.	$60 < \text{respon siswa} \leq 80\%$	Tertarik
5.	$80 < \text{respon siswa} \leq 100\%$	Sangat tertarik

Diadopsi dari Arikunto (dalam Badlisyah, 2017:137)

3.9 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian merupakan dasar-dasar pemikiran dari penelitian. Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 3.2 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam Bentuk APE Kartu Pasangan

Pengembangan media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan berdasarkan permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran Tematik kelas V oada tema Ekosistem subtema Komponen Ekosistem. Jika media pembelajaran yang dikembangkan valid dan efektif, maka pengembangan media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan berhasil.



BAB 5. PENUTUP

Bab 5 ini membahas mengenai penutup pada penelitian yang dilakukan. Adapun pembahasan dalam bab ini meliputi: (1) kesimpulan; dan (2) saran.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan pada tema Ekosistem subtema Komponen Ekosistem materi karakteristik geografis Indonesia berupa kenampakan alam dan letaknya untuk siswa kelas V SD semester 1 disimpulkan sebagai berikut.

a. Pengembangan Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam Bentuk APE Kartu Pasangan

Pengembangan media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan pada tema Ekosistem subtema Komponen Ekosistem untuk kelas V SD semester 1 menggunakan model pengembangan R&D (*Research and Development*) oleh Borg and Gall yang terdiri atas tujuh tahap pengembangan sebagai berikut.

- 1) Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan masalah yang mendasari dilakukannya pengembangan media pembelajaran. Tahap ini dilakukan sebelum pembuatan produk yang meliputi analisis kebutuhan meliputi analisis siswa, analisis materi, dan analisis tujuan. Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa dan perkembangannya. Analisis materi dilakukan dengan menelaah kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Analisis tujuan adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi. Tujuan pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami materi untuk mencapai indikator yang telah ditentukan berdasarkan KD materi pembelajaran.
- 2) Tahap desain produk, pada tahap ini dipilih media yang tepat untuk dikembangkan yaitu media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk

APE Kartu Pasangan. Setelah memilih media yang ingin dikembangkan, hal yang dilakukan selanjutnya yaitu membuat perencanaan desain produk. Perencanaan desain produk dimulai dari mengulas materi pembelajaran yang akan dikembangkan menjadi perangkat atau bahan belajarnya, dan dilanjutkan pembuatan desain awal produk.

- 3) Tahap produksi/pelaksanaan pengembangan produk, dimulai dengan membuat desain produk berupa media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan. Tahap produksi menggunakan aplikasi komputer yaitu *Photoshop CS 3*. Tahap ini juga digunakan instrumen berupa ulasan materi yang dikembangkan beserta pedoman kriteria media yang baik.
- 4) Tahap validasi, pada tahap ini terdapat beberapa tahap validasi yaitu instrumen yang telah disusun berupa lembar validasi, angket respon siswa, dan soal tes hasil belajar serta media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan kepada Dosen pembimbing. Instrumen yang valid beserta media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan diserahkan kepada 2 validator yaitu Dosen ahli media pembelajaran, dan validator ahli materi. Hasil yang diperoleh yaitu media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan dapat diuji cobakan.
- 5) Tahap revisi, pada tahap ini dilakukan revisi atau perbaikan media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan berdasarkan kritik dan saran dari validator.
- 6) Tahap uji coba, pada tahap ini setelah media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan yang telah valid diujicobakan kepada siswa di kelas. uji coba dilakukan dengan membentuk kelompok-kelompok dan mendapatkan satu set media pembelajaran. Selanjutnya siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media yang dikembangkan. Kemudian diakhir pembelajaran, siswa diminta untuk mengerjakan soal tes hasil belajar yang terdiri dari 40 soal untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam memahami materi yang diajarkan menggunakan media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan.

- 7) Tahap revisi akhir dan penyebaran, pada tahap ini penyebaran tidak dilakukan karena fokus dan tujuan utama penelitian adalah mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi.
- b. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam Bentuk APE Kartu Pasangan

Berdasarkan proses pengembangan media pembelajaran, didapatkan hasil pengembangan media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan tema Ekosistem subtema Komponen Ekosistem untuk siswa kelas V SD semester 1 telah memenuhi dua kriteria yaitu sebagai berikut.

- 1) Valid, ditunjukkan dengan hasil analisis data dari validasi tiga validator dengan hasil menunjukkan kriteria sangat layak. Rata-rata hasil persentase dari semua validator sebesar 88% yang termasuk interpretasi sangat layak, sehingga media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan yang dikembangkan dinyatakan valid dan dapat diuji cobakan.
- 2) Efektif, ditunjukkan dari hasil persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal yaitu 83,33% dan persentase respon siswa yaitu 80%. Kriteria pencapaian keefektifan media pembelajaran dapat dikatakan baik, apabila persentase ketuntasan belajar yaitu minimal 80%. Selanjutnya kriteria keefektifan media pembelajaran dikatakan baik, apabila siswa yang mencapai nilai minimal 75 atau memberikan respon positif terhadap media yang dikembangkan $\geq 80\%$ dari banyaknya subjek yang diteliti. Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar dan respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan yang dikembangkan efektif digunakan untuk proses pembelajaran.

Sesuai dengan aspek kualitas media pembelajaran yang baik dan analisis yang telah dilakukan terhadap hasil pengembangan media pembelajaran yang meliputi aspek valid dan efektif diperoleh hasil bahwa media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan telah memenuhi kualitas media yang baik. Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan pada tema Ekosistem

subtema Komponen Ekosistem layak digunakan pada proses pembelajaran di kelas V SD pada semester 1.

5.2 Saran

Saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi siswa

Media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan yang digunakan dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, karena pembelajaran dikemas menjadi kegiatan belajar melalui permainan.

b. Bagi guru SD

Media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan dapat dijadikan sebagai salah satu sarana penyalur materi pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran bagi guru SD. Selain itu, media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan juga dapat dijadikan sebagai salah satu contoh untuk memanfaatkan dan mengembangkan media yang bersifat inovatif agar siswa menjadi lebih bersemangat dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi lembaga pendidikan

Media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau acuan pengembangan kualitas tenaga pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

d. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian yang lebih kreatif dan inovatif untuk perkembangan proses pembelajaran di SD. Selain itu, juga dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dengan variabel penelitian dan materi pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ariyanti. 2015. *Efektivitas Alat permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung*. *Jurnal Psikologi Tabularasa*. 10(1): 58-69.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badlisyah, T. 2017. *Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Materi Struktur Atom Berbasis Al-Qur'an di SMAN 1 Aceh Barat Daya*. *Jurnal Lantanida*. 5(2): 136-137.
- Fitriyah, C.Z., dan H. Febyanto. 2015. *Model Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pedagogia*. 4(1): 34-40.
- Gooch, D. L. 2012. *Research, Development, and Validation of a School Leader's Resource Guide for The Facilitation of Sosial Media Use by School Staff*. Manhattan, Kansas: Kansas State University.
- Hidayah, Nurul. 2015. *Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 2(1): 34-49.
- Hobri, 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.
- Hobri. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jember: Pena Salsabila.
- Jihad, A. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kemendikbud. 2013. *Lampiran Permendikbud No. 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta. <http://direktori.madrasah.kemendikbud.go.id/media/files/Permendikbud67TH2013.pdf>. [Diakses pada 14 Oktober 2018].

- Kunandar. 2007. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kurnia, dkk. 2008. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Masyhud, M. Sulthon. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Musfiroh, dkk. 2015. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 8(1): 19-35.
- Pramudito, A. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejujuran Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan dengan mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen*. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*. 8(2): 1-12.
- Rahayu, Murni Windi. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk APEM Pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Makanan Khas Daerah untuk Siswa Kelas IV SDN Antirogo 01 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017*. *Skripsi*. Jember: PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.
- Reivani, dkk. 2014. *Penerapan Metode Mnemonik dengan Media Kartu Berpasangan untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Biologi Kelas VII SMP Negeri 1 Arjasa Jember*. *Artikel Ilmiah Mahasiswa*, Volume I Nomor I: 1-6.
- Rosyada, Dede. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Sadiman, dkk. 1996. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Siswoyo, J. 2015. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Pokok Bahasan Luas Bangun Datar untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sinduadi Mlati Sleman*. Jurnal Hasil Riset. 4(5):1-11.
- Sudijono, Anas. 1998. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Pesada.
- Sudjana, Nana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Suriyono, Edy. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Kartu Berpasangan di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sungai Ungar Kecamatan Kundur Kabupaten Karimun*. Skripsi. Pekanbaru: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Susilana, R. dan Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Utari, Retno. 2015. *Taksonomi Bloom Apa dan Bagaimana Menggunakannya*. (Serial online). setiabudi.ac.id/web/images/.../Revisi-Taksonomi%20Bloom%20.pdf. [Diakses pada 26 September 2018].
- Yuberti. 2014. *Penelitian dan pengembangan yang Belum Diminati dan Perspektifnya*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika. 3(2): 1-15.
- Zaman, dkk. 2014. *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran A. Matrik Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Analisis Data
Pengembangan Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” Pada Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem Untuk Siswa Kelas V SDN Patrang 01	1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran “Georemi Nusantara” ? 2. Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran “Georemi Nusantara”?	1. Proses pengembangan media pembelajaran “Georemi Nusantara” 2. Hasil pengembangan media pembelajaran “Georemi Nusantara”	Kualitas media dilihat dari: a. Validitas dilihat dari: • Validitas ahli materi • Validitas ahli media b. Keefektifan media dilihat dari: • Hasil belajar siswa • Respon siswa	1. Subjek penelitian: siswa kelas V SDN Patrang 01 2. Validator: • Guru kelas V SDN Patrang 01 • Dosen 3. Referensi 4. Dokumen	1. Jenis penelitian: penelitian pengembangan model R & D (<i>research and development</i>) oleh Borg and Gall. 2. Tempat penelitian: SDN Patrang 01 3. Metode pengumpulan data yaitu wawancara, kuesioner, tes, dan dokumentasi. 4. Analisis data: • Analisis data hasil validasi isi dan ahli media. • Menentukan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal. • Menentukan persentase respon siswa.

Lampiran B. Perangkat Pembelajaran**Lampiran B1. Silabus****SILABUS**

Nama Sekolah : SDN Patrang 01
 Kelas/Semester : V/1
 Tema : Ekosistem
 Subtema : Komponen Ekosistem
 Mata Pelajaran : IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 6 x 35 menit

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
IPS 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	IPS 3.1.1 Menyebutkan karakteristik geografis Indonesia berupa kenampakan alam di setiap provinsi. 3.1.2 Menyebutkan kondisi geografis Indonesia berupa pulau-pulau dan	1. Karakteristik geografis Indonesia (terutama dalam bentuk kenampakan alam) 2. Sikap melestarikan keadaan alam dan	Kegiatan Pendahuluan 1. Siswa memulai kegiatan dengan berdoa 2. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab tentang kenampakan alam di lingkungan sekitar kemudian meluas ke lingkup nasional. 3. Guru menunjukkan media pembelajaran	a. Penilaian Afektif b. Penilaian Kognitif c. Penilaian Psikomotor	210 menit

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
	negara-negara yang berbatasan dengan Indonesia.	mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan	“Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan.		
	3.1.3 Memilih dan memasang karakteristik geografis Indonesia berupa kenampakan alam yang sesuai dengan provinsi dan pulau asal.	untuk kerukunan hidup.	Kegiatan Inti Mengamati: 1. Siswa duduk menurut kelompok yang telah dibentuk, setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa.		
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, busaya, komunikasi serta transportasi.	4.1.1 Menyajikan hasil diskusi mengenai kondisi geografis Indonesia yang menunjukkan letak, luas, dan negara-negara yang berbatasan dengan negara.	3. Menemukan pokok pikiran dan informasi penting dalam teks bacaan.	2. Siswa memperhatikan media yang dibawa oleh guru. Menanya: 1. Setelah siswa mengamati media yang ditunjukkan oleh guru, siswa melakukan tanya jawab engan guru terkait media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan dan kegiatan yang akan mereka lakukan dengan menggunakan media		
PPKn	PPKn				
1.4 Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai	1.4.1 Menyebutkan contoh mensyukuri manfaat persatuan dan				

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
anugerah Tuhan yang Maha Esa.	kesatuan sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa.		pembelajaran tersebut.		
2.4 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya.	2.4.1 Menampilkan sikap jujur dan kerja sama dalam penerapan nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di sekolah.		<p>Mengumpulkan Informasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan media pembelajaran “Georemi Nusantara” 2. Setiap kelompok membaca petunjuk penggunaan media pembelajaran, dilanjutkan dengan permainan menggunakan media pembelajaran tersebut. 		
3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.	3.4.1 Menjelaskan sikap yang harus dilakukan dalam membangun persatuan dan kesatuan serta manfaatnya untuk melestarikan keadaan alam Indonesia.		<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa melakukan permainan dengan memasang kenampakan alam yang sesuai dengan daerah asalnya serta menjawab pertanyaan yang ada pada kartu gudang soal. 		
4.4 Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun	4.4.1 Menyajikan hasil diskusi tentang - manfaat persatuan dan kesatuan untuk melestarikan		<p>Menalar atau Mengasosiasikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah waktu permainan selesai, guru dan siswa berdiskusi dan 		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
kerukunan.	keadaan alam Indonesi di sekolah.		menentukan pemenang dari setiap kelompok sesuai dengan perolehan poin tertinggi dan terbanyak yang memasang kartu dengan benar.		
Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia				
3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	3.7.1 Menyebutkan pokok pikiran dan informasi penting dari teks letak geografis Indonesia.		menentukan pemenang dari setiap kelompok sesuai dengan perolehan poin tertinggi dan terbanyak yang memasang kartu dengan benar.		
4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Membuat pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan bacaan letak geografis Indonesia.		<p>Mengkomunikasikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menyampaikan perasaannya setelah melakukan pembelajaran melalui permainan dengan menggunakan media pembelajaran. 2. Siswa menyimak umpan balik yang disampaikan oleh guru terkait karakteristik geografis Indonesia berupa kenampakan alam di Indonesia, serta mengenai sikap untuk melestarikan keadaan alam dan manfaat 		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
			<p>persatuan dan kesatuan untuk kerukunan hidup.</p> <p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none">1. Siswa membuat kesimpulan atau membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajarinya.2. Guru melakukan refleksi dengan melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari.3. Siswa diminta untuk mengerjakan soal tes hasil belajar.		

Lampiran B2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah : SDN Patrang 01 Jember
Kelas/Semester : V/ 2
Tema : 5 (Ekosistem)
Subtema : 1 (Komponen Ekosistem)
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (6 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 dan guru.
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, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar**IPS**

- 3.2 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.
- 4.2 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

PPKn

- 1.5 Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
- 2.4 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya.
- 3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.
- 4.4 Menyajikan hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.

Bahasa Indonesia

- 3.8 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.
- 4.8 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

C. Indikator**IPS**

- 3.2.1 Menyebutkan karakteristik geografis Indonesia berupa kenampakan alam dan ikon provinsi di setiap daerah.
- 3.2.2 Memilih pasangan kenampakan alam dan ikon provinsi yang sesuai dengan provinsi dan pulau asalnya.
- 3.2.3 Mengkaji ulang pernyataan mengenai kondisi geografis pulau-pulau dan negara-negara yang berbatasan dengan Indonesia.
- 4.2.1 Menyajikan hasil diskusi mengenai kondisi geografis Indonesia yang menunjukkan letak, luas, dan negara-negara yang berbatasan dengan negara.

PPKn

- 1.5.1 Menyebutkan contoh mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa.
- 2.4.1 Menampilkan sikap jujur dan kerja sama dalam penerapan nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di sekolah.

3.4.1 Menjelaskan sikap yang harus dilakukan dalam membangun persatuan dan kesatuan serta manfaatnya untuk melestarikan keadaan alam Indonesia.

4.4.1 Menyajikan hasil diskusi tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk melestarikan keadaan alam Indonesia di sekolah.

Bahasa Indonesia

3.7.2 Menyebutkan pokok pikiran dan informasi penting dari teks letak geografis Indonesia.

4.8.1 Membuat pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan bacaan teks letak geografis Indonesia.

D. Tujuan Pembelajaran

IPS

3.1.1 Setelah menggunakan media “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan, siswa dapat menyebutkan karakteristik geografis Indonesia berupa kenampakan alam di setiap provinsi dengan tepat.

3.1.2 Setelah menggunakan media “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan, siswa dapat menyebutkan kondisi geografis Indonesia berupa pulau-pulau dan negara-negara yang berbatasan dengan Indonesia dengan tepat.

3.1.3 Setelah menggunakan media “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan, siswa dapat memilih dan memasang karakteristik geografis Indonesia berupa kenampakan alam yang sesuai dengan provinsi dan pulau asal dengan tepat.

4.1.1 Setelah menggunakan media “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan, siswa dapat menyajikan hasil diskusi mengenai kondisi geografis Indonesia yang menunjukkan letak, luas, dan negara-negara yang berbatasan dengan negara Indonesia dengan baik.

PPKn

- 1.4.1 Setelah melakukan kegiatan dalam kelompok, siswa dapat menyebutkan contoh mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa.
- 2.4.1 Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menampilkan sikap jujur dan kerja sama dalam penerapan nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di sekolah dengan benar.
- 3.4.1 Setelah menggunakan media “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan, siswa dapat menjelaskan sikap yang harus dilakukan dalam membangun persatuan dan kesatuan serta manfaatnya untuk melestarikan keadaan alam Indonesia dengan tepat.
- 4.4.1 Setelah menggunakan media “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan, siswa dapat menyajikan hasil diskusi tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk melestarikan keadaan alam Indonesia di sekolah dengan benar.

Bahasa Indonesia

- 3.7.1 Setelah menggunakan media “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan, siswa dapat menuliskan pokok pikiran dan informasi penting dari teks letak geografis Indonesia dengan tepat.
- 4.7.1 Dengan bekerjasama dalam kelompok untuk menemukan informasi penting dan pikiran pokok dalam paragraf, siswa dapat membuat pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan teks bacaan letak geografis Indonesia dengan tepat.

E. Karakter Siswa yang Diharapkan

- Disiplin (menaati peraturan dalam permainan dan melaksanakan tugas dalam kelompok dengan tepat waktu).
- Tanggung jawab (melaksanakan tugas kelompok dan individu sesuai dengan kewajibannya)
- Kerja sama (menunjukkan sikap kontribusi positif terhadap kegiatan kelompok)

- Percaya Diri (menunjukkan sikap berani dan antusias dalam berdemonstrasi)

F. Materi Pembelajaran

1. Karakteristik geografis Indonesia (terutama dalam bentuk kenampakan alam)
2. Sikap melestarikan keadaan alam dan mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan untuk kerukunan hidup.
3. Menemukan pokok pikiran dan informasi penting dalam teks bacaan.

G. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : *Scientific Approach*
- Metode Pembelajaran : Diskusi, ceramah, permainan, penugasan, dan presentasi.

H. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

a. Sumber Belajar

- Karitas, Diana Puspa., dkk. 2017. *Tema 5 Ekosistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (Edisi 2017)
- Karitas, Diana Puspa., dkk. 2017. *Tema 5 Ekosistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (Edisi 2017)

b. Media Pembelajaran

- “Georemi Nusantara” dalam bentuk Alat Permainan Edukatif Kartu Pasangan

I. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab salam dari guru. 2. Siswa dan guru berdoa bersama menurut agama dan kepercayaan masing-masing. 3. Guru memeriksa kehadiran siswa. 4. Siswa mendengarkan motivasi dari guru agar semangat dan menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Merauke”. 5. Guru membuat kesepakatan bersama yang harus dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. 6. Siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru. 7. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab tentang kenampakan alam di lingkungan sekitar kemudian meluas ke lingkup nasional. 8. Siswa memperhatikan guru yang menunjukkan media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan di depan kelas. 	15 menit
Inti	<p>Mengamati:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa duduk menurut kelompok yang telah dibentuk, setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. 2. Siswa memperhatikan media yang dibawa oleh guru. <p>Menanya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah siswa mengamati media yang 	90 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>ditunjukkan oleh guru, siswa melakukan tanya jawab dengan guru terkait media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan dan kegiatan yang akan mereka lakukan dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.</p> <p>Mengumpulkan Informasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan media pembelajaran “Georemi Nusantara” 2. Setiap kelompok membaca petunjuk penggunaan media pembelajaran, dilanjutkan dengan permainan menggunakan media pembelajaran tersebut. 3. Siswa melakukan permainan dengan memasang kenampakan alam yang sesuai dengan daerah asalnya serta menjawab pertanyaan yang ada pada kartu gudang soal. <p>Menalar atau Mengasosiasikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah waktu permainan selesai, guru dan siswa berdiskusi dan menentukan pemenang dari setiap kelompok sesuai dengan perolehan poin tertinggi dan terbanyak yang memasang kartu dengan benar. <p>Mengkomunikasikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menyampaikan perasaannya setelah melakukan pembelajaran melalui permainan dengan menggunakan media pembelajaran. 2. Siswa menyimak umpan balik yang 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	disampaikan oleh guru terkait karakteristik geografis Indonesia berupa kenampakan alam di Indonesia, serta mengenai sikap untuk melestarikan keadaan alam dan manfaat persatuan dan kesatuan untuk kerukunan hidup.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dimengerti.2. Siswa dan guru membuat kesimpulan atau membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajarinya.3. Guru melakukan refleksi dengan melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari.4. Kelas diakhiri dengan siswa merapikan semua perlengkapan yang sudah digunakan dan memperhatikan kebersihan di sekitar tempat duduk.5. Siswa dan guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama menurut agama dan keyakinan masing-masing.	15 menit
Evaluasi	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa secara individu mengerjakan soal tes hasil belajar.	90 menit

Lampiran C. Pedoman dan Hasil Wawancara

C.1 Pedoman Wawancara Guru dan Siswa

a. Pedoman Wawancara Guru

No.	Jenis Data	Sumber Data
1.	Metode apakah yang sering Ibu gunakan dalam kegiatan pembelajaran?	Guru Kelas V SDN Patrang 01 Jember
2.	Apakah ada kendala dalam pembelajaran tematik?	Guru Kelas V SDN Patrang 01 Jember
3.	Bagaimana solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut?	Guru Kelas V SDN Patrang 01 Jember
4.	Media apa yang biasanya Ibu gunakan saat pembelajaran?	Guru Kelas V SDN Patrang 01 Jember
5.	Apakah media yang telah digunakan sudah cukup efektif?	Guru Kelas V SDN Patrang 01 Jember
6.	Bagaimana karakteristik siswa kelas V di sekolah ini?	Guru Kelas V SDN Patrang 01 Jember
7.	Apakah sudah pernah mengetahui atau menggunakan media pembelajaran dalam bentuk alat permainan edukatif?	Guru Kelas V SDN Patrang 01 Jember
8.	Apakah dalam penyampaian materi untuk tema Ekosistem menggunakan media?	Guru Kelas V SDN Patrang 01 Jember
9.	Menurut Ibu, seberapa besar manfaat media untuk pembelajaran?	Guru Kelas V SDN Patrang 01 Jember
10.	Menurut Ibu, apa yang akan terjadi apabila media yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi?	Guru Kelas V SDN Patrang 01 Jember

b. Pedoman Wawancara Siswa

No.	Jenis Data	Sumber Data
1.	Apakah pernah mengalami kesulitan dalam menerima pembelajaran di kelas?	Siswa Kelas V SDN Patrang 01
2.	Bagaimana cara guru mengajar di kelas?	Siswa Kelas V SDN Patrang 01
3.	Apakah cara guru mengajar di kelas menyenangkan?	Siswa Kelas V SDN Patrang 01
4.	Apakah guru pernah menggunakan media saat pembelajaran?	Siswa Kelas V SDN Patrang 01
5.	Apakah pernah dalam kegiatan pembelajaran melakukan pembelajaran sambil bermain?	Siswa Kelas V SDN Patrang 01
6.	Apakah kamu tahu apa saja keberagaman ekosistem?	Siswa Kelas V SDN Patrang 01

No.	Jenis Data	Sumber Data
7.	Apakah kamu tahu kenampakan alam Indonesia?	Siswa Kelas V SDN Patrang 01

Lampiran C2. Hasil Wawancara

a. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas

Tema Wawancara : Penggunaan Media Pembelajaran

Narasumber : Ibu Hermin Widyaningrum, S.Pd (Guru Kelas V)

Hari/tanggal : Selasa, 14 Agustus 2018.

Tempat : SDN Patrang 01

No.	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
1.	Metode apakah yang sering Ibu gunakan dalam kegiatan pembelajaran?	Metode yang saya gunakan yaitu ceramah, penugasan, diskusi, dan demonstrasi. Dalam kegiatan pembelajaran metode ceramah selalu ada dan selalu saya gunakan.
2.	Apakah ada kendala dalam pembelajaran tematik?	Ada, kendala yang dihadapi yaitu sistem penilaian yang dilakukan di dalam kelas yang meliputi tiga ranah. Selain itu, waktu yang dibutuhkan untuk menjelaskan materi kurang, sehingga terkadang ada materi yang belum selesai pada waktunya.
3.	Bagaimana solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut?	Solusi yang saya lakukan adalah memberikan waktu tambahan, misalnya untuk remedial dan harus kreatif.
4.	Media apa yang biasanya Ibu gunakan saat pembelajaran?	Ya kadang-kadang mbak saya menggunakan media, misalnya untuk materi pecahan bisa menggunakan kertas, selain itu juga menggunakan gambar.
5.	Mengapa Ibu jarang menggunakan media?	Ya karena keterbatasan waktu dan tenaga, sehingga kadang hanya memanfaatkan media gambar yang ada di buku.
6.	Apakah media yang digunakan sudah efektif?	Ya cukup efektif.
7.	Menurut Ibu, seberapa besar manfaat penggunaan media dalam pembelajaran?	Banyak sekali manfaatnya, terutama bagi siswa. Mereka akan dengan mudah memahami materi dengan bantuan media pembelajaran.
8.	Bagaimana karakteristik siswa kelas V di sekolah ini?	Karakteristik kelas V, anak-anak aktif berbicara dan senang bermain.

No.	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
9.	Apakah sudah pernah mengetahui atau menggunakan media pembelajaran dalam bentuk alat permainan edukatif?	Belum pernah mbak.
10.	Apakah dalam penyampaian materi untuk tema Ekosistem menggunakan media?	Ya, biasanya saya menggunakan media gambar dan peta saja mbak.
11.	Menurut Ibu, apa yang terjadi apabila media yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi?	Ya anak-anak merasa bosan dengan pembelajaran yang berlangsung, tetapi biasanya saya ajak anak-anak untuk belajar di luar kelas agar suasana belajar tidak monoton.

Jember, 14 Agustus 2018

Narasumber

Pewawancara

Guru Kelas V SDN Patrang 01

Hermin Widyaningrum, S.Pd

Tika Triyana

NIP. 19600812 198112 2 006

NIM. 150210204030

b. Hasil Wawancara dengan Siswa

Hasil Wawancara Siswa 1

Pewawancara : Tika Triyana

Narasumber : Fernanda Dwi Putra Anggara

Hari/tanggal : Selasa, 14 Agustus 2018.

Tempat : SDN Patrang 01 Jember

No.	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Siswa
1.	Apakah pernah mengalami kesulitan dalam menerima pembelajaran di kelas?	Sering, karena materinya sulit apalagi matematika
2.	Bagaimana cara guru mengajar di kelas?	Bu guru menerangkan dengan baik dan jelas sesuai dengan yang ada pada buku
3.	Apakah cara guru mengajar di kelas menyenangkan?	Sedikit menyenangkan bu
4.	Apakah guru pernah menggunakan media saat pembelajaran?	Iya, media gambar yang ada di buku bu
5.	Apakah pernah dalam kegiatan pembelajaran melakukan pembelajaran sambil bermain?	Belum pernah
6.	Apakah kamu tahu apa saja keberagaman ekosistem?	Tidak tahu bu
7.	Apakah kamu tahu tentang kenampakan alam Indonesia?	Ya bentuk muka bumi Indonesia bu

Hasil Wawancara Siswa 2

Pewawancara : Tika Triyana

Narasumber : Rofiatun Hasanah

Hari/tanggal : Selasa, 14 Agustus 2018.

Tempat : SDN Patrang 01 Jember

No.	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Siswa
1.	Apakah pernah mengalami kesulitan dalam menerima pembelajaran di kelas?	Iya bu, karena sulit menjawab soal
2.	Bagaimana cara guru mengajar di kelas?	Baik bu, ya biasanya menerangkan sesuai dengan buku
3.	Apakah cara guru mengajar di kelas menyenangkan?	Iya menyenangkan karena saat menjelaskan kadang sambil bergurau
4.	Apakah guru pernah menggunakan media saat pembelajaran?	Pernah bu

No.	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Siswa
5.	Apakah pernah dalam kegiatan pembelajaran melakukan pembelajaran sambil bermain?	Belum pernah
6.	Apakah kamu tahu apa saja keberagaman ekosistem?	Tidak tahu bu
7.	Apakah kamu tahu kenampakan alam Indoniisa?	Tahu, seperti gunung dan sawah ya bu

Hasil Wawancara Siswa 3

Pewawancara : Tika Triyana

Narasumber : Nisaulkhoiriyah

Hari/tanggal : Selasa, 14 Agustus 2018.

Tempat : SDN Patrang 01 Jember

No.	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Siswa
1.	Apakah pernah mengalami kesulitan dalam menerima pembelajaran di kelas?	Pernah
2.	Bagaimana cara guru mengajar di kelas?	Baik dan menerangkan seperti yang ada di buku
3.	Apakah cara guru mengajar di kelas menyenangkan?	Kadang-kadang
4.	Apakah guru pernah menggunakan media saat pembelajaran?	Belum pernah
5.	Apakah pernah dalam kegiatan pembelajaran melakukan pembelajaran sambil bermain?	Belum pernah
6.	Apakah kamu tahu apa saja keberagaman ekosistem?	Tidak tahu bu
7.	Apakah kamu tahu kenampakan alam Indonesia?	Ya tampak dari alam itu bu seperti gunung dan danau

Lampiran D. Ulasan Materi

A. Keberagaman Kenampakan Alam di Indonesia

Setiap daerah memiliki kekayaan alam yang berbeda-beda. Kekayaan alam ini juga termasuk dalam keberagaman kenampakan alam yang termasuk dalam karakteristik geografis setiap daerah. Kenampakan alam memiliki peranan yang penting dalam kehidupan makhluk hidup, misalnya hutan sebagai tempat tinggal bagi hewan dan ditumbuhi oleh berbagai macam tumbuhan. Kondisi inilah biasa disebut dengan hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya atau yang dikenal dengan ekosistem. Jenis ekosistem terdiri dari ekosistem air dan darat. Ekosistem darat meliputi ekosistem hutan, padang rumput, padang pasir, tundra, dan taiga, sedangkan ekosistem air meliputi air tawar dan air asin. Keberagaman kenampakan alam di Indonesia meliputi berbagai kekayaan alam yang termasuk dalam jenis ekosistem dan menjadi ciri khas daerah tersebut. Berikut beberapa kenampakan alam berdasarkan letak geografisnya di Indonesia.

No.	Provinsi	Nama Kenampakan Alam
1.	Aceh	Taman Nasional Gunung Leuser
2.	Sumatera Utara	Danau Toba
3.	Sumatera Barat	Bukit Barisan
4.	Riau	Sungai Siak
5.	Kepulauan Riau	Laut Natuna
6.	Jambi	Danau Kerinci
7.	Sumatera Selatan	Sungai Musi
8.	Bangka Belitung	Pantai Parai Tenggara
9.	Bengkulu	Pantai Pasir Panjang
10.	Lampung	Gunung Krakatau
11.	DKI Jakarta	Pantai Impian Jaya Ancol
12.	Jawa Barat	Sungai Citarum
13.	Banten	Laut Pulau Sangiang
14.	Jawa Tengah	Gunung Slamet
15.	DI Yogyakarta	Pantai Parangtritis
16.	Jawa Timur	Gunung Raung
17.	Bali	Pantai Kuta
18.	Nusa Tenggara Barat (NTB)	Danau Segara Anak

No.	Provinsi	Nama Kenampakan Alam
19.	Nusa Tenggara Timur (NTT)	Pulau Komodo
20.	Kalimantan Barat	Sungai Kapuas
21.	Kalimantan Tengah	Hutan Gambut Jumpun Pambelon
22.	Kalimantan Selatan	Sungai Barito
23.	Kalimantan Timur	Sungai Mahakam
24.	Kalimantan Utara	Sungai Kayan
25.	Sulawesi Utara	Gunung Lokon
26.	Sulawesi Barat	Sungai Laring
27.	Sulawesi Tengah	Danau Poso
28.	Sulawesi Tenggara	Sungai Konoweha
29.	Sulawesi Selatan	Danau Towuti
30.	Gorontalo	Hutan Nantu
31.	Maluku	Laut Arafura
32.	Maluku Utara	Gunung Sibela
33.	Papua Barat	Kepulauan Raja Ampat
34.	Papua	Pegunungan Jayawijaya

Setiap provinsi memiliki karakteristik geografis yang berbeda-beda, salah satunya adalah kenampakan alam di setiap provinsi yang perlu kita jaga kelestariannya. Keragaman kenampakan alam juga termasuk dalam ekosistem yang merupakan hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Ekosistem inilah yang perlu kita jaga keseimbangannya agar seluruh makhluk hidup tetap dapat melanjutkan kehidupannya. Apabila kenampakan alam atau ekosistem rusak, maka makhluk hidup akan kesulitan dalam melangsungkan kehidupannya. Contohnya, jika hutan tidak dijaga kelestariannya seperti menebang pohon secara besar-besaran, maka hewan di dalam hutan akan kehilangan tempat tinggalnya.

Keberagaman kenampakan alam yang termasuk dalam ekosistem dapat kita lestarikan melalui upaya-upaya berikut.

1. Tidak membuang sampah di sungai atau di laut.
2. Menggunakan air secukupnya, misalnya mematikan kran air apabila selesai menggunakannya.
3. Menerapkan sistem tebang pilih tanam.

4. Mengurangi polusi udara dengan cara tidak menggunakan kendaraan bermotor apabila berpergian dengan jarak yang dekat.
5. Tidak menggunakan bom atau pukat harimau dalam menangkap ikan.
6. Menjaga kelestarian terumbu karang dengan tidak merusaknya.

B. Sikap Bersatu

Indonesia terdiri dari berbagai suku, adat dan bahasa yang berbeda di setiap daerah. Keberagaman tersebut telah ada sejak masa perjuangan kemerdekaan. Bangsa Indonesia tidak akan mencapai kemerdekaannya apabila tidak ada rasa persatuan dan kesatuan. Sikap bersatu pada masa perjuangan kemerdekaan harus selalu tertanam di dalam hati bangsa Indonesia hingga sekarang. Seperti semboyan yang terdapat pada lambang negara yang berbunyi “Bhineka Tunggal Ika” yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Semboyan ini menggambarkan keberagaman yang dimiliki oleh bangsa Indonesia yang harus kita banggakan. Peristiwa kemerdekaan yang mencerminkan sikap bersatu bangsa Indonesia adalah peristiwa Sumpah Pemuda yang diperingati setiap tanggal 28 Oktober. Peristiwa ini menjadi peristiwa penting pada masa kemerdekaan karena disana berkumpul seluruh para pemuda yang memiliki sikap bersatu untuk kemerdekaan Indonesia.

Apakah yang dimaksud dengan sikap bersatu?

Sikap bersatu adalah perilaku yang menjadikan diri atau menggabungkan diri menjadi satu kesatuan yang utuh dan kukuh, sedangkan rasa persatuan dan kesatuan adalah sebuah rasa yang ada di dalam jiwa seseorang untuk menjadi individu atau kelompok yang kukuh dalam naungan Negara Kesatuan Republik Indonesia atau NKRI. Sikap bersatu yang ada di dalam jiwa memiliki manfaat yang sangat besar dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Adapun manfaat sikap bersatu adalah sebagai berikut.

1. Hidup menjadi harmonis dan tentram.
2. Toleransi antarindividu maupun kelompok terjalin dengan baik.
3. Rasa hormat dan menghormati yang terjalin dengan baik akan mewujudkan kehidupan yang aman dan damai.

C. Pikiran Pokok

Setiap bacaan biasanya terdiri dari beberapa paragraf. Setiap paragraf terdiri dari beberapa kalimat yang saling berhubungan dan memiliki pikiran pokok yang menjadi informasi utama dalam sebuah bacaan.

Pikiran pokok adalah ide utama yang menjadi inti bacaan dari sebuah paragraf. Pikiran pokok disebut juga pikiran utama, gagasan utama atau gagasan pokok. Pikiran pokok dalam sebuah paragraf biasanya terdapat di awal, tengah, atau akhir paragraf. Pikiran pokok akan diuraikan atau dijelaskan dengan kalimat lain yang disebut dengan kalimat penjelas.

Berikut ini beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk menentukan pikiran pokok setiap paragraf.

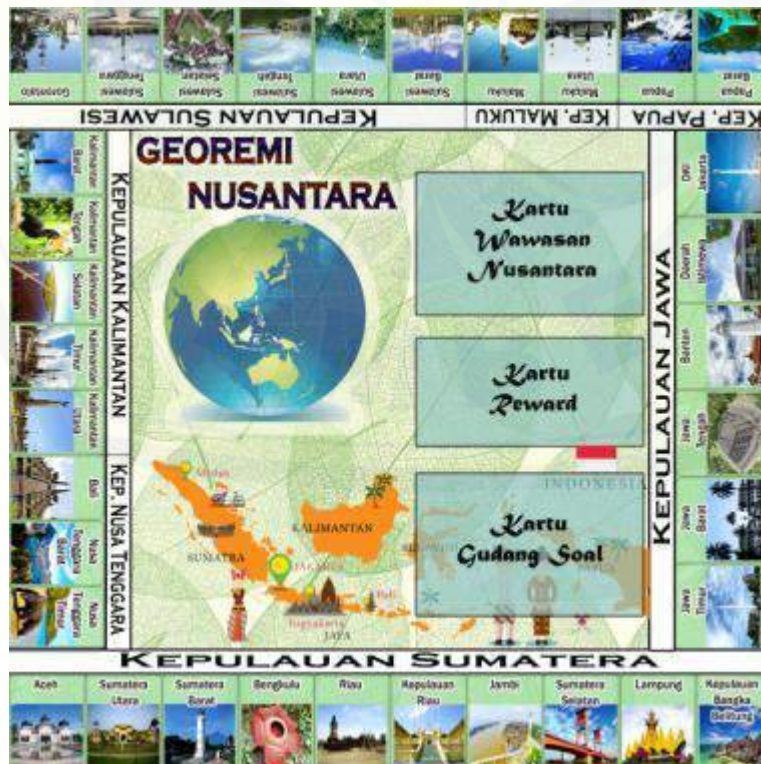
1. Membaca setiap paragraf dengan seksama
2. Perhatikan topik bacaan setiap paragraf.
 - Apakah kalimat pertama merupakan pikiran pokok atau kalimat penjelas? Apakah kalimat kedua merupakan pikiran pokok? Terus seperti itu hingga gagasan pokok ditemukan.
 - Ingat, letak pikiran pokok dalam paragraf terletak di awal, tengah, dan akhir paragraf.
3. Menulis ide pokok yang telah ditemukan setelah membaca.

Lampiran E. Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam Bentuk APE
 Kartu Pasangan

E1. Cover “Georemi Nusantara”



E2. Papan “Georemi Nusantara” Tampak Depan



E3. Papan “Georemi Nusantara” Tampak Belakang

ATURAN PERMAINAN

MEDIA PEMBELAJARAN GEOREMI NUSANTARA

1. Permainan ini dimainkan oleh 5-6 orang pemain.
2. Papan permainan diletakkan di meja yang cukup luas. Kartu wasasan nusantara, kartu reward, dan kartu gudang soal diletakkan terbalik di petak yang telah disediakan.
3. Sebelum menjalankan permainan kartu pasangan, kecohlah kartu kerampakan alam dan kartu daerah asal terlebih dahulu.
4. Bagikan kartu yang telah kecoh. Pertama bagikan kartu kerampakan alam kepada setiap pemain dan dilanjutkan membagikan kartu daerah asal kepada setiap pemain, sehingga setiap pemain memegang kartu dengan jumlah yang sama.
5. Pemain melakukan hompimpa untuk menentukan urutan dalam permainan.
6. Setelah memegang semua kartu, pemain diberi waktu untuk melihat kartu yang mereka pegang dan mulai mencari pasangannya.
7. Setelah pemain memastikan kartu yang mereka pegang, setiap pemain memilih satu kartu dari pemain sebelahnya dan memasangkan dengan kartu miliknya.
8. Apabila pemain menemukan kartu pasangannya, maka berhak mendapatkan kartu reward dan mengambil kartu wasasan nusantara berdasarkan kartu daerah asal yang bertasi dipasangkan, kemudian membacakan informasi yang ada kepada pemain lainnya.
9. Apabila pemain tidak menemukan kartu pasangannya, maka permainan terus dilanjutkan.
10. Apabila pemain salah dalam memasangkan kartu, maka harus mengambil kartu gudang soal yang berisi pertanyaan dan menjawab soal yang ada dalam kartu tersebut.
11. Apabila pemain dapat memasangkan kartu dari pemain yang salah, maka ia berhak mendapatkan kartu reward dan mengambil kartu wasasan nusantara berdasarkan kartu daerah asal yang bertasi dipasangkannya.
12. Pemain lainnya juga ikut mengoreksi apakah kartu yang dipasangkan sudah benar atau tidak.
13. Begitu seterusnya hingga tidak ada kartu yang tersisa di tangan.
14. Permainan berakhir apabila tidak ada kartu yang tersisa di tangan dan menghitung poin yang mereka dapatkan.
15. Pemain yang mendapatkan poin tertinggi dan terbanyak memasangkan kartu, dia pemenangnya.

CARA PENYIMPINAN

MEDIA PEMBELAJARAN GEOREMI NUSANTARA

Untuk menjaga media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk Alat Permainan Edukatif Kartu Pasangan, maka lakukanlah hal-hal berikut:

1. Setelah menggunakan media pembelajaran “Georemi Nusantara”, letakkan kembali semua komponen atau peralatan media di dalam kotak permainan secara rapi.
2. Bersihkan kotak permainan dari kotoran atau debu yang menempel.
3. Kemudian letakkan media pembelajaran di tempat yang kering dan tidak lembab.

No.	Provinsi	Nama Kenampakan Alam
1.	Aceh	Tempat Nisanisul di Gunung Lawas
2.	Sumatera Utara	Batu Tabai
3.	Sumatera Barat	Batu Banteng
4.	Riau	Sungai Siak
5.	Kepulauan Riau	Laut Natuna
6.	Jambi	Batu Bernas
7.	Sumatera Selatan	Sungai Muar
8.	Magelang	Pantai Pasir Tanggari
9.	Bali	Pantai Pasir Penglipat
10.	Lampung	Sungai Kraton
11.	DKI Jakarta	Pantai Emparan Raja Ancol
12.	Jawa Barat	Sungai Cikarang
13.	Bengkulu	Laut Pulau Sangiang
14.	Jawa Tengah	Sungai Sileni
15.	DI Yogyakarta	Pantai Parangtritis
16.	Jawa Timur	Sungai Semeru
17.	Bali	Batu Koba
18.	Nusa Tenggara Barat (NTB)	Batu Seligi Anak
19.	Nusa Tenggara Timur (NTT)	Batu Koro Di
20.	Kalimantan Barat	Sungai Kapuas
21.	Kalimantan Tengah	Hutan Gondok-Jampun Mandak
22.	Kalimantan Selatan	Sungai Barito
23.	Kalimantan Timur	Sungai Mahakam
24.	Kalimantan Utara	Sungai Kayan
25.	Sulawesi Utara	Sungai Lantak
26.	Sulawesi Barat	Sungai Lirang
27.	Sulawesi Tengah	Batu Kasa
28.	Sulawesi Tenggara	Sungai Koroheha
29.	Sulawesi Selatan	Batu Tomut
30.	Sulawesi	Mata Bantua
31.	Maluku	Laut Anafan
32.	Maluku Utara	Sungai Sibela
33.	Papua Barat	Kepulauan Raja Ampat
34.	Papua	Pegunungan Jayawijaya

E4. Kartu Daerah Asal

Provinsi Aceh



albantanipro.blogspot.com

Info!

Tahukan kamu?
Masjid Raya Baiturrahman adalah masjid megah yang menjadi ikon provinsi Aceh.

Provinsi Sumatera Utara



albantanipro.blogspot.com

Info!

Tahukan kamu?
Istana Maimun yaitu Istana Kesultanan Deli di Medan dan menjadi ikon kebanggaan provinsi.

Provinsi Sumatera Barat



Info!

Tahukan kamu?
Jam Gadang adalah menara jam setinggi 2 m dan menjadi ikon provinsi Sumatera Barat.

Provinsi Riau



Info!

Tahukan kamu?
Candi Muara Takus yaitu canti Buddha tertua di Sumatera dan dijadikan ikon provinsi

Provinsi Kepulauan Riau



Info!

Tahukan kamu?
Masjid Raya Sultan Riua merupakan masjid tua dan masjid bersejarah di Indonesia.

Provinsi Jambi



Info!

Tahukan kamu?
Jembatan Gentala Arasy adalah jembatan panjang yang menjadi ikon provinsi Jambi.

Provinsi Sumatera Selatan



Info!

Tahukan kamu?
Jembatan Ampera yaitu jembatan pertama yang dibangun pada masa presiden Soekarno.

Provinsi Kepulauan Bangka Belitung



Info!

Tahukan kamu?
Pantai Tanjung Tinggi yaitu pantai yang indah dan menjadi ikon provinsi Bangka Belitung.

Provinsi Bengkulu



Info!

Tahukan kamu?
Bunga Rafflesia Arnoldii menjadi ikon karena bunga ini pertama kali ditemukan di Bengkulu.

Provinsi Lampung



Info!

Tahukan kamu?
Menara Siger merupakan ikon provinsi yang menjadi simbol mahkota wanita suku Lampung.

Provinsi Banten



albantanipro.blogspot.com

Info!

Tahukan kamu?
Masjid Agung Banten dibangun tahun 1527 M dan memiliki menara yang sangat tinggi.

Provinsi DKI Jakarta



albantanipro.blogspot.com

Info!

Tahukan kamu?
Monumen Nasional adalah tugu yang dibangun untuk mengenang perjuangan rakyat Indonesia.

Provinsi Jawa Barat



albantanipro.blogspot.com

Info!

Tahukan kamu?
Gedung Sate merupakan gedung megah yang ujung menaranya menyerupai tusuk sate.

Provinsi Jawa Tengah



albantanipro.blogspot.com

Info!

Tahukan kamu?
Candi Borobudur salah satu situs bersejarah yang pernah tercatat dalam 7 keajaiban dunia.

Provinsi DI Yogyakarta



Info!

Tahukan kamu?
Keraton Yogyakarta yaitu gedung peninggalan Kesultanan yang bertahan hingga sekarang.

Provinsi Jawa Timur



Info!

Tahukan kamu?
Tugu Pahlawan adalah menara setinggi 41 m dan bentuknya menyerupai paku terbalik.

Provinsi Bali



Info!

Tahukan kamu?
Pura Besakih yaitu tempat ibadah masyarakat Bali yang memiliki candi utama yaitu 3 dewa.

Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB)



Info!

Tahukan kamu?
Gunung Rinjani termasuk gunung berapi di Indonesia yang memiliki danau di tengahnya.

Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT)



Info!

Tahukan kamu?
Komodo merupakan hewan endemik yang hanya ada di Pulau Komodo provinsi NTT.

Provinsi Kalimantan Barat



Info!

Tahukan kamu?
Tugu Khatulistiwa adalah tugu sebagai simbol negara yang dilewati oleh garis khatulistiwa.

Provinsi Kalimantan Tengah



Info!

Tahukan kamu?
Burung Enggang adalah burung endemik di Kalimantan yang populasinya hampir punah.

Provinsi Kalimantan Selatan



Info!

Tahukan kamu?
Jembatan Barito dibangun pada tahun 1993 dan menjadi jalan penghubung antar daerah.

Provinsi Kalimantan Timur



Info!

Tahukan kamu?
Masjid Islamic Center Samarinda yaitu masjid megah yang menjadi ikon kebanggaan provinsi.

Provinsi Kalimantan Utara



Info!

Tahukan kamu?
Tugu Perdamaian adalah tugu tinggi yang dihiasi dengan ukiran indah di bagian tengah.

Provinsi Sulawesi Utara



Info!

Tahukan kamu?
Patung Yesus Memberkati merupakan patung tertinggi ke-2 di dunia dengan tinggi 30 m.

Provinsi Gorontalo



Info!

Tahukan kamu?
Menara Keagungan Limboto adalah menara setinggi 65 m yang menjadi ikon provinsi.

Provinsi Sulawesi Tengah



Info!

Tahukan kamu?
Jembatan Ponulele adalah jembatan ikon kota Palu yang diambil dari nama Gubernur.

Provinsi Sulawesi Tenggara



Info!

Tahukan kamu?
Tugu Persatuan adalah menara yang menjadi simbol persatuan berbagai suku di Indonesia.

Provinsi Sulawesi Barat



Info!

Tahukan kamu?
Masjid Agung Mamaju menjadi ikon Sulawesi Barat yang dapat menampung 3.000 jamaah.

Provinsi Sulawesi Selatan



Info!

Tahukan kamu?
Benteng Ujung Pandang adalah benteng bersejarah yang dibangun pada tahun 1545.

Provinsi Maluku



Info!

Tahukan kamu?
Monumen Martha Christina adalah simbol pahlawan wanita yang berasal dari Maluku.

Provinsi Maluku Utara



Info!

Tahukan kamu?
Masjid Al Munawwarah merupakan masjid menawan dengan 4 menara dipinggirnya.

Provinsi Papua



Info!

Tahukan kamu?
Taman Nasional Lorentz diambil dari nama seorang penjelajah berasal dari Belanda.





Provinsi Papua Barat



Info!

Tahukan kamu?
Kepulauan Raja Ampat merupakan gugusan pulau-pulau yang letaknya saling berdekatan.

E5. Kartu Kenampakan Alam

<h3>Taman Nasional Gunung Leuser</h3>  <p>@2009 mongabay.com</p> <p>Info! Tahukan kamu? Taman Nasional Gunung Leuser merupakan kawasan ekosistem yang namanya diambil dari nama gunung. Di provinsi manakah Taman Nasional Gunung Leuser?</p>	<h3>Danau Toba</h3>  <p>@Pinouva</p> <p>Info! Tahukan kamu? Danau Toba merupakan danau yang sangat terkenal dengan kisahnya yaitu kisah keluarga Pak Toba. Di provinsi manakah Danau Toba?</p>
<h3>Bukit Barisan</h3>  <p>Indonesia-Tourism.com</p> <p>Info! Tahukan kamu? Bukit Barisan adalah jajaran gunung yang membentang luas dan ditumbuhi pepohonan. Di provinsi manakah letak Bukit Barisan?</p>	<h3>Sungai Siak</h3>  <p>86engineering.blogspot.com © Danel G. Sukarya</p> <p>Info! Tahukan kamu? Sungai Siak merupakan sungai terdalam di Indonesia yang kedalamannya sampai 30 m. Di provinsi manakah letak Sungai Siak?</p>

Laut Natuna



Info!

Tahukan kamu?
Laut Natuna merupakan laut yang letaknya dekat dengan negara Malaysia dan Singapura. Di provinsi manakah letak Laut Natuna?

Danau Kerinci



Info!

Tahukan kamu?
Danau Kerinci merupakan danau vulkanik yang letaknya di bawah kaki Gunung Rayo. Di provinsi manakah letak Danau Kerinci?

Sungai Musi



Info!

Tahukan kamu?
Sungai Musi yaitu sungai yang membelah kota Palembang dan dihubungkan oleh jembatan. Di provinsi manakah letak Sungai Musi?

Pantai Parai Tenggiri



Info!

Tahukan kamu?
Pantai Parai Tenggiri merupakan pantai dengan hamparan pasir berwarna putih. Di provinsi manakah Pantai Parai Tenggiri?

Pantai Pasir Panjang



Info!

Tahukan kamu?
Pantai Pasir Panjang memiliki garis pantai sepanjang 7 km dan dikelilingi pohon cemara.
Di provinsi manakah Pantai Pasir Panjang?

Gunung Krakatau



Info!

Tahukan kamu?
Gunung Krakatau merupakan gunung berapi yang pernah meletus pada tahun 1883.
Di provinsi manakah Gunung Krakatau?

Laut Pulau Sangiang



Info!

Tahukan kamu?
Laut Pulau Sangiang yaitu pulau yang berada di Selat Sunda yang dekat dengan pulau Jawa.
Di provinsi manakah Laut Pulau Sangiang?

Pantai Taman Impian Jaya Ancol



Info!

Tahukan kamu?
Pantai Ancol merupakan objek wisata di ibu kota yang memiliki wahana permainan.
Di provinsi manakah Pantai Ancol?

Sungai Citarum



Info!

Tahukan kamu?
Sungai Citarum berasal dari kata Ci artinya sungai dan Tarum adalah nama tumbuhan.
Di provinsi manakah Sungai Citarum?

Gunung Slamet



Info!

Tahukan kamu?
Gunung Slamet merupakan gunung berapi berbentuk kerucut dan saat ini masih aktif.
Di provinsi manakah Gunung Slamet?

Pantai Parangtritis



Info!

Tahukan kamu?
Pantai Parangtritis berada di tepi Samudra Hindia dan memiliki ombak sangat besar.
Di provinsi manakah Pantai Parangtritis?

Gunung Raung



Info!

Tahukan kamu?
Gunung Raung merupakan gunung tertinggi kedua di Jawa Timur setelah Gunung Semeru.
Di provinsi manakah Gunung Semeru?

Pantai Kuta



1001wisata.com

Info!

Tahukan kamu?
Pantai Kuta merupakan tempat wisata yang terkenal di seluruh dunia karena pesonanya. Di provinsi manakah Pantai Kuta?

Danau Segara Anak



liputan6.com

Info!

Tahukan kamu?
Danau Segara Anak merupakan danau kawah Gunung Rinjani dengan air yang sangat jernih. Di provinsi manakah Danau Segara Anak?

Pulau Komodo



bujang.net

Info!

Tahukan kamu?
Pulau Komodo merupakan habitat asli hewan komodo dan menjadi kawasan taman nasional. Di provinsi manakah Pulau Komodo?

Sungai Kapuas



triptrus.com

Info!

Tahukan kamu?
Sungai Kapuas adalah sungai terpanjang di pulau Kalimantan dan terpanjang di Indonesia. Di provinsi manakah Sungai Kapuas?

Hutan Gambut Jumpan Pabelom



Info!

Tahukan kamu?
Hutan Gambut Jumpan Pabelom diambil dari bahasa Dayak yang artinya sumber kehidupan. Di provinsi manakah letak hutan tersebut?

Sungai Barito



Info!

Tahukan kamu?
Sungai Barito saat ini sedang mengalami pendangkalan karena alih fungsi lahan hutan. Di provinsi manakah Sungai Barito?

Sungai Mahakam



Info!

Tahukan kamu?
Di Sungai Mahakam terdapat mamalia ikan tawar yaitu ikan pesut yang hampir punah. Di provinsi manakah Sungai Mahakam?

Sungai Kayan



Info!

Tahukan kamu?
Sungai Kayan merupakan sungai yang luas dan memiliki panjang 576 kilometer. Di provinsi manakah Sungai Kayan?

Gunung Lokon



Info!

Tahukan kamu?
Gunung Lokon memiliki ketinggian 1.580 m dan sering mengalami letusan yang dahsyat. Di provinsi manakah Gunung Lokon?

Hutan Nantu



Info!

Tahukan kamu?
Hutan Nantu tercatat sebagai kawasan suaka margasatwa di Indonesia yang dilindungi. Di provinsi manakah Hutan Nantu?

Danau Poso



Info!

Tahukan kamu?
Danau Poso termasuk danau terdalam ketiga di Indonesia dengan panjang mencapai 32 km. Di provinsi manakah letak Danau Poso?

Sungai Konoweha



Info!

Tahukan kamu?
Sungai Konoweha termasuk sungai terpanjang di Sulawesi yang memiliki panjang 341 km. Di provinsi manakah Sungai Konoweha?

Sungai Lariang



Info!

Tahukan kamu?
Sungai Lariang merupakan sungai panjang dan di hulunya terdapat danau yaitu Danau Rano. Di provinsi manakah Sungai Lariang?

Danau Towuti



Info!

Tahukan kamu?
Danau Towuti merupakan danau yang luas dan memiliki lima pulau indah di tengahnya. Di provinsi manakah Danau Towuti?

Laut Arafura



Info!

Tahukan kamu?
Laut Arafura merupakan wilayah perairan yang berada diantara Australia dan Papua. Di provinsi manakah letak Laut Arafura?

Gunung Sibela



Info!

Tahukan kamu?
Gunung Sibela termasuk kawasan cagar alam dengan sumber air yang melimpah. Di provinsi manakah Gunung Sibela?

<h3>Pegunungan Jayawijaya</h3>  <p>Info! Tahukan kamu? Pegunungan Jayawijaya adalah pegunungan dengan nama puncaknya yaitu Puncak Jaya. Di provinsi manakah Pegunungan Jayawijaya?</p>	<h3>Kepulauan Raja Ampat</h3>  <p>Info! Tahukan kamu? Kepulauan Raja Ampat adalah objek wisata di Indonesia yang terletak di ujung barat Papua. Di provinsi manakah Kepulauan Raja Ampat?</p>
--	--

E5. Tampak Belakang Kartu Daerah Asal dan Kartu Kenampakan Alam

 <p><i>Find the partner...</i></p>  <p>Kartu Daerah Asal</p>	 <p><i>Find the partner...</i></p>  <p>Kartu Kenampakan Alam</p>
---	--

E6. Kartu Reward Tampak Depan dan Tampak Belakang



E7. Kartu Wawasan Nusantara Tampak Depan dan Tampak Belakang

Provinsi Aceh

Provinsi Aceh merupakan wilayah paling barat di pulau Sumatera dan di Indonesia. Secara geografis, batas wilayah Aceh sebelah utara dan timur adalah Selat Malaka, sebelah selatan berbatasan dengan provinsi Sumatera Utara, dan sebelah barat berbatasan dengan Samudera Hindia. Ibu kota provinsi Aceh adalah Banda Aceh.



Kartu Wawasan Nusantara
Provinsi Aceh









Provinsi Sumatera Utara

Provinsi Sumatera Utara merupakan wilayah Indonesia yang terletak di bagian paling utara pulau Sumatera. Secara geografisnya, batas wilayah utara dan barat adalah provinsi Aceh, batas selatan adalah Samudera Indonesia, batas timur adalah Selat Malaka. Ibu kota Provinsi Sumatera Utara adalah Medan.



Kartu Wawasan Nusantara
Provinsi Sumatera Utara



<p>Provinsi Sumatera Barat</p> <p>Provinsi Sumatera Barat terletak di pesisir barat bagian tengah pulau Sumatera. Secara geografisnya, batas wilayah provinsi ini berbatasan langsung dengan empat provinsi yaitu Sumatera Utara, Riau, Jambi, dan Bengkulu. Ibu kota provinsi Sumatera Barat adalah Padang.</p> 	<p>Kartu Wawasan Nusantara Provinsi Sumatera Barat</p> 
<p>Provinsi Riau</p> <p>Provinsi Riau merupakan provinsi di Indonesia yang berada di bagian tengah pulau Sumatera. Secara geografisnya, luas wilayah provinsi Riau membentang luas dari lereng Bukit Barisan hingga Selat Malaka. Ibu kota dan kota terbesar di provinsi Riau adalah Pekanbaru.</p> 	<p>Kartu Wawasan Nusantara Provinsi Riau</p> 
<p>Provinsi Kepulauan Riau</p> <p>Provinsi Kepulauan Riau secara geografisnya berbatasan dengan negara tetangga. Sebelah utara adalah Vietnam dan Kamboja, sebelah timur adalah Malaysia, sebelah selatan adalah provinsi Jambi, dan sebelah barat adalah Singapura, dan Malaysia. Ibu kotanya adalah Tanjungpinang.</p> 	<p>Kartu Wawasan Nusantara Provinsi Kepulauan Riau</p> 
<p>Provinsi Jambi</p> <p>Provinsi Jambi sebuah wilayah di pesisir timur dan bagian tengah pulau Sumatera. Secara geografisnya, batas utara adalah provinsi Riau, timur adalah Selat Berhala, selatan adalah Sumatera Selatan, dan batas barat adalah Sumatera Barat dan Bengkulu. Ibu kota provinsi Jambi adalah Jambi.</p> 	<p>Kartu Wawasan Nusantara Provinsi Jambi</p> 

Provinsi Sumatera Selatan

Provinsi Sumatera Selatan merupakan provinsi di bagian selatan pulau Sumatera. Secara Geografisnya, batas wilayah utara adalah Jambi, batas timur adalah Kepulauan Bangka Belitung, batas selatan adalah Lampung, dan batas barat adalah Bengkulu. Ibu kotanya adalah Palembang.



Kartu Wawasan Nusantara
Provinsi Sumatera Selatan




Provinsi Kepulauan Bangka Belitung

Provinsi Kepulauan Bangka Belitung merupakan provinsi yang terdiri dari dua pulau utama, yaitu pulau Bangka dan pulau Belitung. Secara geografisnya, bagian utara terdapat Laut Cina Selatan, selatan terdapat Laut Jawa, dan timur terdapat pulau Kalimantan. Ibu kotanya adalah Pangkalpinang.




Kartu Wawasan Nusantara
Provinsi Kepulauan Bangka Belitung




Provinsi Bengkulu

Provinsi Bengkulu merupakan provinsi terletak di bagian barat daya pulau Sumatera. Secara geografisnya, batas wilayah utara adalah Sumatera Barat, batas selatan adalah Lampung, batas barat adalah Samudera Hindia, dan batas timur adalah Jambi. Ibu kotanya tetap sama yaitu Bengkulu.



Kartu Wawasan Nusantara
Provinsi Bengkulu




Provinsi Lampung

Provinsi Lampung merupakan provinsi bagian selatan di pulau Sumatera. Secara geografisnya, batas wilayah utara berbatasan dengan provinsi Bengkulu dan Sumatera Selatan. Provinsi ini memiliki 2 kota dan 15 kabupaten. Ibu kota provinsi Lampung adalah Bandar Lampung.




Kartu Wawasan Nusantara
Provinsi Lampung




<p style="text-align: center;">Provinsi Banten</p> <p>Provinsi Banten merupakan wilayah paling barat di pulau Jawa. Secara geografisnya, batas wilayah utara adalah Laut Jawa, batas selatan adalah Samudera Indonesia, batas barat adalah Selat Sunda, dan batas timur adalah DKI Jakarta dan Jawa Barat. Ibu Kota provinsi Banten adalah Serang.</p> 	<p style="text-align: center;">Kartu Wawasan Nusantara <i>Provinsi Banten</i></p> 
<p style="text-align: center;">Provinsi DKI Jakarta</p> <p>DKI Jakarta atau Daerah Khusus Ibukota Jakarta adalah ibu kota negara Indonesia yang terletak di pesisir bagian barat laut pulau Jawa. Secara geografisnya, batas wilayah timur dan selatan adalah provinsi Jawa Barat, dan batas barat adalah Banten. Ibu kotanya adalah Jakarta.</p> 	<p style="text-align: center;">Kartu Wawasan Nusantara <i>Provinsi DKI Jakarta</i></p> 
<p style="text-align: center;">Provinsi Jawa Barat</p> <p>Provinsi Jawa Barat merupakan provinsi yang berada di bagian barat pulau Jawa. Secara geografisnya, batas wilayah utara adalah Laut Jawa, batas timur adalah Jawa Tengah, batas barat adalah DKI Jakarta, dan batas selatan adalah Samudera Hindia. Ibu kotanya adalah Bandung.</p> 	<p style="text-align: center;">Kartu Wawasan Nusantara <i>Provinsi Jawa Barat</i></p> 
<p style="text-align: center;">Provinsi Jawa Tengah</p> <p>Provinsi Jawa Tengah merupakan provinsi yang terletak di bagian tengah pulau Jawa. Secara geografisnya, batas wilayah barat adalah Jawa Barat, batas selatan adalah Samudera Hindia dan Yogyakarta, batas timur adalah Jawa Timur, batas utara adalah Laut Jawa. Ibu kotanya adalah Semarang.</p> 	<p style="text-align: center;">Kartu Wawasan Nusantara <i>Provinsi Jawa Tengah</i></p> 

Provinsi DI Yogyakarta

Provinsi DI Yogyakarta atau Daerah Istimewa Yogyakarta terletak di bagian selatan pulau Jawa dan berdasarkan geografisnya berbatasan dengan provinsi Jawa Tengah dan Samudera Hindia. Provinsi ini merupakan peleburan Negara Kesultanan Yogyakarta dengan ibu kotanya adalah Yogyakarta.




Kartu Wawasan Nusantara
Provinsi DI Yogyakarta



Provinsi Jawa Timur

Provinsi Jawa Timur merupakan provinsi yang terletak di bagian timur pulau Jawa. Secara geografisnya, batas wilayah utara adalah Laut Jawa, batas timur adalah Selat Bali, batas barat adalah Jawa Tengah, dan batas selatan adalah Samudera Hindia. Ibu kota provinsi Jawa Timur adalah Surabaya.



Kartu Wawasan Nusantara
Provinsi Jawa Timur



Provinsi Bali

Provinsi Bali merupakan salah satu pulau di Kepulauan Nusa Tenggara. Secara geografisnya, Bali terletak diantara pulau Jawa dan pulau Lombok. Batas wilayah utara adalah Laut Bali, selatan adalah Samudera Hindia, barat adalah Jawa Timur, dan timur adalah NTT. Ibu kotanya adalah Denpasar.



Kartu Wawasan Nusantara
Provinsi Bali



Provinsi Nusa Tenggara Barat

Provinsi Nusa Tenggara Barat atau NTB adalah provinsi yang berada di bagian barat Kepulauan Nusa Tenggara. Secara geografisnya, batas wilayah utara adalah Laut Flores, batas selatan adalah Samudera Hindia, batas barat adalah Bali, dan batas timur adalah NTT. Ibu kotanya adalah Mataram.




Kartu Wawasan Nusantara
Provinsi Nusa Tenggara Barat



Provinsi Nusa Tenggara Timur

Provinsi Nusa Tenggara Timur atau NTT adalah provinsi yang terletak di bagian timur Kepulauan Nusa Tenggara. Secara geografisnya, batas wilayah utara adalah Laut Flores, selatan adalah Samudera Hindia, batas barat adalah NTB dan batas timur adalah negara Timor Leste. Ibu kotanya adalah Kupang.



Kartu Wawasan Nusantara
Provinsi Nusa Tenggara Timur



Provinsi Kalimantan Barat

Provinsi Kalimantan Barat merupakan salah satu provinsi di pulau Kalimantan. Secara geografisnya, batas wilayah utara adalah Sarawak, yaitu negara Malaysia, selatan adalah Laut Jawa, batas barat adalah Selat Karimata, dan batas timur adalah Kalimantan Timur dan Kalimantan Tengah. Ibu kotanya adalah Pontianak.



Kartu Wawasan Nusantara
Provinsi Kalimantan Barat



Provinsi Kalimantan Tengah

Provinsi Kalimantan Tengah merupakan salah satu provinsi di pulau Kalimantan. Secara geografisnya, provinsi ini berbatasan dengan tiga provinsi yaitu Kalimantan Timur, Kalimantan Selatan, Kalimantan Barat, dan dibatasi oleh laut yaitu Laut Jawa. Ibu kota provinsi Kalimantan Tengah adalah Palangka Raya.



Kartu Wawasan Nusantara
Provinsi Kalimantan Tengah



Provinsi Kalimantan Selatan

Provinsi Kalimantan Selatan merupakan salah satu provinsi yang terletak di bagian tenggara pulau Kalimantan. Secara geografisnya, provinsi ini memiliki kawasan dataran rendah di bagian barat dan pantai di bagian timur, serta dataran tinggi di bagian tengah. Ibu kota provinsi Kalimantan Selatan adalah Banjarmasin.



Kartu Wawasan Nusantara
Provinsi Kalimantan Selatan



<p>Provinsi Kalimantan Timur</p> <p>Provinsi Kalimantan Timur terletak di bagian ujung timur pulau Kalimantan yang berbatasan dengan negara Malaysia di bagian wilayah barat. Secara geografisnya, provinsi ini termasuk provinsi terluas ketiga setelah Papua dan Kalimantan Tengah. Ibu kota provinsi Kalimantan Timur adalah Samarinda.</p> 	<p>Kartu Wawasan Nusantara Provinsi Kalimantan Timur</p> 
<p>Provinsi Kalimantan Utara</p> <p>Provinsi Kalimantan Utara atau yang disingkat Kaltara terletak di bagian utara pulau Kalimantan. Secara geografisnya, provinsi ini bertasan dengan negara tetangga yaitu Sabah dan Serawak. Provinsi ini termasuk provinsi termuda di Indonesia yang baru diresmikan tahun 2012 dengan ibu kotanya Tanjung Selor.</p> 	<p>Kartu Wawasan Nusantara Provinsi Kalimantan Utara</p> 
<p>Provinsi Sulawesi Utara</p> <p>Provinsi Sulawesi Utara atau disingkat Sulut adalah provinsi yang terletak di ujung utara pulau Sulawesi. Secara geografisnya, batas timur adalah Laut Maluku dan Samudera Pasifik, selatan adalah Teluk Tomini, barat adalah Laut Sulawesi, batas utara adalah negara Filipina. Ibu kotanya adalah Manado.</p> 	<p>Kartu Wawasan Nusantara Provinsi Sulawesi Utara</p> 
<p>Provinsi Gorontalo</p> <p>Provinsi Gorontalo terletak di bagian utara pulau Sulawesi. Secara geografisnya, provinsi ini diapit oleh dua perairan yaitu perairan Teluk Gorontalo di sebelah selatan dan Laut Sulawesi di sebelah utara. Kondisi inilah yang disebut dengan wilayah maritim. Ibu kotanya mirip dengan nama provinsinya yaitu Gorontalo.</p> 	<p>Kartu Wawasan Nusantara Provinsi Gorontalo</p> 

<p>Provinsi Sulawesi Tengah</p> <p>Provinsi Sulawesi Tengah yang disingkat Sulteng terletak di bagian tengah pulau Sulawesi. Secara geografisnya, batas wilayah utara yaitu Laut Sulawesi, timur adalah Maluku, barat adalah Selat Makassar, selatan adalah Sulawesi Barat dan Selatan, dan batas tenggara adalah Sulawesi Tenggara. Ibu kotanya yaitu Palu.</p> 	<p>Kartu Wawasan Nusantara <i>Provinsi Sulawesi Tengah</i></p> 
<p>Provinsi Sulawesi Tenggara</p> <p>Provinsi Sulawesi Tenggara atau disingkat Sultra adalah provinsi yang terletak di bagian tenggara pulau Sulawesi. Secara geografisnya, provinsi ini terletak di bagian selatan garis khatulistiwa dan memiliki wilayah daratan dan perairan yang sangat luas. Ibu kota provinsi Sulawesi Tenggara adalah Kendari.</p> 	<p>Kartu Wawasan Nusantara <i>Provinsi Sulawesi Tenggara</i></p> 
<p>Provinsi Sulawesi Barat</p> <p>Provinsi Sulawesi Barat yang disingkat Sulbar yaitu provinsi yang ada di bagian barat pulau Sulawesi. Secara geografisnya, batas wilayah utara adalah Sulawesi Tengah, batas timur adalah Sulawesi Selatan, barat adalah Selat Makassar, dan batas selatan yaitu Sulawesi Selatan. Ibu kotanya adalah Mamuju.</p> 	<p>Kartu Wawasan Nusantara <i>Provinsi Sulawesi Barat</i></p> 
<p>Provinsi Sulawesi Selatan</p> <p>Provinsi Sulawesi Selatan atau disingkat Sulsel merupakan provinsi yang terletak di bagian selatan pulau Sulawesi. Secara geografisnya, batas wilayah utara adalah Sulawesi Tengah, batas timur adalah Teluk Bone, batas barat adalah Selat Makassar, dan batas selatan adalah Laut Flores. Ibu kotanya adalah Makassar.</p> 	<p>Kartu Wawasan Nusantara <i>Provinsi Sulawesi Selatan</i></p> 

<p style="text-align: center;">Provinsi Maluku</p> <p>Provinsi Maluku merupakan provinsi yang terletak di bagian selatan Kepulauan Maluku. Secara geografisnya, batas wilayah utara adalah Maluku Utara dan Papua Barat, barat adalah Laut Maluku, batas selatan adalah Laut Banda, dan negara Timor Leste, batas timur adalah Laut Arafura. Ibu kotanya adalah Ambon.</p> <p style="text-align: right;">Lambang Provinsi </p>	<p style="text-align: center;">Kartu Wawasan Nusantara <i>Provinsi Maluku</i></p> 
<p style="text-align: center;">Provinsi Maluku Utara</p> <p>Provinsi Maluku Utara atau disingkat Malut adalah salah satu provinsi yang termasuk dalam Kepulauan Maluku. Secara geografisnya, batas wilayah utara adalah Samudera Pasifik, batas selatan adalah Laut Seram, batas barat adalah Laut Maluku, dan timur adalah Laut Halmahera. Ibu kota provinsi Maluku Utara adalah Sofifi.</p> <p style="text-align: right;">Lambang Provinsi </p>	<p style="text-align: center;">Kartu Wawasan Nusantara <i>Provinsi Maluku Utara</i></p> 
<p style="text-align: center;">Provinsi Papua</p> <p>Provinsi Papua merupakan provinsi yang terletak di bagian tengah pulau Papua atau wilayah paling timur Indonesia. Secara geografisnya, batas utara adalah Samudera Pasifik, selatan adalah Samudera Hindia, batas barat adalah Papua Barat, dan batas timur adalah negara Papua Nugini. Ibu Kotanya adalah Jayapura.</p> <p style="text-align: right;">Lambang Provinsi </p>	<p style="text-align: center;">Kartu Wawasan Nusantara <i>Provinsi Papua</i></p> 
<p style="text-align: center;">Provinsi Papua Barat</p> <p>Provinsi Papua Barat atau yang disingkat Pabar terletak di ujung barap pulau Papua. Secara geografisnya, batas wilayah bagian utara adalah Samudera Pasifik, batas selatan adalah Laut Banda, batas barat adalah Maluku Utara, batas timur adalah provinsi Papua. Ibu kota provinsi Papua Barat adalah Manokwari.</p> <p style="text-align: right;">Lambang Provinsi </p>	<p style="text-align: center;">Kartu Wawasan Nusantara <i>Provinsi Papua Barat</i></p> 

E8. Kartu Gudang Soal

Gudang Soal



Pikiran pokok adalah....

Gudang Soal

Berikut beberapa langkah untuk menentukan pokok pikiran dalam setiap paragraf.

- Perhatikan topik bacaan dalam setiap paragraf
- Menulis ide pokok yang telah ditemukan setelah membaca
- Membaca setiap paragraf dengan seksama

Urutkanlah langkah dalam menentukan pokok pikiran dengan benar!

Gudang Soal

Sampah menjadi persoalan yang sangat besar di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya sampah yang berserakan di berbagai tempat. Sampah yang menumpuk dapat menimbulkan bau yang tidak sedap. Jika masih banyak yang membuang sampah di sekitar sungai, maka akan mengganggu ekosistem sungai.

Ide pokok bacaan di atas adalah.....

Gudang Soal

Udara merupakan benda gas yang sangat penting dalam kehidupan. Udara yang bersih akan membuat lingkungan menjadi sehat, sedangkan udara yang kotor dapat menimbulkan beberapa masalah. Salah satunya adalah menyebabkan penyakit bagi manusia yaitu batuk dan gangguan pernafasan.

Informasi di atas membahas tentang.....

Gudang Soal

Danau Toba
Danau Toba merupakan danau yang terletak di pulau Sumatera. Danau ini terbentuk akibat letusan gunung berapi yang terjadi pada 69.000-77.000 tahun yang lalu. Letusan yang dahsyat inilah mampu membentuk sebuah cekungan yang dalam dan terletak di kaldera gunung berapi.

Informasi penting apakah yang kamu dapat dari bacaan di atas?

Gudang Soal



Sikap yang mencerminkan persatuan dan kesatuan di sekolah adalah.....

Gudang Soal



Semboyan negara Indonesia yang tertulis dalam lambang negara adalah.....

Gudang Soal



Setiap tanggal 28 Oktober masyarakat Indonesia memperingati hari.....

Gudang Soal



Sikap apa saja yang harus kita lakukan agar lingkungan tetap terjaga kelestariannya?

Gudang Soal



Sikap yang mencerminkan perilaku persatuan dan kesatuan, tercermin dalam sila ke berapa?

Gudang Soal



Peta disamping menunjukkan pulau

Gudang Soal




Sebutkan negara tetangga yang berbatasan dengan pulau Kalimantan!

Gudang Soal



Gunung Bromo merupakan salah satu gunung yang berada di Provinsi

Gudang Soal



Sebutkan upaya yang dapat kamu lakukan untuk menjaga kelestarian alam!

Gudang Soal



Bagaimana sikapmu terhadap keberagaman kenampakan alam yang ada di Indonesia?

Gudang Soal



Sebutkan pulau-pulau besar yang ada di Indonesia!



E9. Tampak Belakang Kartu Wawasan Nusantara



Aturan Permainan:

1. Permainan ini dimainkan oleh 5-6 orang pemain.
2. Papan permainan diletakkan di meja yang cukup luas. Kartu wawasan nusantara, kartu reward, dan kartu gudang soal diletakkan terbalik di petak yang telah disediakan.
3. Sebelum menjalankan permainan kartu pasangan, kocoklah kartu kenampakan alam dan kartu daerah asal terlebih dahulu.
4. Bagikan kartu yang telah dikocok. Pertama bagikan kartu kenampakan alam kepada setiap pemain dan dilanjutkan membagikan kartu daerah asal kepada

setiap pemain, sehingga setiap pemain memegang kartu dengan jumlah yang sama.

5. Pemain melakukan hompimpa untuk menentukan urutan dalam permainan.
6. Setelah memegang semua kartu, pemain diberi waktu untuk melihat kartu yang mereka pegang dan mulai mencari pasangannya.
7. Setelah pemain memasang kartu yang mereka pegang, setiap pemain memilih satu kartu dari pemain sebelahnyanya dan memasang dengan kartu miliknya.
8. Apabila pemain menemukan kartu pasangannya, maka berhak mendapatkan kartu reward dan mengambil kartu wawasan nusantara berdasarkan kartu daerah asal yang berhasil dipasang, kemudian membacakan informasi yang ada kepada pemain lainnya.
9. Apabila pemain tidak menemukan kartu pasangannya, maka permainan terus dilanjutkan.
10. Apabila pemain salah dalam memasang kartu, maka harus mengambil kartu gudang soal yang berisi pertanyaan dan menjawab soal yang ada dalam kartu tersebut.
11. Apabila pemain dapat memasang kartu dari pemain yang salah, maka ia berhak mendapatkan kartu reward dan mengambil kartu wawasan nusantara berdasarkan kartu daerah asal yang berhasil dipasangkannya.
12. Pemain lainnya juga ikut mengoreksi apakah kartu yang dipasang sudah benar atau tidak.
13. Begitu seterusnya hingga tidak ada kartu yang tersisa di tangan.
14. Permainan berakhir apabila tidak ada kartu yang tersisa di tangan dan menghitung poin yang mereka dapatkan.
15. Pemain yang mendapatkan poin tertinggi dan terbanyak memasang kartu, dia pemenangnya.

Lampiran F. Kisi-kisi Soal

Kelas/Semester : V/1
 Tema : Ekosistem
 Subtema : Komponen Ekosistem
 Jumlah Soal : 40 butir soal pilihan ganda

Kompetensi Dasar	Indikator	Jenjang Kemampuan				Bentuk Soal	No. Soal	Skor
		C1	C2	C3	C4			
IPS								
3.1	Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.	3.1.1	Menyebutkan karakteristik geografis Indonesia berupa kenampakan alam dan ikon provinsi di setiap daerah.	√		Objektif	1, 3, 4, 5, 7, 8, 15, 20	
		3.1.2	Memilih pasangan kenampakan alam dan ikon provinsi yang sesuai dengan provinsi dan pulau asalnya.		√	Objektif	6, 9, 11, 14, 17, 18	
		3.1.3	Mengkaji ulang pernyataan mengenai kondisi geografis pulau-pulau, dan negara-negara yang berbatasan dengan			√	Objektif	2, 10, 12, 13, 16, 19

		Indonesia.			
PPKn					
3.4	Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.	3.4.1	menjelaskan manfaat hidup rukun yang terikat dalam persatuan dan kesatuan. ✓	Objektif	21, 27, 28, 29, 30
		3.4.2	Menemukan sikap dan cara yang tepat untuk menjaga kelestarian kenampakan alam atau ekosistem. ✓	Objektif	22, 23, 24, 25, 26
Bahasa Indonesia					
3.7	Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	3.7.1	Mengidentifikasi informasi penting dari sebuah teks bacaan. ✓	Objektif	31, 34, 37, 38, 40
		3.7.2	Mengidentifikasi pokok pikiran atau ide pokok dari sebuah teks. ✓	Objektif	32, 33, 35, 36, 39

Kriteria penilaian: Jika jawaban benar, maka mendapatkan 1 dan jawaban salah mendapatkan skor 0.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jawaban benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

Lampiran G. Soal Tes Hasil Belajar

Nama Siswa :

No. Absen :

Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Gambar kenampakan alam di bawah ini berasal dari provinsi...



- a. Jawa Timur
- b. Papua Barat
- c. Bengkulu
- d. Gorontalo

2. Perhatikan pernyataan pasangan provinsi dan kenampakan alam di bawah ini!

- 1) Pantai Kuta merupakan kenampakan alam dari Provinsi Bali
- 2) Gunung Semeru merupakan kenampakan alam dari Provinsi Jawa Barat
- 3) Danau Toba merupakan kenampakan alam dari Provinsi Sumatera Utara
- 4) Pantai Impian Jaya Ancol merupakan kenampakan alam dari provinsi Jawa Timur

Dari keempat pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan provinsi dan kenampakan alam yang tepat adalah...

- a. 1 dan 2
 - b. 2 dan 3
 - c. 1 dan 3
 - d. 2 dan 4
3. Kenampakan alam berupa perbukitan yang berasal dari Sumatera Barat adalah...
- a. Pantai Parai Tenggara
 - b. Gunung Lokon
 - c. Bukit Barisan
 - d. Pegunungan Jayawijaya
4. Monumen Nasional atau Monas merupakan ikon dari provinsi...
- a. DI Yogyakarta
 - b. Sulawesi Barat
 - c. Maluku Utara
 - d. DKI Jakarta

5. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di samping merupakan tanaman yang berasal dari Bengkulu yang bernama...

- Bunga Rafflesia Arnoldii
 - Bunga Kamboja
 - Bunga Sepatu
 - Bunga Cempaka
6. Perhatikan nama-nama ikon provinsi berikut.
- Tugu Pahlawan
 - Pura Besakih
 - Keraton Yogyakarta
 - Burung Enggang
- Dari nama-nama ikon provinsi di atas, yang merupakan ikon provinsi Jawa Timur dan Bali adalah...
- 1 dan 2
 - 2 dan 3
 - 1 dan 3
 - 2 dan 4
7. Komodo merupakan hewan endemik yang berasal dari provinsi...
- Nusa Tenggara Timur
 - Nusa Tenggara Barat
 - Sumatera Barat
 - Sumatera Selatan
8. Kenampakan alam yang berasal dari DI Yogyakarta adalah...
- Pantai Parangtritis
 - Pantai Parai Tenggara
 - Sungai Musi
 - Sungai Siak
9. Perhatikan gambar kenampakan alam di bawah ini!



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3

Gambar 1, gambar 2, gambar 3 merupakan kenampakan alam yang berasal dari...

- a. Bali, Aceh, Sumatera Utara
- b. Jawa Timur, Bali, Maluku Utara
- c. Aceh, Jambi, dan Maluku
- d. Aceh, Sulawesi Tengah, Jawa Barat

10. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- 1) Negara Malaysia merupakan negara yang dekat dengan Indonesia
- 2) Negara Timor Leste merupakan negara yang dekat dengan Indonesia
- 3) Negara Inggris merupakan negara yang dekat dengan Indonesia
- 4) Negara Singapura merupakan negara yang dekat dengan Indonesia

Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang merupakan negara tetangga Indonesia adalah...

- | | |
|----------------|----------------|
| a. 1 saja | c. 1, 2, dan 4 |
| b. 1, 2, dan 3 | d. Benar semua |

11. Pasangan kenampakan alam dan provinsi asal berikut ini adalah benar, *kecuali*...

- a. Sungai Kapuas dari provinsi Kalimantan Barat
- b. Hutan Nantu dari provinsi Gorontalo
- c. Sungai Citarum dari provinsi Bali
- d. Gunung Lokon berasal dari provinsi Sulawesi Utara

12. Perhatikan pernyataan pasangan provinsi dan ikon provinsi di bawah ini!

- 1) Masjid Abdurrahman merupakan ikon dari Aceh
- 2) Gedung Sate merupakan ikon Jawa Barat
- 3) Tugu Khatulistiwa merupakan ikon Kalimantan Barat
- 4) Patung Yesus merupakan ikon Papua Barat.

Dari keempat pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan provinsi dan ikon provinsi yang tepat adalah, *kecuali*...

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

13. Perhatikan pernyataan pasangan provinsi dan pulau-pulau di bawah ini!

- 1) Provinsi Jawa Tmur terletak di pulau Jawa
- 2) Provinsi Banten terletak di pulau Sumatera
- 3) Provinsi Aceh terletak di pulau Sumatera
- 4) Provinsi Kalimantan Barat terletak di pulau Kalimantan

Dari keempat pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan provinsi dan pulau yang tepat adalah...

- a. 1 dan 2
- b. 1, 3, dan 4
- c. 2 dan 3
- d. 2 dan 4

14. Perhatikan nama-nama provinsi di bawah ini!

- 1) DKI Jakarta
- 2) Nusa Tenggara Timur
- 3) Nusa Tenggara Barat
- 4) Jambi

Dari nama-nama provinsi di atas, yang merupakan provinsi di Kepulauan Nusa Tenggara adalah...

- a. 1 dan 3
- b. 2 dan 4
- c. 2 dan 3
- d. 1 dan 4

15. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar kenampakan alam di atas adalah Pantai Parai Tenggiri yang terletak di provinsi Bangka Belitung. Ibu kota provinsi Bangka Belitung adalah...

- a. Jakarta
- b. Surabaya
- c. Semarang
- d. Pangkalpinang

16. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- 1) Jawa Barat ibu kotanya Surabaya
- 2) DI Yogyakarta ibu kotanya Yogyakarta
- 3) Bali ibu kotanya Denpasar
- 4) Jawa Tengah ibu kotanya Samarinda

Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang menunjukkan pernyataan provinsi dan ibu kotanya yang benar adalah...

- a. 1 dan 2
- b. 2 dan 3
- c. 2 dan 4
- d. 1 dan 4

17. Pasangan kenampakan alam dan provinsi asal berikut ini yang benar adalah...

- a. Kenampakan alam Sungai Kapuas adalah Kalimantan Utara
- b. Kenampakan alam Sungai Musi adalah Sumatera Utara
- c. Kenampakan alam Kepulauan Raja Ampat adalah Papua Barat
- d. Kenampakan alam Pantai Ancol adalah Jawa Timur

18. Pasangan ikon dan provinsi asal beriku yang benar adalah...


- a. Candi Borobudur adalah Jawa Tengah
- b. Hewan Komodo adalah Sumatera Selatan
- c. Tugu Pahlawan adalah Jawa Barat
- d. Jembatan Ponulele adalah Sulawesi Selatan

19. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- 1) Indonesia dilewati oleh garis khatulistiwa
- 2) Indonesia disebut sebagai negara kepulauan
- 3) Indonesia berdekatan dengan negara Amerika Serikat dan Brazil
- 4) Indonesia memiliki ibu kota yaitu Jakarta

Pernyataan-pernyataan di atas yang menunjukkan karakteristik geografis Indonesia yang tepat adalah...

- a. 1, 2 dan 3
- b. 2, 3, dan 4
- c. 1, 3, dan 4
- d. 1, 2, dan 4

20.  Nama kenampakan alam laut di samping adalah...
- Laut Natuna
 - Taman Nasional Gunung Leuser
 - Sungai Musi
 - Pegunungan Jayawijaya

21. Beni adalah siswa kelas V yang berasal dari Jakarta. Ia mengalami kesulitan ketika bermain alat musik pianika. Jika kamu memiliki sahabat seperti Beni, apa yang akan kamu lakukan?
- Menyuruhnya berhenti memainkan pianika agar tidak berisik
 - Meninggalkan Beni sendirian memainkan pianikanya
 - Bersikap acuh tak acuh kepada Beni
 - Membantunya dengan mencontohkan bermain pianika yang benar
22. Jika di sekolahmu sedang ada kegiatan gotong royong membersihkan halaman sekolah, sikap apa yang sebaiknya kamu lakukan?
- Duduk dan diam saja di dalam kelas
 - Mengambil alat kebersihan dan mulai membersihkan halaman sekolah
 - Pergi ke kantin untuk membeli makanan
 - Melihat teman-teman yang sedang membersihkan halaman sekolah

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 23, 24, dan 25!

Sekolahmu akan melaksanakan kunjungan atau *study tour* ke Magetan Jawa Tengah. Disana kamu dan teman-temanmu akan mengunjungi tempat-tempat yang menjadi ciri khas Yogyakarta seperti candi Borobudur. Di tempat tersebut banyak pengunjung dan pemandu wisata. Pemandu wisata menjelaskan sejarah asal usul candi Borobudur yang perlu dilestarikan.

23. Bagaimana sebaiknya sikapmu saat pemandu wisata menjelaskan asal usul candi Borobudur?
- Berbicara dengan teman
 - Membalikkan badan dan tidak mendengarkan

- c. Memperhatikan penjelasan pemandu wisata, agar mendapatkan pengetahuan baru
 - d. Alasan pergi ke toilet
24. Udin tidak mendengarkan penjelasan pemandu wisata, karena menurutnya candi Borobudur merupakan benda mati dan memang sudah ada sejak dahulu. Setujukah kamu dengan sikap Udin?
- a. Setuju, karena candi Borobudur memang benda mati
 - b. Tidak, karena dengan mendengarkannya maka kita dapat mengetahui cara pelestarian situs warisan budaya berupa candi
 - c. Setuju, karena candi Borobudur tidak perlu dilestarikan
 - d. Tidak setuju, karena Udin malas mendengarkan
25. Berikut adalah akibat jika warga negara Indonesia bersikap seperti Toni, *kecuali...*
- a. Mudah terpecah
 - b. Berkurangnya rasa kecintaan terhadap warisan budaya bangsa
 - c. Dengan mudah budaya asing akan masuk
 - d. Warisan budaya bangsa Indonesia semakin lestari
26. Maria berasal dari Papua. Ia mengunjungi sepupunya yang bernama Dewi di Jawa Timur. Sikap yang seharusnya Dewi lakukan adalah...
- a. Melarang Maria masuk ke rumahnya
 - b. Mengabaikan Maria
 - c. Mengajak Maria bermain dan berkeliling halaman rumah
 - d. Berdiam diri di kamar
27. Cara menghargai perbedaan agama adalah dengan cara...
- a. Tidak berbuat ricuh atau gaduh kepada orang lain saat beribadah
 - b. Bersikap tidak tahu
 - c. Mengotori tempat ibadah orang lain

- d. Mengganggu waktu ibadah orang lain
28. Manfaat memiliki sikap toleransi dan saling menghormati, *kecuali*...
- a. Hidup menjadi tentram dan damai
 - b. Terjalin hubungan yang harmonis
 - c. Terjadi perpecahan
 - d. Persaudaraan semakin kuat
29. Dampak tidak adanya rasa persatuan dan kesatuan dalam kehidupan berbangsa adalah...
- a. Terciptanya rasa aman bagi warga
 - b. Hilangnya rasa bersatu dan cinta terhadap tanah air
 - c. Hidup rukun terjalin dengan baik
 - d. Menimbulkan rasa bangga karena banyak konflik
30. Sikap yang dapat menyebabkan hilangnya rasa persatuan dan kesatuan adalah..
- a. Bersikap mau menangnya sendiri
 - b. Gotong royong
 - c. Kerja keras
 - d. Menghargai perbedaan
31. Alam memberikan kehidupan bagi makhluk hidup. Kelestariannya perlu kita jaga agar tidak terjadi kerusakan. Berikut ini yang termasuk dalam kegiatan yang menunjukkan pelestarian lingkungan adalah...
- a. Melakukan penghijauan di lahan yang gundul
 - b. Membuang sampah di sungai atau di laut
 - c. Menebang pohon sembarangan
 - d. Menggunakan bom saat menangkap ikan

32. Pikiran pokok adalah...
- Ide utama yang menjadi inti bacaan dari sebuah paragraf
 - Kalimat pertama dalam bacaan
 - Suatu informasi yang penting
 - Suatu kalimat yang panjang dan jelas
33. Berikut adalah langkah-langkah yang kamu lakukan untuk menentukan pikiran pokok adalah, *kecuali*...
- Memperhatikan topik bacaan
 - Membaca setiap paragraf dengan seksama
 - Membaca teks bacaan dengan keras dan cepat
 - Mencatat informasi penting yang ada dalam bacaan

Bacalah teks berikut dengan cermat!

Danau Toba

Danau ini terletak di provinsi Sumatera Utara yang berada di kaldera gunung berapi super. Di sekitar Danau Toba terdapat pulau yang bernama pulau Samosir dan hutan lebat. Saat ini, kerusakan terjadi di sekitar Danau Toba karena banyak penebangan liar yang menebang hutan di sekitar danau. Kondisi ini jika dibiarkan akan berdampak pada keindahan danau dan pohon-pohon akan semakin berkurang.

34. Informasi penting apakah yang kamu dapatkan dari bacaan di atas?
- Kerusakan yang terjadi di sekitar Danau Toba akibat penebangan liar
 - Hutan lebat di sekitar danau
 - Jumlah pohon berkurang
 - Pulau samosir berada dekat dengan danau

Bacalah teks berikut dengan cermat untuk menjawab soal nomor 35, 36, dan 37!

Pulau Komodo

Sesuai dengan namanya, pulau komodo ini merupakan habitat asli hewan komodo. Hewan komodo merupakan hewan endemik atau hanya dapat ditemui di

Pulau Komodo. Pulau komodo di Kepulauan Nusa Tenggara tepatnya di provinsi Nusa Tenggara Timur. Pulau ini juga dijadikan sebagai Taman Nasional yang dikelola oleh pemerintah. Di Pulau Komodo ini, hewan komodo hidup dan berkembang biak dengan baik. Kelestarian di Pulau Komodo juga masih terjaga, hal ini yang menyebabkan komodo masih tetap bertahan hidup. Selain hewan komodo, di pulau ini juga ditumbuhi flora seperti pepohonan yang tinggi, rerumputan yang luas, dan beragam kayu. Keberadaan Pulau Komodo di Indonesia sangat berharga karena pulau ini tercatat sebagai situs warisan dunia UNESCO.

35. Pikiran pokok dari teks di atas adalah...
- Di Pulau Komodo banyak hewan komodo
 - Banyak pohon tinggi di Pulau Komodo
 - Pulau Komodo merupakan habitat asli hewan komodo
 - Letak Pulau Komodo di Kepulauan Nusa Tenggara
36. Selain hewan komodo, di pulau komodo juga ditumbuhi flora sebagai berikut, *kecuali...*
- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| a. Pepohonan yang tinggi | c. Rerumputan yang luas |
| b. Berbagai kayu | d. Bunga hias |
37. Berikut ini informasi penting yang terdapat pada bacaan di atas adalah, *kecuali...*
- Komodo merupakan hewan yang hanya ditemui di Pulau Komodo
 - Pulau Komodo tercatat sebagai warisan budaya dunia
 - Komodo tidak hidup dan berkembang biak dengan baik di Pulau Komodo
 - Pulau Komodo juga dikelola oleh pemerintah

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 38, 39, dan 40!

Sungai Mahakam

Sungai Mahakam merupakan sungai terbesar di Pulau Kalimantan tepatnya di provinsi Kalimantan Timur yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat sekitarnya. Potensi yang diunggulkan sungai ini meliputi perikanan

dan sebagai prasarana transportasi. Banyak spesies ikan yang hidup di sungai ini dan ada pula mamalia ikan tawar yang terancam punah yaitu Pesut Mahakam. Keberadaannya mulai memudar karena kondisi sungai yang tidak seperti dahulu. Oleh karena itu, kelestarian sungai perlu kita jaga bersama agar makhluk hidup yang ada di sekitar sungai tetap lestari.

38. Sungai Mahakam merupakan sungai terbesar yang berasal dari...
- Bali
 - Aceh
 - Sulawesi Barat
 - Kalimantan Timur
39. Pikiran pokok pada teks di atas adalah...
- Sungai Mahakam merupakan sungai terbesar yang memiliki peran penting
 - Kondisi sungai tidak seperti dahulu
 - Ikan Pesut Mahakam salah satu fauna di Sungai Mahakam
 - Potensi yang diunggulkan hanya perikanan
40. Mengapa kelestarian sungai perlu kita jaga?
- Agar seperti dahulu
 - Karena sungai memiliki peran yang penting bagi makhluk hidup termasuk manusia
 - Agar semakin kotor
 - Karena sungai tidak berguna bagi kehidupan

Selamat Mengerjakan 😊

Lampiran H. Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar

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

Lampiran I. Lembar Validasi

I.1 Lembar Validasi Ahli Media

Lembar Validasi Isi Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam Bentuk APE Kartu Pasangan pada Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem

Nama Validator :
Kelas/Semester :
Tema :
Subtema :

A. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Kepada Bapak/Ibu yang terhormat, berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
 - Skor 1 = Kurang baik/kurang sesuai
 - Skor 2 = Cukup baik/cukup sesuai
 - Skor 3 = Baik/sesuai
 - Skor 4 = Sangat baik/sangat sesuai
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran Bapak/Ibu pada naskah yang divalidasi.

B. Aspek Penilaian

No.	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk Ape Kartu Pasangan dengan standat kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator.				
2.	Kebenaran substansi materi				
3.	Bagian-bagian tersusun secara logis				

No.	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
4.	Menarik minat/perhatian siswa				
5.	Materi tersusun secara berurutan				
6.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak				

Saran:

.....

.....

.....

.....

Jember,

(Validator)

(.....)

**Lembar Validasi Bahasa Media Pembelajaran “Georemi Nusantara”
dalam Bentuk APE Kartu Pasangan pada Tema Ekosistem
Subtema Komponen Ekosistem**

Nama Validator :
Kelas/Semester :
Tema :
Subtema :

A. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Kepada Bapak/Ibu yang terhormat, berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
 - Skor 1 = Kurang baik/kurang sesuai
 - Skor 2 = Cukup baik/cukup sesuai
 - Skor 3 = Baik/sesuai
 - Skor 4 = Sangat baik/sangat sesuai
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran Bapak/Ibu pada naskah yang divalidasi.

B. Aspek Penilaian

No.	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kebenaran tata bahasa				
2.	Kesederhanaan struktur kalimat				
3.	Penggunaan kalimat yang tidak mengandung makna ganda				
4.	Menggunakan bahasa yang komunikatif				
5.	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti				
6.	Menggunakan bahasa yang efektif				
7.	Kejelasan informasi				

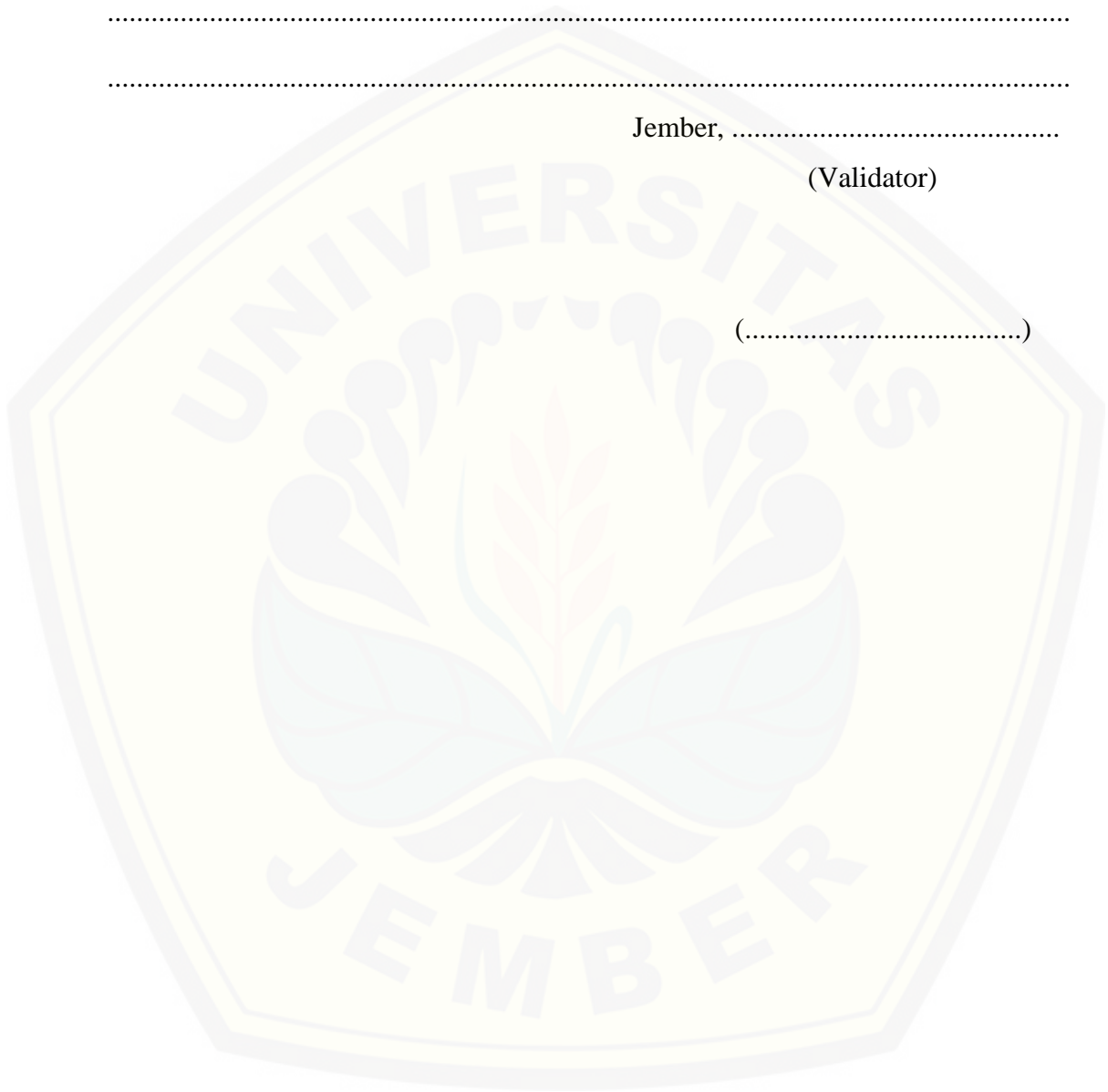
Saran:

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

Jember,

(Validator)

(.....)



Lembar Validasi Format Penyajian Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam Bentuk APE Kartu Pasangan pada Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem

Nama Validator :
 Kelas/Semester :
 Tema :
 Subtema :

A. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Kepada Bapak/Ibu yang terhormat, berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
 - Skor 1 = Kurang baik/kurang sesuai
 - Skor 2 = Cukup baik/cukup sesuai
 - Skor 3 = Baik/sesuai
 - Skor 4 = Sangat baik/sangat sesuai
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran Bapak/Ibu pada naskah yang divalidasi.

B. Aspek Penilaian

No.	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan pembagian materi				
2.	Kejelasan sistem penomoran				
3.	Kesesuaian pengaturan <i>layout</i> dan tata letak				
4.	Keseimbangan antara teks dan gambar				
5.	Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran huruf				
6.	Memiliki daya tarik				

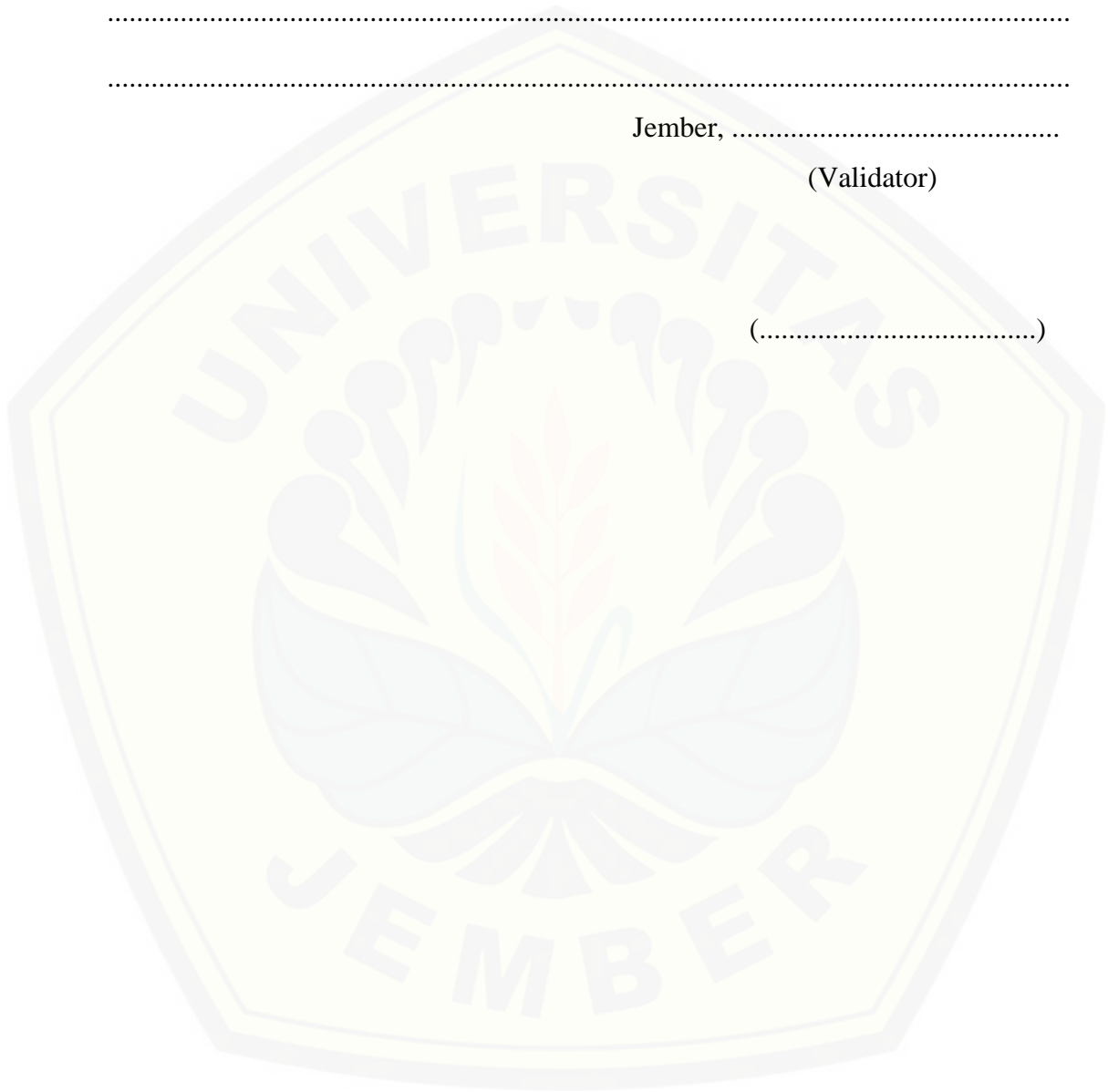
Saran:

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

Jember,

(Validator)

(.....)



**Lembar Validasi Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam
Bentuk APE Kartu Pasangan pada Tema Ekosistem
Subtema Komponen Ekosistem**

Nama Validator :
Kelas/Semester :
Tema :
Subtema :

A. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Kepada Bapak/Ibu yang terhormat, berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
 - Skor 1 = Kurang baik/kurang sesuai
 - Skor 2 = Cukup baik/cukup sesuai
 - Skor 3 = Baik/sesuai
 - Skor 4 = Sangat baik/sangat sesuai
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran Bapak/Ibu pada naskah yang divalidasi.

B. Aspek Penilaian

No.	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Bahasa mudah dimengerti				
2.	Bersifat humor				
3.	Teks menarik dan rapi				
4.	Penuangan <i>setting</i> gambar bervariasi				
5.	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti				
6.	Materi tersusun secara berurutan				
7.	Kelengkapan <i>background</i> dan <i>foreground</i>				

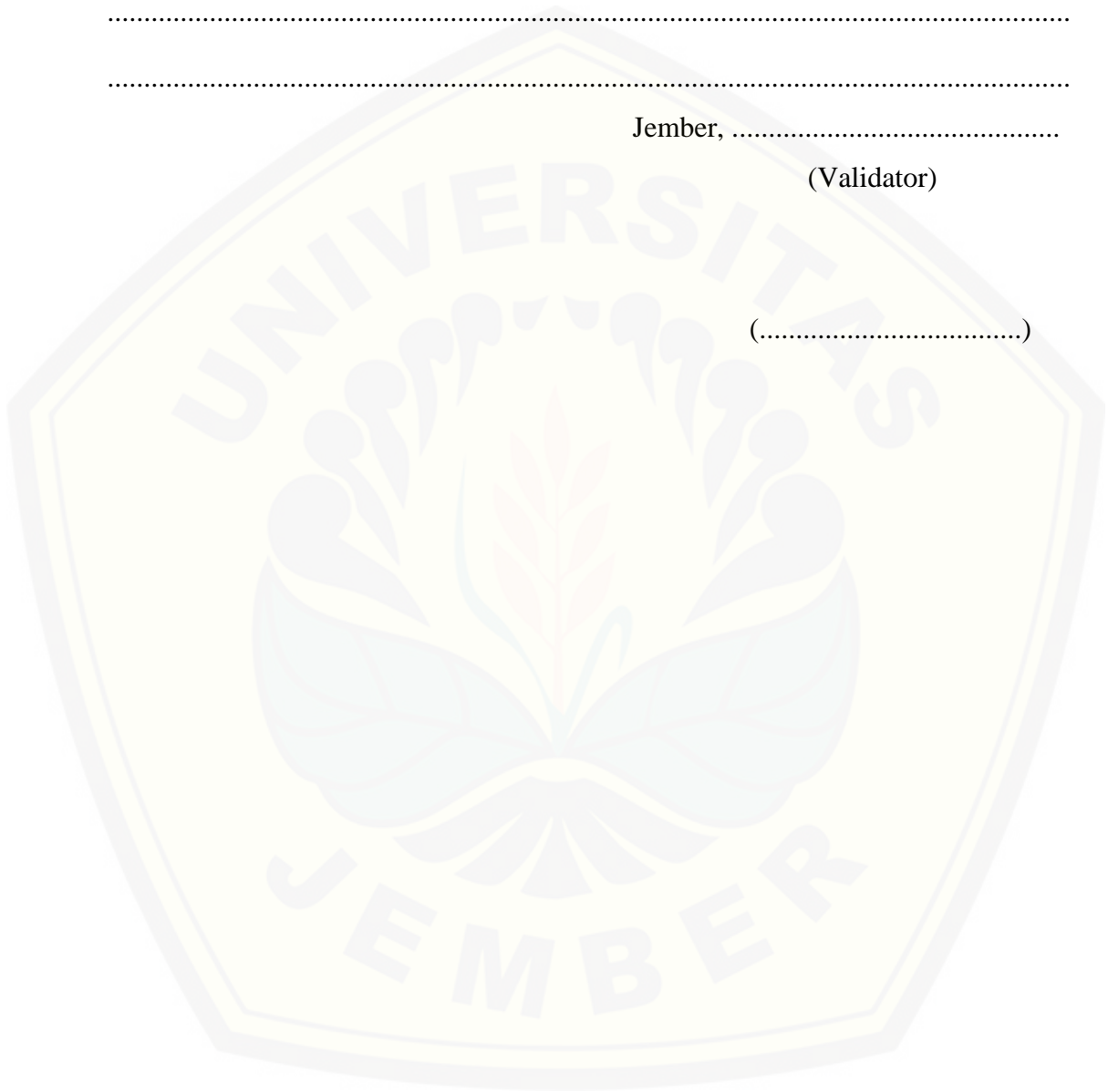
Saran:

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

Jember,

(Validator)

(.....)



LEMBAR KESIMPULAN

Dari validasi isi, validasi bahasa, validasi format penyajian dan validasi media pembelajaran yang telah Bapak/Ibu berikan, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan kesimpulan akhir mengenai media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan yang telah saya susun.

Kesimpulan	Ya	Ya, dengan Revisi	Tidak
Media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan dapat diuji cobakan kepada siswa			

Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Jember,

Validitor 1

Validator 2 (Bahasa)

(.....)

(.....)

I.2 Lembar Validasi Ahli Materi

Pengembangan Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam Bentuk APE Kartu Pasangan pada Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem

Lembar Validasi Guru Kelas V

Nama Guru :

Asal Sekolah :

A. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Kepada Bapak/Ibu yang terhormat, berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
 - Skor 1 = Kurang baik/kurang sesuai
 - Skor 2 = Cukup baik/cukup sesuai
 - Skor 3 = Baik/sesuai
 - Skor 4 = Sangat baik/sangat sesuai
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran Bapak/Ibu pada naskah yang divalidasi.

B. Aspek Penilaian

No.	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	ISI				
	1. Kesesuaian materi media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator				
	2. Kelengkapan materi				
	3. Uraian materi				

No.	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
2	BAHASA				
	4. Bahasa mudah dipahami				
	5. Keefektifan bahasa yang digunakan				
	6. Kejelasan informasi yang disajikan				
	7. Tata bahasa (<i>grammar</i>) yang digunakan				
3	FORMAT PENYAJIAN				
	8. Kejelasan pembagian materi				
	9. Memiliki daya tarik				
	10. Keseimbangan antara teks dan ilustrasi				
	11. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf				
	12. Kesesuaian ukuran papan dan kartu-kartu media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan				
4	MEDIA “GEOREMI NUSANTARA”				
	13. Penuangan <i>setting</i> gambar bervariasi				
	14. Materi tersusun secara berurutan				
	15. Kelengkapan <i>background</i> dan <i>foreground</i>				

Mohon tuliskan kritik dan saran untuk revisi atau tuliskan langsung pada lembar naskah:

.....

.....

.....

Jember,

(Validator)

(.....)

Lampiran J. Hasil Validasi

J1. Hasil Validasi Ahli Media

**Lembar Validasi Isi Media Pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam
Bentuk APE Kartu Pasangan pada Tema Ekosistem
Subtema Komponen Ekosistem**

Nama Validator : Agustingsih, S.Pd., M.Pd
Kelas/Semester : V/1
Tema : Ekosistem
Subtema : Komponen Ekosistem

A. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Kepada Bapak/Ibu yang terhormat, berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
 - Skor 1 = Kurang baik/kurang sesuai
 - Skor 2 = Cukup baik/cukup sesuai
 - Skor 3 = Baik/sesuai
 - Skor 4 = Sangat baik/sangat sesuai
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran Bapak/Ibu pada naskah yang divalidasi.

B. Aspek Penilaian

No.	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan dengan standat kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator.				√
2.	Kebenaran substansi materi			√	
3.	Bagian-bagian tersusun secara logis				√
4.	Menarik minat/perhatian siswa			√	
5.	Materi tersusun secara berurutan				√
6.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak				√

Saran:

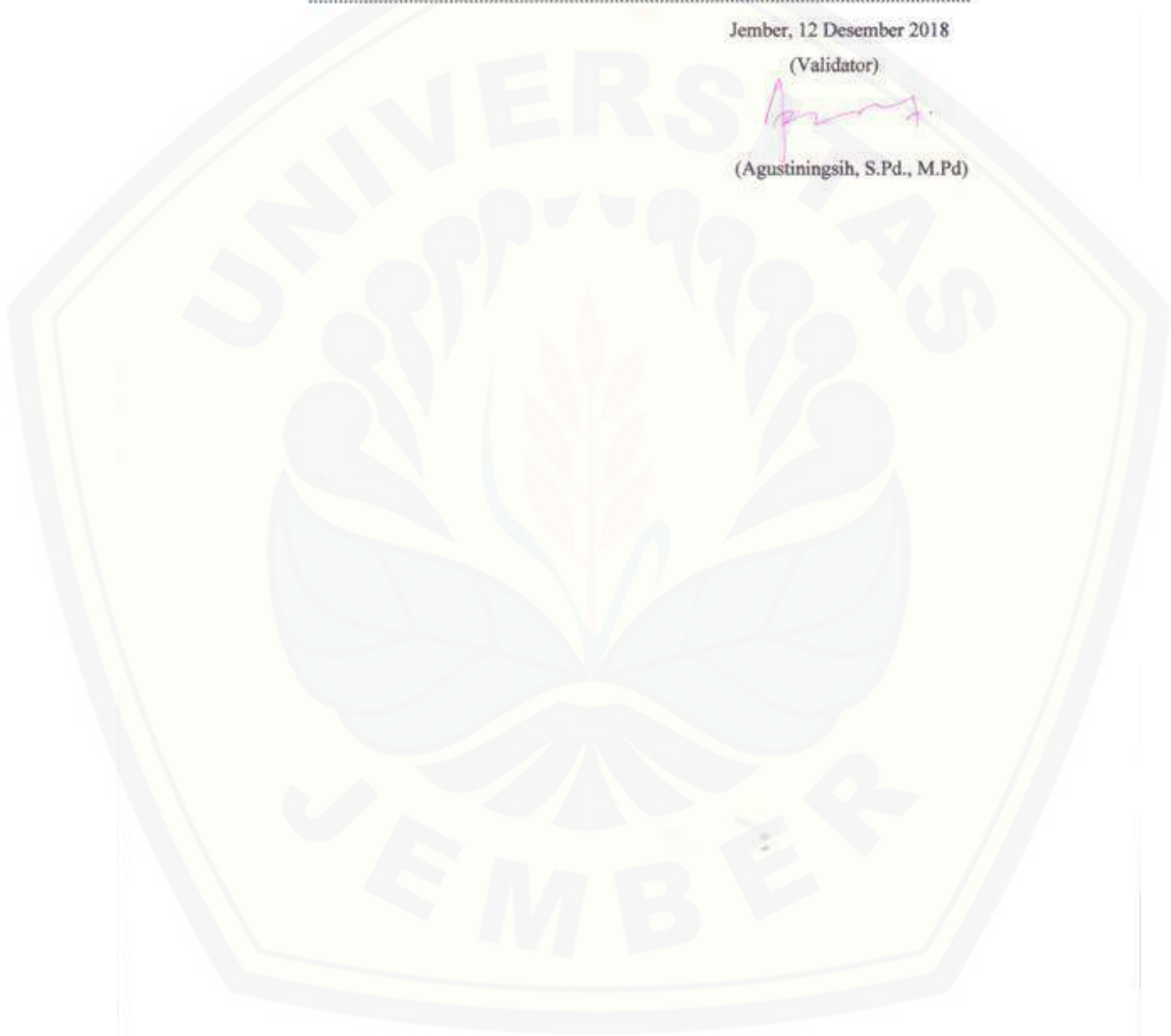
Media Berani Nusantara sudah memenuhi standar minimal.
Keluarkan media pembelajaran yang dibutuhkan untuk
pembelajaran. Sifat minimal dari kesempurnaan materi dengan
Indikator sudah sesuai dengan KD.

Jember, 12 Desember 2018

(Validator)



(Agustiningsih, S.Pd., M.Pd)



**Lembar Validasi Format Penyajian Media Pembelajaran “Georemi
Nusantara” dalam Bentuk APE Kartu Pasangan pada
Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem**

Nama Validator : Agustingsih, S.Pd., M.Pd
Kelas/Semester : V/1
Tema : Ekosistem
Subtema : Komponen Ekosistem

A. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Kepada Bapak/Ibu yang terhormat, berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
 - Skor 1 = Kurang baik/kurang sesuai
 - Skor 2 = Cukup baik/cukup sesuai
 - Skor 3 = Baik/sesuai
 - Skor 4 = Sangat baik/sangat sesuai
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran Bapak/Ibu pada naskah yang divalidasi.

B. Aspek Penilaian

No.	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan pembagian materi				✓
2.	Kejelasan sistem penomoran				
3.	Kesesuaian pengaturan <i>layout</i> dan tata letak				✓
4.	Keseimbangan antara teks dan gambar			✓	
5.	Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran huruf				✓
6.	Memiliki daya tarik			✓	

Saran:

Media GIS dan Bani Suni memonitor standar pendataan Vastha.
Media Bani juga digunakan - dan diupdatekan.

Jember, 12 Desember 2018

(Validator)



(Agustingsih, S.Pd., M.Pd)



Lembar Validasi Bahasa Media Pembelajaran "Georemi Nusantara"
dalam Bentuk APE Kartu Pasangan pada Tema Ekosistem
Subtema Komponen Ekosistem

Nama Validator : Drs. Hari Satrijono, M.Pd
 Kelas/Semester : V/1
 Tema : Ekosistem
 Subtema : Komponen Ekosistem

A. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Kepada Bapak/Ibu yang terhormat, berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
 Skor 1 = Kurang baik/kurang sesuai
 Skor 2 = Cukup baik/cukup sesuai
 Skor 3 = Baik/sesuai
 Skor 4 = Sangat baik/sangat sesuai
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran Bapak/Ibu pada naskah yang divalidasi.

B. Aspek Penilaian

No.	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kebenaran tata bahasa			√	
2.	Kesederhanaan struktur kalimat				√
3.	Penggunaan kalimat yang tidak mengandung makna ganda				√
4.	Menggunakan bahasa yang komunikatif				√
5.	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti			√	
6.	Menggunakan bahasa yang efektif			√	
7.	Kejelasan informasi				√

Saran:

Penggunaan bahasa layak dan sesuai dengan pemanfaatan media.

Jember, 12 Desember 2018

(Validator)



(Drs. Hari Satrijono, M.Pd)



**Lembar Validasi Media Pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam
Bentuk APE Kartu Pasangan pada Tema Ekosistem
Subtema Komponen Ekosistem**

Nama Validator : Agustinarsih, S.Pd., M.Pd
Kelas/Semester : V/1
Tema : Ekosistem
Subtema : Komponen Ekosistem

A. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Kepada Bapak/Ibu yang terhormat, berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
Skor 1 = Kurang baik/kurang sesuai
Skor 2 = Cukup baik/cukup sesuai
Skor 3 = Baik/sesuai
Skor 4 = Sangat baik/sangat sesuai
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran Bapak/Ibu pada naskah yang divalidasi.

B. Aspek Penilaian

No.	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Bahasa mudah dimengerti			✓	
2.	Bersifat humor			✓	
3.	Teks menarik dan rapi				✓
4.	Penuangan <i>setting</i> gambar bervariasi				✓
5.	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti			✓	
6.	Materi tersusun secara berurutan				✓
7.	Kelengkapan <i>background</i> dan <i>foreground</i>				✓

Saran:

perlu memiliki beberapa buku (2 kupa) untuk dipelajari (stiker
buku! jika kebetulan buku yang akan di baca buku, mesin menulis, dan lain-lain seperti:

Jember, 12 Desember 2018

(Validator)



(Agustiningsih, S.Pd., M.Pd)



LEMBAR KESIMPULAN

Dari validasi isi, validasi bahasa, validasi format penyajian dan validasi media pembelajaran yang telah Bapak/Ibu berikan, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan kesimpulan akhir mengenai media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk APE Kartu Pasangan yang telah saya susun.

Kesimpulan	Ya	Ya, dengan Revisi	Tidak
Media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk APE Kartu Pasangan dapat diuji cobakan kepada siswa	✓		

Saran:

Media pembelajaran "Georemi Nusantara" sudah lengkap
 APE Kartu Pasangan dapat diuji cobakan kepada siswa
 dengan persediaan minor

Jember, 12 Desember 2018

Validator 1

(Agustiningsih, S.Pd., M.Pd)

Validator 2 (Bahasa)

(Drs. Hari Satrijono, M.Pd)

J2. Hasil Validasi Ahli Materi

**Pengembangan Media Pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam
Bentuk APE Kartu Pasangan pada Tema Ekosistem
Subtema Komponen Ekosistem**

Lembar Validasi Guru Kelas V

Nama Guru : Hermin Widyaningrum, S.Pd

Asal Sekolah : SDN Patrang 01

A. Petunjuk Pengisian Lembar Validasi

1. Kepada Bapak/Ibu yang terhormat, berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
 - Skor 1 = Kurang baik/kurang sesuai
 - Skor 2 = Cukup baik/cukup sesuai
 - Skor 3 = Baik/sesuai
 - Skor 4 = Sangat baik/sangat sesuai
3. Jika ada yang perlu direvisi, maka mohon tuliskan kritik atau saran Bapak/Ibu pada naskah yang divalidasi.

B. Aspek Penilaian

No.	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	ISI				
1.	1. Kesesuaian materi media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk APE Kartu Pasangan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator			✓	
	2. Kelengkapan materi			✓	
	3. Uraian materi			✓	

No.	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	BAHASA				
2	4. Bahasa mudah dipahami			✓	
	5. Keefektifan bahasa yang digunakan				✓
	6. Kejelasan informasi yang disajikan			✓	
	7. Tata bahasa (<i>grammar</i>) yang digunakan				✓
	FORMAT PENYAJIAN				
3	8. Kejelasan pembagian materi				✓
	9. Memiliki daya tarik			✓	
	10. Keseimbangan antara teks dan ilustrasi				✓
	11. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf			✓	
	12. Kesesuaian ukuran papan dan kartu-kartu media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk APE Kartu Pasangan				✓
	MEDIA "GEOREMI NUSANTARA"				
4	13. Penuangan <i>setting</i> gambar bervariasi				✓
	14. Materi tersusun secara berurutan			✓	
	15. Kelengkapan <i>background</i> dan <i>foreground</i>				✓

Mohon tuliskan kritik dan saran untuk revisi atau tuliskan langsung pada lembar naskah:

Tingkatkan dan lanjutkan media ini supaya anak-anak lebih paham dengan materi

Jember, 29 November 2018

(Validator)

Hermin Widyaningrum, S.Pd

NIP. 19600812 198112 2 006

Lampiran K. Data Nilai Tes Hasil Belajar

Nilai tes hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk Ape Kartu Pasangan diperoleh dari tes yang dikerjakan oleh siswa. Berikut ini adalah data hasil nilai tes hasil belajar.

No.	Nama Siswa	Skor Minimal	Nilai	Keterangan
1	AFNF	60	77,5	Baik
2	MHA	60	80	Baik
3	ZNA	60	82,5	Sangat baik
4	AM	60	77,5	Baik
5	ADAJ	60	85	Sangat baik
6	ANR	60	80	Baik
7	APN	60	92,5	Sangat baik
8	AKLA	60	85	Sangat baik
9	AFR	60	95	Sangat baik
10	CWM	60	92,5	Sangat baik
11	FAO	60	57,5	Cukup baik
12	FDA	60	-	-
13	FRA	60	-	-
14	KA	60	80	Baik
15	LDNRW	60	90	Sangat baik
16	MCF	60	87,5	Sangat baik
17	MFM	60	57,5	Cukup baik
18	MIBR	60	80	Baik
19	MRNC	60	77,5	Baik
20	MAR	60	82,5	Sangat baik

No.	Nama Siswa	Skor Minimal	Nilai	Keterangan
21	MIA	60	75	Baik
22	MMF	60	55	Cukup baik
23	MHMM	60	57,5	Cukup baik
24	NK	60	-	-
25	NDF	60	90	Sangat baik
26	FJ	60	67,5	Baik
27	RKW	60	92,5	Sangat baik
28	RAKG	60	90	Sangat baik
29	RCP	60	87,5	Sangat baik
30	RH	60	52,5	Cukup baik
31	SDP	60	72,5	Baik
32	ZPD	60	80	Baik
33	MHAB	60	85	Sangat baik

Lampiran L. Hasil Tes Hasil Belajar

$S = 9$
 $B = 31$
 Nilai = $\frac{31}{40} \times 100$
 $= 77,5$

Nama Siswa : adrian Maulana
 No. Absen : 4
 Kelas : 5

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Gambar kenampakan alam di bawah ini berasal dari provinsi...



a. Jawa Timur
 b. Papua Barat
 c. Bengkulu
 d. Gorontalo

2. Perhatikan pernyataan pasangan provinsi dan kenampakan alam di bawah ini!

- 1) Pantai Kuta merupakan kenampakan alam dari Provinsi Bali
- 2) Gunung Semeru merupakan kenampakan alam dari Provinsi Jawa Barat
- 3) Danau Toba merupakan kenampakan alam dari Provinsi Sumatera Utara
- 4) Pantai Impian Jaya Ancol merupakan kenampakan alam dari provinsi Jawa Timur

Dari keempat pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan provinsi dan kenampakan alam yang tepat adalah...

a. 1 dan 2
 b. 2 dan 3
 c. 1 dan 3
 d. 2 dan 4

3. Kenampakan alam berupa perbukitan yang berasal dari Sumatera Barat adalah...

a. Pantai Parai Tenggiri
 b. Gunung Lokon
 c. Bukit Barisan
 d. Pegunungan Jayawijaya

4. Monumen Nasional atau Monas merupakan ikon dari provinsi...

a. DI Yogyakarta
 b. Sulawesi Barat
 c. Maluku Utara
 d. DKI Jakarta

5. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di samping merupakan tanaman yang berasal dari Bengkulu yang bernama...

a. Bunga Rafflesia Arnoldii
 b. Bunga Kamboja
 c. Bunga Sepatu
 d. Bunga Cempaka

6. Perhatikan nama-nama ikon provinsi berikut.

- 1) Tugu Pahlawan
- 2) Pura Besakih
- 3) Keraton Yogyakarta
- 4) Burung Enggang

Dari nama-nama ikon provinsi di atas, yang merupakan ikon provinsi Jawa Timur dan Bali?

a. 1 dan 2
 b. 2 dan 3
 c. 1 dan 3
 d. 2 dan 4

7. Komodo merupakan hewan endemik yang berasal dari provinsi...

a. Nusa Tenggara Timur
 b. Nusa Tenggara Barat
 c. Sumatera Barat
 d. Sumatera Utara

- b. Nusa Tenggara Barat d. Sumatera Selatan

8. Kenampakan alam yang berasal dari DI Yogyakarta adalah...
~~a.~~ Pantai Parangtritis c. Sungai Musi
 b. Pantai Parai Tenggara d. Sungai Siak

9. Perhatikan gambar kenampakan alam di bawah ini!



Gambar 1

Gambar 2

Gambar 3

Gambar 1, gambar 2, gambar 3 merupakan kenampakan alam yang berasal dari...

- a. Bali, Aceh, Sumatera Utara
 b. Jawa Timur, Bali, Maluku Utara
~~c.~~ Aceh, Jambi, dan Maluku
 d. Aceh, Sulawesi Tengah, Jawa Barat
10. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!
 1) Negara Malaysia merupakan negara yang dekat dengan Indonesia
 2) Negara Timor Leste merupakan negara yang dekat dengan Indonesia
 3) Negara Inggris merupakan negara yang dekat dengan Indonesia
 4) Negara Singapura merupakan negara yang dekat dengan Indonesia
 Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang merupakan negara tetangga Indonesia adalah...
~~a.~~ 1 saja c. 1, 2, dan 4
 b. 1, 2, dan 3 d. Benar semua
11. Pasangan kenampakan alam dan provinsi asal berikut ini adalah benar, *kecuali*...
 a. Sungai Kapuas dari provinsi Kalimantan Barat
 b. Hutan Nantu dari provinsi Gorontalo
~~c.~~ Sungai Citarum dari provinsi Bali
 d. Gunung Lokon berasal dari provinsi Sulawesi Utara
12. Perhatikan pernyataan pasangan provinsi dan ikon provinsi di bawah ini!
 1) Masjid Abdurrahman merupakan ikon dari Aceh
 2) Gedung Sate merupakan ikon Jawa Barat
 3) Tugu Khatulistiwa merupakan ikon Kalimantan Barat
 4) Patung Yesus merupakan ikon Papua Barat.
 Dari keempat pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan provinsi dan ikon provinsi yang tepat adalah, *kecuali*...
 a. 1 c. 3
 b. 2 d. 4
13. Perhatikan pernyataan pasangan provinsi dan pulau-pulau di bawah ini!
 1) Provinsi Jawa Tmur terletak di pulau Jawa
 2) Provinsi Banten terletak di pulau Sumatera

3) Provinsi Aceh terletak di pulau Sumatera

4) Provinsi Kalimantan Barat terletak di pulau Kalimantan

Dari keempat pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan provinsi dan pulau yang tepat adalah...

- a. 1 dan 2
 b. 1, 3, dan 4
 c. 2 dan 3
 d. 2 dan 4

14. Perhatikan nama-nama provinsi di bawah ini!

- 1) DKI Jakarta
- 2) Nusa Tenggara Timur
- 3) Nusa Tenggara Barat
- 4) Jambi

Dari nama-nama provinsi di atas, yang merupakan provinsi di Kepulauan Nusa Tenggara adalah...

- a. 1 dan 3
 b. 2 dan 4
 c. 2 dan 3
 d. 1 dan 4

15. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar kenampakan alam di atas adalah Pantai Parai Tenggiri yang terletak di provinsi Bangka Belitung. Ibu kota provinsi Bangka Belitung adalah...

- a. Jakarta
 b. Surabaya
 c. Semarang
 d. Pangkalpinang

16. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- 1) Jawa Barat ibu kotanya Surabaya
- 2) DI Yogyakarta ibu kotanya Yogyakarta
- 3) Bali ibu kotanya Denpasar
- 4) Jawa Tengah ibu kotanya Samarinda

Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang menunjukkan pernyataan provinsi dan ibu kotanya yang benar adalah...

- a. 1 dan 2
 b. 2 dan 3
 c. 2 dan 4
 d. 1 dan 4

17. Pasangan kenampakan alam dan provinsi asal berikut ini yang benar adalah...

- a. Kenampakan alam Sungai Kapuas adalah Kalimantan Utara
 b. Kenampakan alam Sungai Musi adalah Sumatera Utara
 c. Kenampakan alam Kepulauan Raja Ampat adalah Papua Barat
 d. Kenampakan alam Pantai Ancol adalah Jawa Timur

18. Pasangan ikon dan provinsi asal berikut yang benar adalah...

- a. Candi Borobudur adalah Jawa Tengah


- b. Hewan Komodo adalah Sumatera Selatan
- c. Tugu Pahlawan adalah Jawa Barat
- d. Jembatan Ponulele adalah Sulawesi Selatan

19. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- 1) Indonesia dilewati oleh garis khatulistiwa
- 2) Indonesia disebut sebagai negara kepulauan
- 3) Indonesia berdekatan dengan negara Amerika Serikat dan Brazil
- 4) Indonesia memiliki ibu kota yaitu Jakarta

Pernyataan-pernyataan di atas yang menunjukkan karakteristik geografis Indonesia yang tepat adalah...

- a. 1, 2 dan 3
- b. 2, 3, dan 4
- c. 1, 3, dan 4
- d. 1, 2, dan 4

20.  Nama kenampakan alam laut di samping adalah...

- a. Laut Natuna
- b. Taman Nasional Gunung Leuser
- c. Sungai Musi
- d. Pegunungan Jayawijaya

21. Beni adalah siswa kelas V yang berasal dari Jakarta. Ia mengalami kesulitan ketika bermain alat musik Pianika. Apabila kamu memiliki sahabat seperti Beni, apa yang akan kamu lakukan?

- a. Menyuruhnya berhenti memainkan Pianika agar tidak berisik
- b. Meninggalkan Beni sendirian memainkan Pianikanya
- c. Bersikap acuh tak acuh kepada Beni
- d. Membantunya dengan mencontohkan bermain Pianika yang benar

22. Apabila di sekolahmu sedang ada kegiatan gotong royong membersihkan halaman sekolah, sikap apa yang sebaiknya kamu lakukan?

- a. Duduk dan diam saja di dalam kelas
- b. Mengambil alat kebersihan dan mulai membersihkan halaman sekolah
- c. Pergi ke kantin untuk membeli makanan
- d. Melihat teman-teman yang sedang membersihkan halaman sekolah

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 23, 24, dan 25!

Sekolahmu akan melaksanakan kunjungan atau *study tour* ke Magetan Jawa Tengah. Disana kamu dan teman-temanmu akan mengunjungi tempat-tempat yang menjadi ciri khas Yogyakarta seperti candi Borobudur. Di tempat tersebut banyak pengunjung dan pemandu wisata. Pemandu wisata menjelaskan sejarah asal usul candi Borobudur yang perlu dilestarikan.

23. Bagaimana sebaiknya sikapmu saat pemandu wisata menjelaskan asal usul candi Borobudur?

- a. Berbicara dengan teman
- b. Membalikkan badan dan tidak mendengarkan
- c. Memperhatikan penjelasan pemandu wisata, agar mendapatkan pengetahuan baru
- d. Alasan pergi ke toilet

24. Udin tidak mendengarkan penjelasan pemandu wisata, karena menurutnya candi Borobudur merupakan benda mati dan memang sudah ada sejak dahulu. Setujukah kamu dengan sikap Udin?
- a. Setuju, karena candi Borobudur memang benda mati
 - b. Tidak, karena dengan mendengarkannya maka kita dapat mengetahui cara pelestarian situs warisan budaya berupa candi
 - c. Setuju, karena candi Borobudur tidak perlu dilestarikan
 - d. Tidak setuju, karena Udin malas mendengarkan
25. Berikut adalah akibat jika warga negara Indonesia bersikap seperti Toni, *kecuai*...
- a. Mudah terpecah
 - b. Berkurangnya rasa kecintaan terhadap warisan budaya bangsa
 - c. Dengan mudah budaya asing akan masuk
 - d. Warisan budaya bangsa Indonesia semakin lestari
26. Maria berasal dari Papua. Ia mengunjungi sepupunya yang bernama Dewi di Jawa Timur. Sikap yang seharusnya Dewi lakukan adalah...
- a. Melarang Maria masuk ke rumahnya
 - b. Mengabaikan Maria
 - c. Mengajak Maria bermain dan berkeliling halaman rumah
 - d. Berdiam diri di kamar
27. Cara menghargai perbedaan agama adalah dengan cara...
- a. Tidak berbuat ricuh atau gaduh kepada orang lain saat beribadah
 - b. Bersikap tidak tahu
 - c. Mengotori tempat ibadah orang lain
 - d. Mengganggu waktu ibadah orang lain
28. Manfaat memiliki sikap toleransi dan saling menghormati, *kecuai*...
- a. Hidup menjadi tenang dan damai
 - b. Terjalin hubungan yang harmonis
 - c. Terjadi perpecahan
 - d. Persaudaraan semakin kuat
29. Dampak tidak adanya rasa persatuan dan kesatuan dalam kehidupan berbangsa adalah...
- a. Terciptanya rasa aman bagi warga
 - b. Hilangnya rasa bersatu dan cinta terhadap tanah air
 - c. Hidup rukun terjalin dengan baik
 - d. Muncul rasa bangga karena banyak permasalahan
30. Sikap yang dapat menyebabkan hilangnya rasa persatuan dan kesatuan adalah...
- a. Bersikap mau menangnya sendiri
 - b. Gotong royong
 - c. Kerja keras
 - d. Menghargai perbedaan

31. Alam memberikan kehidupan bagi makhluk hidup. Kelestariannya perlu kita jaga agar tidak terjadi kerusakan. Berikut ini yang termasuk dalam kegiatan yang menunjukkan pelestarian lingkungan adalah...
- Melakukan penghijauan di lahan yang gundul
 - Membuang sampah di sungai atau di laut
 - Menebang pohon sembarangan
 - Menggunakan bom saat menangkap ikan
32. Pikiran pokok adalah...
- Ide utama yang menjadi inti bacaan dari sebuah paragraf
 - Kalimat pertama dalam bacaan
 - Suatu informasi yang penting
 - Suatu kalimat yang panjang dan jelas
33. Berikut adalah langkah-langkah yang kamu lakukan untuk menentukan pikiran pokok, kecuali...
- Memperhatikan topik bacaan
 - Membaca setiap paragraf dengan seksama
 - Membaca teks bacaan dengan keras dan cepat
 - Mencatat informasi penting yang ada dalam bacaan

Bacalah teks berikut dengan cermat!

Danau Toba

Danau ini terletak di provinsi Sumatera Utara yang berada di kaldera gunung berapi super. Di sekitar Danau Toba terdapat pulau yang bernama pulau Samosir dan hutan lebat. Saat ini, kerusakan terjadi di sekitar Danau Toba karena banyak penebangan liar yang menebang hutan di sekitar danau. Kondisi ini jika dibiarkan akan berdampak pada keindahan danau dan pohon-pohon akan semakin berkurang.

34. Informasi penting apakah yang kamu dapatkan dari bacaan di atas?
- Kerusakan yang terjadi di sekitar Danau Toba akibat penebangan liar
 - Hutan lebat di sekitar danau
 - Jumlah pohon berkurang
 - Pulau samosir berada dekat dengan danau

Bacalah teks berikut dengan cermat untuk menjawab soal nomor 35, 36, dan 37!

Pulau Komodo

Sesuai dengan namanya, pulau komodo ini merupakan habitat asli hewan komodo. Hewan komodo merupakan hewan endemik atau hanya dapat ditemui di Pulau Komodo. Pulau komodo di Kepulauan Nusa Tenggara tepatnya di provinsi Nusa Tenggara Timur. Pulau ini juga dijadikan sebagai Taman Nasional yang dikelola oleh pemerintah. Di Pulau Komodo ini, hewan komodo hidup dan berkembang biak dengan baik. Kelestarian di Pulau Komodo juga masih terjaga, hal ini yang menyebabkan komodo masih tetap bertahan hidup. Selain hewan komodo, di pulau ini juga ditumbuhi flora seperti pepohonan yang tinggi, rerumputan yang luas, dan beragam kayu. Keberadaan Pulau Komodo di Indonesia sangat berharga karena pulau ini tercatat sebagai situs warisan dunia UNESCO.

35. Pikiran pokok dari teks di atas adalah...
- Di Pulau Komodo banyak hewan komodo
 - Banyak pohon tinggi di Pulau Komodo
 - Pulau Komodo merupakan habitat asli hewan komodo
 - Letak Pulau Komodo di Kepulauan Nusa Tenggara
36. Selain hewan komodo, di pulau komodo juga ditumbuhi flora sebagai berikut, *kecuali*...
- Pepohonan yang tinggi
 - Berbagai kayu
 - Rerumputan yang luas
 - Bunga hias
37. Berikut ini informasi penting yang terdapat pada bacaan di atas, *kecuali*...
- Komodo merupakan hewan yang hanya ditemui di Pulau Komodo
 - Pulau Komodo tercatat sebagai warisan budaya dunia
 - Komodo tidak hidup dan berkembang biak dengan baik di Pulau Komodo
 - Pulau Komodo juga dikelola oleh pemerintah

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 38, 39, dan 40!

Sungai Mahakam

Sungai Mahakam merupakan sungai terbesar di Pulau Kalimantan tepatnya di provinsi Kalimantan Timur yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat sekitarnya. Potensi yang diunggulkan sungai ini meliputi perikanan dan sebagai prasarana transportasi. Banyak spesies ikan yang hidup di sungai ini dan ada pula mamalia ikan tawar yang terancam punah yaitu Pesut Mahakam. Keberadaannya mulai memudar karena kondisi sungai yang tidak seperti dahulu. Oleh karena itu, kelestarian sungai perlu kita jaga bersama agar makhluk hidup yang ada di sekitar sungai tetap lestari.

38. Sungai Mahakam merupakan sungai terbesar yang berasal dari...
- Bali
 - Aceh
 - Sulawesi Barat
 - Kalimantan Timur
39. Pikiran pokok pada teks di atas adalah...
- Sungai Mahakam merupakan sungai terbesar yang memiliki peran penting
 - Kondisi sungai tidak seperti dahulu
 - Ikan Pesut Mahakam salah satu fauna di Sungai Mahakam
 - Potensi yang diunggulkan hanya perikanan
40. Mengapa kelestarian sungai perlu kita jaga?
- Agar seperti dahulu
 - Karena sungai memiliki peran yang penting bagi makhluk hidup termasuk manusia
 - Agar semakin kotor
 - Karena sungai tidak berguna bagi kehidupan

Selamat Mengerjakan 😊

Nama Siswa : Amelia Cahaya F.
 No. Absen : 14
 Kelas : S.B

$$S = 5$$

$$B = 35$$

$$\text{Nilai} = \frac{35}{40} \times 100$$

$$= 87,5$$

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Gambar kenampakan alam di bawah ini berasal dari provinsi...



- a. Jawa Timur
~~b. Papua Barat~~
 c. Bengkulu
 d. Gorontalo

2. Perhatikan pernyataan pasangan provinsi dan kenampakan alam di bawah ini!

- 1) Pantai Kuta merupakan kenampakan alam dari Provinsi Bali
 - 2) Gunung Semeru merupakan kenampakan alam dari Provinsi Jawa Barat
 - 3) Danau Toba merupakan kenampakan alam dari Provinsi Sumatera Utara
 - 4) Pantai Impian Jaya Ancol merupakan kenampakan alam dari provinsi Jawa Timur
- Dari keempat pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan provinsi dan kenampakan alam yang tepat adalah...
- a. 1 dan 2 ~~c. 1 dan 3~~
 b. 2 dan 3 d. 2 dan 4

3. Kenampakan alam berupa perbukitan yang berasal dari Sumatera Barat adalah...

- a. Pantai Parai Tenggiri ~~c. Bukit Barisan~~
 b. Gunung Lokon d. Pegunungan Jayawijaya

4. Monumen Nasional atau Monas merupakan ikon dari provinsi...

- a. DI Yogyakarta c. Maluku Utara
 b. Sulawesi Barat ~~d. DKI Jakarta~~

5. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di samping merupakan tanaman yang berasal dari Bengkulu yang bernama...

- ~~a. Bunga Rafflesia Arnoldii~~ c. Bunga Sepatu
 b. Bunga Kamboja d. Bunga Cempaka

6. Perhatikan nama-nama ikon provinsi berikut.

- 1) Tugu Pahlawan
- 2) Pura Besakih
- 3) Keraton Yogyakarta
- 4) Burung Enggang

Dari nama-nama ikon provinsi di atas, yang merupakan ikon provinsi Jawa Timur dan Bali?

- ~~a. 1 dan 2~~ c. 1 dan 3
 b. 2 dan 3 d. 2 dan 4

7. Komodo merupakan hewan endemik yang berasal dari provinsi...

- ~~a. Nusa Tenggara Timur~~ c. Sumatera Barat

- b. Nusa Tenggara Barat d. Sumatera Selatan

8. Kenampakan alam yang berasal dari DI Yogyakarta adalah...
- a. Pantai Parangtritis c. Sungai Musi
 b. Pantai Parai Tengiri d. Sungai Siak

9. Perhatikan gambar kenampakan alam di bawah ini!



Gambar 1

Gambar 2

Gambar 3

Gambar 1, gambar 2, gambar 3 merupakan kenampakan alam yang berasal dari...

- a. Bali, Aceh, Sumatera Utara
 b. Jawa Timur, Bali, Maluku Utara
 c. Aceh, Jambi, dan Maluku
 d. Aceh, Sulawesi Tengah, Jawa Barat
10. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!
- 1) Negara Malaysia merupakan negara yang dekat dengan Indonesia
 2) Negara Timor Leste merupakan negara yang dekat dengan Indonesia
 3) Negara Inggris merupakan negara yang dekat dengan Indonesia
 4) Negara Singapura merupakan negara yang dekat dengan Indonesia
- Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang merupakan negara tetangga Indonesia adalah...
- a. 1 saja c. 1, 2, dan 4
 b. 1, 2, dan 3 d. Benar semua
11. Pasangan kenampakan alam dan provinsi asal berikut ini adalah benar, *kecuali*...
- a. Sungai Kapuas dari provinsi Kalimantan Barat
 b. Hutan Nantu dari provinsi Gorontalo
 c. Sungai Citarum dari provinsi Bali
 d. Gunung Lokon berasal dari provinsi Sulawesi Utara
12. Perhatikan pernyataan pasangan provinsi dan ikon provinsi di bawah ini!
- 1) Masjid Abdurrahman merupakan ikon dari Aceh
 2) Gedung Sate merupakan ikon Jawa Barat
 3) Tugu Khatulistiwa merupakan ikon Kalimantan Barat
 4) Patung Yesus merupakan ikon Papua Barat.
- Dari keempat pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan provinsi dan ikon provinsi yang tepat adalah, *kecuali*...
- a. 1 c. 3
b. 2 d. 4
13. Perhatikan pernyataan pasangan provinsi dan pulau-pulau di bawah ini!
- 1) Provinsi Jawa Tmur terletak di pulau Jawa
 2) Provinsi Banten terletak di pulau Sumatera

3) Provinsi Aceh terletak di pulau Sumatera
 4) Provinsi Kalimantan Barat terletak di pulau Kalimantan
 Dari keempat pernyataan di atas, yang merupakan pernyataan pasangan provinsi dan pulau yang tepat adalah...

- a. 1 dan 2
- b. 1, 3, dan 4
- c. 2 dan 3
- d. 2 dan 4

14. Perhatikan nama-nama provinsi di bawah ini!

- 1) DKI Jakarta
- 2) Nusa Tenggara Timur
- 3) Nusa Tenggara Barat
- 4) Jambi

Dari nama-nama provinsi di atas, yang merupakan provinsi di Kepulauan Nusa Tenggara adalah...

- a. 1 dan 3
- b. 2 dan 4
- c. 2 dan 3
- d. 1 dan 4

15. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar kenampakan alam di atas adalah Pantai Parai Tenggiri yang terletak di provinsi Bangka Belitung. Ibu kota provinsi Bangka Belitung adalah...

- a. Jakarta
- b. Surabaya
- c. Semarang
- d. Pangkalpinang

16. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- 1) Jawa Barat ibu kotanya Surabaya
- 2) DI Yogyakarta ibu kotanya Yogyakarta
- 3) Bali ibu kotanya Denpasar
- 4) Jawa Tengah ibu kotanya Samarinda

Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang menunjukkan pernyataan provinsi dan ibu kotanya yang benar adalah...

- a. 1 dan 2
- b. 2 dan 3
- c. 2 dan 4
- d. 1 dan 4

17. Pasangan kenampakan alam dan provinsi asal berikut ini yang benar adalah...

- a. Kenampakan alam Sungai Kapuas adalah Kalimantan Utara
- b. Kenampakan alam Sungai Musi adalah Sumatera Utara
- c. Kenampakan alam Kepulauan Raja Ampat adalah Papua Barat
- d. Kenampakan alam Pantai Ancol adalah Jawa Timur

18. Pasangan ikon dan provinsi asal berikut yang benar adalah...

- a. Candi Borobudur adalah Jawa Tengah


- b. Hewan Komodo adalah Sumatera Selatan
- c. Tugu Pahlawan adalah Jawa Barat
- d. Jembatan Ponulele adalah Sulawesi Selatan

19. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- 1) Indonesia dilewati oleh garis khatulistiwa
- 2) Indonesia disebut sebagai negara kepulauan
- 3) Indonesia berdekatan dengan negara Amerika Serikat dan Brazil
- 4) Indonesia memiliki ibu kota yaitu Jakarta

Pernyataan-pernyataan di atas yang menunjukkan karakteristik geografis Indonesia yang tepat adalah...

- a. 1, 2 dan 3
- b. 2, 3, dan 4
- c. 1, 3, dan 4
- d. 1, 2, dan 4

20.  Nama kenampakan alam laut di samping adalah...

- a. Laut Natuna
- b. Taman Nasional Gunung Leuser
- c. Sungai Musi
- d. Pegunungan Jayawijaya

21. Beni adalah siswa kelas V yang berasal dari Jakarta. Ia mengalami kesulitan ketika bermain alat musik Pianika. Apabila kamu memiliki sahabat seperti Beni, apa yang akan kamu lakukan?

- a. Menyuruhnya berhenti memainkan Pianika agar tidak berisik
- b. Meninggalkan Beni sendirian memainkan Pianikanya
- c. Bersikap acuh tak acuh kepada Beni
- d. Membantunya dengan mencontohkan bermain Pianika yang benar

22. Apabila di sekolahmu sedang ada kegiatan gotong royong membersihkan halaman sekolah, sikap apa yang sebaiknya kamu lakukan?

- a. Duduk dan diam saja di dalam kelas
- b. Mengambil alat kebersihan dan mulai membersihkan halaman sekolah
- c. Pergi ke kantin untuk membeli makanan
- d. Melihat teman-teman yang sedang membersihkan halaman sekolah

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 23, 24, dan 25!

Sekolahmu akan melaksanakan kunjungan atau *study tour* ke Magetan Jawa Tengah. Disana kamu dan teman-temanmu akan mengunjungi tempat-tempat yang menjadi ciri khas Yogyakarta seperti candi Borobudur. Di tempat tersebut banyak pengunjung dan pemandu wisata. Pemandu wisata menjelaskan sejarah asal usul candi Borobudur yang perlu dilestarikan.

23. Bagaimana sebaiknya sikapmu saat pemandu wisata menjelaskan asal usul candi Borobudur?

- a. Berbicara dengan teman
- b. Membalikkan badan dan tidak mendengarkan
- c. Memperhatikan penjelasan pemandu wisata, agar mendapatkan pengetahuan baru
- d. Alasan pergi ke toilet

24. Udin tidak mendengarkan penjelasan pemandu wisata, karena menurutnya candi Borobudur merupakan benda mati dan memang sudah ada sejak dahulu. Setujukah kamu dengan sikap Udin?
- a. Setuju, karena candi Borobudur memang benda mati
 - b. Tidak, karena dengan mendengarkannya maka kita dapat mengetahui cara pelestarian situs warisan budaya berupa candi
 - c. Setuju, karena candi Borobudur tidak perlu dilestarikan
 - d. Tidak setuju, karena Udin malas mendengarkan
25. Berikut adalah akibat jika warga negara Indonesia bersikap seperti Toni, *kecuali*...
- a. Mudah terpecah
 - b. Berkurangnya rasa kecintaan terhadap warisan budaya bangsa
 - c. Dengan mudah budaya asing akan masuk
 - d. Warisan budaya bangsa Indonesia semakin lestari
26. Maria berasal dari Papua. Ia mengunjungi sepupunya yang bernama Dewi di Jawa Timur. Sikap yang seharusnya Dewi lakukan adalah...
- a. Melarang Maria masuk ke rumahnya
 - b. Mengabaikan Maria
 - c. Mengajak Maria bermain dan berkeliling halaman rumah
 - d. Berdiam diri di kamar
27. Cara menghargai perbedaan agama adalah dengan cara...
- a. Tidak berbuat ricuh atau gaduh kepada orang lain saat beribadah
 - b. Bersikap tidak tahu
 - c. Mengotori tempat ibadah orang lain
 - d. Mengganggu waktu ibadah orang lain
28. Manfaat memiliki sikap toleransi dan saling menghormati, *kecuali*...
- a. Hidup menjadi tenang dan damai
 - b. Terjalin hubungan yang harmonis
 - c. Terjadi perpecahan
 - d. Persaudaraan semakin kuat
29. Dampak tidak adanya rasa persatuan dan kesatuan dalam kehidupan berbangsa adalah...
- a. Terciptanya rasa aman bagi warga
 - b. Hilangnya rasa bersatu dan cinta terhadap tanah air
 - c. Hidup rukun terjalin dengan baik
 - d. Muncul rasa bangga karena banyak permasalahan
30. Sikap yang dapat menyebabkan hilangnya rasa persatuan dan kesatuan adalah...
- a. Bersikap mau menangnya sendiri
 - b. Gotong royong
 - c. Kerja keras
 - d. Menghargai perbedaan

31. Alam memberikan kehidupan bagi makhluk hidup. Kelestariannya perlu kita jaga agar tidak terjadi kerusakan. Berikut ini yang termasuk dalam kegiatan yang menunjukkan pelestarian lingkungan adalah...
- a. Melakukan penghijauan di lahan yang gundul
 - b. Membuang sampah di sungai atau di laut
 - c. Menebang pohon sembarangan
 - d. Menggunakan bom saat menangkap ikan
32. Pikiran pokok adalah...
- a. Ide utama yang menjadi inti bacaan dari sebuah paragraf
 - b. Kalimat pertama dalam bacaan
 - c. Suatu informasi yang penting
 - d. Suatu kalimat yang panjang dan jelas
33. Berikut adalah langkah-langkah yang kamu lakukan untuk menentukan pikiran pokok, *kecuali*...
- a. Memperhatikan topik bacaan
 - b. Membaca setiap paragraf dengan seksama
 - c. Membaca teks bacaan dengan keras dan cepat
 - d. Mencatat informasi penting yang ada dalam bacaan

Bacalah teks berikut dengan cermat!

Danau Toba

Danau ini terletak di provinsi Sumatera Utara yang berada di kaldera gunung berapi super. Di sekitar Danau Toba terdapat pulau yang bernama pulau Samosir dan hutan lebat. Saat ini, kerusakan terjadi di sekitar Danau Toba karena banyak penebangan liar yang menebang hutan di sekitar danau. Kondisi ini jika dibiarkan akan berdampak pada keindahan danau dan pohon-pohon akan semakin berkurang.

34. Informasi penting apakah yang kamu dapatkan dari bacaan di atas?
- a. Kerusakan yang terjadi di sekitar Danau Toba akibat penebangan liar
 - b. Hutan lebat di sekitar danau
 - c. Jumlah pohon berkurang
 - d. Pulau samosir berada dekat dengan danau

Bacalah teks berikut dengan cermat untuk menjawab soal nomor 35, 36, dan 37!

Pulau Komodo

Sesuai dengan namanya, pulau komodo ini merupakan habitat asli hewan komodo. Hewan komodo merupakan hewan endemik atau hanya dapat ditemui di Pulau Komodo. Pulau komodo di Kepulauan Nusa Tenggara tepatnya di provinsi Nusa Tenggara Timur. Pulau ini juga dijadikan sebagai Taman Nasional yang dikelola oleh pemerintah. Di Pulau Komodo ini, hewan komodo hidup dan berkembang biak dengan baik. Kelestarian di Pulau Komodo juga masih terjaga, hal ini yang menyebabkan komodo masih tetap bertahan hidup. Selain hewan komodo, di pulau ini juga ditumbuhi flora seperti pepohonan yang tinggi, rerumputan yang luas, dan beragam kayu. Keberadaan Pulau Komodo di Indonesia sangat berharga karena pulau ini tercatat sebagai situs warisan dunia UNESCO.

35. Pikiran pokok dari teks di atas adalah...
- Di Pulau Komodo banyak hewan komodo
 - Banyak pohon tinggi di Pulau Komodo
 - Pulau Komodo merupakan habitat asli hewan komodo
 - Letak Pulau Komodo di Kepulauan Nusa Tenggara
36. Selain hewan komodo, di pulau komodo juga ditumbuhi flora sebagai berikut, *kecuali*...
- Pepohonan yang tinggi
 - Berbagai kayu
 - Rerumputan yang luas
 - Bunga hias
37. Berikut ini informasi penting yang terdapat pada bacaan di atas, *kecuali*...
- Komodo merupakan hewan yang hanya ditemui di Pulau Komodo
 - Pulau Komodo tercatat sebagai warisan budaya dunia
 - Komodo tidak hidup dan berkembang biak dengan baik di Pulau Komodo
 - Pulau Komodo juga dikelola oleh pemerintah

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 38, 39, dan 40!

Sungai Mahakam

Sungai Mahakam merupakan sungai terbesar di Pulau Kalimantan tepatnya di provinsi Kalimantan Timur yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat sekitarnya. Potensi yang diunggulkan sungai ini meliputi perikanan dan sebagai prasarana transportasi. Banyak spesies ikan yang hidup di sungai ini dan ada pula mamalia ikan tawar yang terancam punah yaitu Pesut Mahakam. Keberadaannya mulai memudar karena kondisi sungai yang tidak seperti dahulu. Oleh karena itu, kelestarian sungai perlu kita jaga bersama agar makhluk hidup yang ada di sekitar sungai tetap lestari.

38. Sungai Mahakam merupakan sungai terbesar yang berasal dari...
- Bali
 - Aceh
 - Sulawesi Barat
 - Kalimantan Timur
39. Pikiran pokok pada teks di atas adalah...
- Sungai Mahakam merupakan sungai terbesar yang memiliki peran penting
 - Kondisi sungai tidak seperti dahulu
 - Ikan Pesut Mahakam salah satu fauna di Sungai Mahakam
 - Potensi yang diunggulkan hanya perikanan
40. Mengapa kelestarian sungai perlu kita jaga?
- Agar seperti dahulu
 - Karena sungai memiliki peran yang penting bagi makhluk hidup termasuk manusia
 - Agar semakin kotor
 - Karena sungai tidak berguna bagi kehidupan

Selamat Mengerjakan 😊

Lampiran M. Lembar Angket Respon Siswa

**Angket Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran “Georemi Nusantara”
dalam Bentuk APE Kartu Pasangan**

Petunjuk Pengisian

1. Isilah angket ini dengan jujur dan sesuai dengan pendapat Anda!
2. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen terlebih dahulu!
3. Berilah tanda (√) pada salah satu kolom sesuai pendapat Anda!

Nama :

Kelas :

No. Absen :

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Ya	Cukup	Kurang	Tidak
1.	Apakah materi yang diajarkan menggunakan media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk APE Kartu Pasangan sesuai dengan materi yang diajarkan?				
2.	Apakah petunjuk penggunaan media “Georemi Nusantara” dalam bentuk Ape Kartu Pasangan jelas dan mudah dipahami?				
3.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk Ape Kartu Pasangan jelas dan mudah dimengerti?				
4.	Apakah media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk				

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Ya	Cukup	Kurang	Tidak
	Ape Kartu Pasangan mudah untuk dimainkan?				
5.	Apakah media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk Ape Kartu Pasangan menyenangkan?				
6.	Apakah waktu yang disediakan untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media “Georemi Nusantara” dalam bentuk Ape Kartu Pasangan mencukupi?				
7.	Apakah materi yang disajikan menggunakan media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk Ape Kartu Pasangan berurutan?				
8.	Apakah media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk Ape Kartu Pasangan membantu dalam belajar?				
9.	Apakah ilustrasi/gambar-gambar yang ada dalam media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk Ape Kartu Pasangan mendukung kegiatan pembelajaran?				
10.	Apakah secara keseluruhan tentang media pembelajaran “Georemi Nusantara” dalam bentuk Ape Kartu Pasangan menarik untuk dimainkan?				

No.	Nama Siswa	Skor Angket Nomor										Total	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
25	NDF	4	3	4	4	4	3	1	4	4	3	34	85
26	FJ	4	4	4	3	4	2	3	3	2	3	32	80
27	RKW	4	4	4	4	4	2	3	3	2	4	34	85
28	RAKG	4	4	4	4	4	1	3	3	2	4	33	82,5
29	RCP	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	36	90
30	RH	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	72,5
31	SDP	4	2	2	4	4	2	3	4	2	4	31	77,5
32	ZPD	4	3	4	3	4	2	1	3	2	3	29	72,5
33	MHAB	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	28	70

Lampiran O. Hasil Angket Respon Siswa

**Angket Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran "Georemi Nusantara"
dalam Bentuk APE Kartu Pasangan**

Petunjuk Pengisian

1. Isilah angket ini dengan jujur dan sesuai dengan pendapat Anda!
2. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen terlebih dahulu!
3. Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom sesuai pendapat Anda!

Nama : *Khoiril Aslan*

Kelas : *VB*

No. Absen : *14*

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Ya	Cukup	Kurang	Tidak
1.	Apakah materi yang diajarkan menggunakan media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk APE Kartu Pasangan sesuai dengan materi yang diajarkan?	✓			
2.	Apakah petunjuk penggunaan media "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan jelas dan mudah dipahami?	✓			
3.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan jelas dan mudah dimengerti?		✓		
4.	Apakah media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan mudah untuk dimainkan?	✓			
5.	Apakah media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan	✓			

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Ya	Cukup	Kurang	Tidak
	menyenangkan?				
6.	Apakah waktu yang disediakan untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan mencukupi?				✓
7.	Apakah materi yang disajikan menggunakan media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan berurutan?	✓			
8.	Apakah media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan membantu dalam belajar?	✓			
9.	Apakah ilustrasi/gambar-gambar yang ada dalam media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan mendukung kegiatan pembelajaran?	✓			
10.	Apakah secara keseluruhan tentang media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan menarik untuk dimainkan?	✓			

**Angket Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran "Georemi Nusantara"
dalam Bentuk APE Kartu Pasangan**

Petunjuk Pengisian

1. Isilah angket ini dengan jujur dan sesuai dengan pendapat Anda!
2. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen terlebih dahulu!
3. Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom sesuai pendapat Anda!

Nama : Ledyā dwi nanda p.w
 Kelas : VB
 No. Absen : 15

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Ya	Cukup	Kurang	Tidak
1.	Apakah materi yang diajarkan menggunakan media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk APE Kartu Pasangan sesuai dengan materi yang diajarkan?	✓			
2.	Apakah petunjuk penggunaan media "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan jelas dan mudah dipahami?	✓			
3.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan jelas dan mudah dimengerti?	✓			
4.	Apakah media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan mudah untuk dimainkan?	✓			
5.	Apakah media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan		✓		

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Ya	Cukup	Kurang	Tidak
	menyenangkan?				
6.	Apakah waktu yang disediakan untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan mencukupi?			✓	
7.	Apakah materi yang disajikan menggunakan media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan berurutan?		✓		
8.	Apakah media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan membantu dalam belajar?		✓		
9.	Apakah ilustrasi/gambar-gambar yang ada dalam media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan mendukung kegiatan pembelajaran?	✓			
10.	Apakah secara keseluruhan tentang media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan menarik untuk dimainkan?	✓			

**Angket Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran "Georemi Nusantara"
dalam Bentuk APE Kartu Pasangan**

Petunjuk Pengisian

1. Isilah angket ini dengan jujur dan sesuai dengan pendapat Anda!
2. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen terlebih dahulu!
3. Berilah tanda (√) pada salah satu kolom sesuai pendapat Anda!

Nama : MH : Husni AHOF

Kelas : ● V B

No. Absen : 02

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Ya	Cukup	Kurang	Tidak
1.	Apakah materi yang diajarkan menggunakan media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk APE Kartu Pasangan sesuai dengan materi yang diajarkan?	√			
2.	Apakah petunjuk penggunaan media "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan jelas dan mudah dipahami?	√			
3.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan jelas dan mudah dimengerti?	√			
4.	Apakah media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan mudah untuk dimainkan?	√			
5.	Apakah media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan	√			

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Ya	Cukup	Kurang	Tidak
	menyenangkan?				
6.	Apakah waktu yang disediakan untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan mencukupi?			✓	
7.	Apakah materi yang disajikan menggunakan media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan berurutan?	✓			
8.	Apakah media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan membantu dalam belajar?	✓			
9.	Apakah ilustrasi/gambar-gambar yang ada dalam media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan mendukung kegiatan pembelajaran?	✓			
10.	Apakah secara keseluruhan tentang media pembelajaran "Georemi Nusantara" dalam bentuk Ape Kartu Pasangan menarik untuk dimainkan?	✓			

Lampiran P. Surat Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 7 9 0 5 /UN25.1.5/LT/2018
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

0 5 NOV 2018

Yth. Kepala SDN Patrang 01
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Tika Triyana
NIM : 150210204030
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud melaksanakan Penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran "Georemi Nusantara" Pada Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem Untuk Siswa Kelas V SDN Patrang 01 Jember, di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP.19670625 199203 1 003



**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI PATRANG 01
KECAMATAN PATRANG
Jl. Moch. Sroedji No. 250 Telp (0331) 483048 Jember**

SURAT KETERANGAN

Nomor: 423.4/ 115 /413.01.20523237/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DEWI A'ISYAH, S.Pd
NIP : 19720312 199807 2 002
Pangkat/Gol. Ruang : Penata Tk. I/ III.d
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Tika Triyana
NIM : 150210204030
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Benar-benar telah melakukan penelitian pada siswa kelas V di SDN Patrang 01 tahun pelajaran 2018/2019 dari tanggal 15 Desember 2018.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 15 Desember 2018
Kepala SDN Patrang 01



DEWI A'ISYAH, S.Pd
NIP. 19720312 199807 2 002

Lampiran Q. Dokumentasi

Q1. Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran “Georemi Nusantara dalam Bentuk APE Kartu Pasangan





Q2. Kegiatan Mengisi Angket Respon Siswa



Q3. Kegiatan Mengerjakan Tes Hasil Belajar Siswa



Lampiran R. Biodata Peneliti**A. Identitas Diri**

Nama : Tika Triyana
NIM : 150210204030
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat dan Tanggal Lahir : Situbondo, 18 September 1996
Alamat Asal : Perum. Mangga Lima RT/RW: 005/012 Desa
Prajejan, Kecamatan Prajejan, Kab. Bondowoso
Alamat Tinggal : Jalan Kaliurang Gang Sumur Bor Nomor 192A,
Kecamatan Sumpersari, Kabupaten Jember
Agama : Islam
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
E-mail : triyanatika@gmail.com
Nomor Telepon/HP : - / 085257724384

B. Riwayat Pendidikan

No.	Tahun Lulus	Instansi Pendidikan	Tempat
1.	2009	SDN Prajejan Kidul 02	Bondowoso
2.	2012	SMPN 01 Prajejan	Bondowoso
3.	2015	SMAN 2 Situbondo	Situbondo