

Kampus Utama

Plagiasi Rofi'ah

 VANDA
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Fakultas Pendidikan dan Studi Islam

Document Details

Submission ID**trn:oid::1:3614036966****Submission Date****Jul 20, 2026, 9:17 AM GMT+7****Download Date****Jul 20, 2026, 9:23 AM GMT+7****File Name****ROFI_AH.pdf****File Size****1.0 MB****16 Pages****4,591 Words****28,467 Characters**

32% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

- 24%  Internet sources
- 24%  Publications
- 5%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 24% Internet sources
- 24% Publications
- 5% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	journal.unpas.ac.id	3%
2	Internet	ijemd.umsida.ac.id	2%
3	Internet	archive.umsida.ac.id	2%
4	Internet	ejournal.uluwiyah.ac.id	1%
5	Publication	Aspita, Sundahry, Elvima Nofrianni. "Student Engagement in Science and Social S...	1%
6	Publication	Lhutfia Wahyu Safutri, Suci Rahmadhani Lubis, Farahdilla Maulida, Nur Syadiah S...	1%
7	Internet	journal.fkip.uniku.ac.id	1%
8	Internet	repository.uin-suska.ac.id	<1%
9	Publication	Siti Darmiatun, Farida Mayar. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak m...	<1%
10	Student papers	Universitas Musamus Merauke	<1%
11	Publication	Hani Binti Rishadi, Putri Zudhah Ferryka, Isna Rahmawati. "Pengembangan Medi...	<1%

12	Internet	ejournals.com	<1%
13	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
14	Internet	repository.ulb.ac.id	<1%
15	Student papers	Universitas Trunojoyo	<1%
16	Internet	ppjp.ulm.ac.id	<1%
17	Internet	repository.upi.edu	<1%
18	Publication	Jazirotur Riskiyah, Milani Putri, Laili Amalia. "Pengaruh Media Flipbook Berbasis ...	<1%
19	Publication	Nabila Riesmayawati, Ade Sastrawijaya, Tria Aditia Nugraha. "PENGARUH MEDIA...	<1%
20	Internet	text-id.123dok.com	<1%
21	Internet	zh.scribd.com	<1%
22	Publication	Fanny Rahmawati, Norsiyanto, Melly Artika Retponingtias, Nur Dini Kusmiati, L...	<1%
23	Internet	core.ac.uk	<1%
24	Internet	pondokjurnal.uwj.ac.id	<1%
25	Publication	Desy Dwi Syapriani Putri, Oki Rasdana, Elvrin Septyanti. "Pengaruh Model <i>Coo...	<1%

26	Publication	Nita Puspitasari, Umi Anugerah Izzati, Eko Darminto. "Penerapan Media Flash Ca...	<1%
27	Internet	docobook.com	<1%
28	Internet	ejournal.almaata.ac.id	<1%
29	Internet	idr.uin-antasari.ac.id	<1%
30	Internet	repository.pkr.ac.id	<1%
31	Internet	repository.uindatokarama.ac.id	<1%
32	Internet	repository.uinsaizu.ac.id	<1%
33	Internet	www.coursehero.com	<1%
34	Internet	www.journal.unusida.ac.id	<1%
35	Internet	www.scribd.com	<1%
36	Internet	www.sentralandroid.com	<1%
37	Publication	Elpi Novianti, Apdoludin, Megawati. "Analisis Peran Guru dalam Meningkatkan ...	<1%
38	Publication	Maria Goreti Rini Kristiantari, Chindytia Chindytia, Ni Putu Fina Wimadani, Ni Put...	<1%
39	Publication	Muhammad Fahrurrozi, Yoviana Yoviana. "MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ME...	<1%

40	Publication	ANITA RAHMAWATI, Nataria Wahyuning Subayani. JTIEE (Journal of Teaching in El...	<1%
41	Publication	Afifah Mutiara Ramadhani, Thalita Ulima, Dian Mustika Anggraini. "Analisis Pene...	<1%
42	Publication	Haryono. "Penggunaan media visual berbasis gambar dalam pembelajaran baha...	<1%
43	Publication	Nurul Huda Septiyanto, Ermawati Zulikhatin N.. "Snakes and Ladders Media in So...	<1%
44	Publication	Yassir Ilfa, Rakanita Dyah Ayu Kinesti. "Penerapan Media Flash Card pada Pembel...	<1%
45	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
46	Internet	repository.usd.ac.id	<1%

Learning Implementation Report: The Effectiveness of Using Flash Cards to Increase Science Learning Interest in Grade 3 Elementary School Students

[Laporan Implementasi Pembelajaran Efektivitas Penggunaan Flash Card dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar]

Rofi'ah¹⁾, Vanda Rezanah^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: vandarezania@umsida.ac.id

Abstract. The use of appropriate learning media is crucial for increasing student interest in learning, particularly in science subjects in elementary schools. One such learning medium is flashcards, which contain images and brief information to capture students' attention. This study aims to describe the effectiveness of using flashcards in increasing students' interest in science in third-grade elementary school. The background of this research is based on the low student interest in science lessons, which tend to be monotonous and uninteresting. Therefore, the use of creative and interactive learning media is essential to increase student engagement in the learning process. This study was a qualitative study. The subjects were third-grade elementary school students. Data collection techniques were observation, interviews, and documentation during the learning process. Flashcards were used as a learning aid to introduce science material in a visual and engaging way, making it easier for students to understand.

The results of the study indicate that the use of flashcards can increase students' interest in science. Students become more active, enthusiastic, and focused during learning activities. Furthermore, the use of flashcards also helps teachers create a fun and interactive learning environment. Thus, the use of flashcards is effective in increasing elementary school students' interest in learning science.

Keywords—Flashcard media, learning interest. Science: Learning.

Abstrak. Penggunaan media pembelajaran yang tepat memang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan seperti media flash card, yaitu kartu pembelajaran yang memuat gambar dan juga informasi singkat sehingga mampu menarik perhatian siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan flash card dalam meningkatkan minat belajar IPA siswa dikelas 3 sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA yang cenderung monoton dan juga kurang menarik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Jenis penelitian ini, merupakan penelitian kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan juga dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Media flash card digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk mengenalkan materi IPA secara visual dan menarik sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan flash card dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu penggunaan media flash card juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan flash card efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa sekolah dasar.

Kata kunci— Media flashcard, minat belajar. IPA: Pembelajaran.

I. KONTEKS DAN TUJUAN

Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Untuk mencapai tujuan ini, beragam model, strategi, metode, pendekatan, taktik dan teknik pembelajaran dan cakupannya meliputi seluruh aspek pendidikan dan pengajaran. Pembelajaran merupakan proses terencana yang bertujuan membantu pencapaian tujuan belajar[1]. Pada pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membangun kemampuan berfikir kritis, rasa ingin tahu, serta pemahaman siswa terhadap lingkungan sekitar. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa kelas 3 pada sekolah dasar yang kurang menunjukkan minat belajar pada mata pelajaran IPA. Hal ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik.

Metode penelitian adalah proses pengumpulan data dan informasi secara sistematis dan juga berkelanjutan, menyeluruh, mengekspresikan secara efektif bagaimana orang, peristiwa dan lingkungan sosial berperilaku dan berfungsi dalam situasi berbeda[2]. Metode yang digunakan merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode pendekatan studi kasus, dan media pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan seperti flash card. Media flash card adalah alat pembelajaran yang digunakan untuk membantu mengingat dan mempelajari

informasi dengan cepat dan efektif. Media ini terdiri dari kartu-kartu kecil yang biasanya memiliki satu sisi dengan pertanyaan atau informasi penting, dan sisi lainnya dengan jawaban atau penjelasan singkat [5]. *Flash card* juga menampilkan gambar, teks, atau simbol yang berfungsi sebagai pengingat atau petunjuk belajar bagi siswa terkait materi pembelajaran [3]. Penggunaan media ini dapat membantu siswa memahami materi secara visual dan lebih mudah mengingat konsep-konsep yang terdapat dalam mata pelajaran IPA. Penggunaan media ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik dan tidak membosankan bagi siswa sekolah dasar.

Adapun tujuan pembelajaran (indikator keberhasilan) pada implementasi ini adalah : (1) meningkatkan minat belajar , (2) mempermudah pemahaman konsep, (3) mengevaluasi efektivitas.

II. RENCANA PEMBELAJARAN

Rencana pembelajaran dirancang berdasarkan RPP

A. Strategi dan alur kegiatan

1. Pendahuluan (10 menit)

Guru pembelajaran dengan menyapa peserta didik, salam, berdoa bersama dan memeriksa kehadiran. Dilanjutkan dengan apresiasi melalui pertanyaan “ tadi pagi dalam perjalanan ke sekolah, apakah kalian melihat hewan? Hewan apa saja?”. Setelah itu dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

1) Guru memperkenalkan pengetahuan dasar seperti mengajak siswa untuk mengobservasi lingkungan sekitar dengan melalui pertanyaan “ kira-kira ada hewan apa saja yang tinggal di sekolah kita? Di mana kita bisa menemukan mereka?”.

2) Siswa eksplorasi di luar kelas dan juga mencatat temuan

3) Siswa melakukan diskusi kecil, guru memfasilitasi.

4) Guru menjelaskan konsep dan membagikan *Flash Card* kepada siswa

5) Siswa mengamati sesuai dengan kartu yang telah di bagikan

6) Siswa menentukan jenis hewan yang termasuk hewan peliharaan atau hewan liar

7) Kuis Individu dalam proses finish pemahaman materi.

3. Penutup (10 menit)

Siswa di ajak merefleksi kegiatan dan juga menyimpulkan serta memberi apresiasi dan menutup pembelajaran.

B. Desain Penilaian

Penilaian yang dilakukan melalui :

1) Tugas kelompok

2) Kuis individu

3) Rubrik penilaian, (Pemahaman, Kerja sama)

III. IMPLEMENTASI

Implementasi pembelajaran dilaksanakan dalam satu kali pertemuan (2x35 menit) pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Kegiatan pembelajaran menggunakan media *flash card* pada mata pelajaran IPA sebagai sarana untuk meningkatkan serta membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dan menarik, melalui penggunaan *flash card* siswa diajak untuk mengamati, mengenali, dan juga mengelompokkan informasi yang terdapat pada kartu sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif. Penggunaan media ini mampu meningkatkan minat juga partisipasi, serta hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada pertemuan pertama, guru memperkenalkan media *flash card* yang berisi gambar, istilah, dan juga penjelasan sederhana mengenai materi IPA. Guru menjelaskan aturan pada kegiatan pembelajaran, yaitu setiap siswa mampu mengamati kartu, mendiskusikan isi kartu lalu kemudian dapat membedakan, memahami dan juga mampu mengelompokkan jenis maupun kategori sesuai dengan materi. Untuk meningkatkan antusias siswa, guru memberikan contoh penggunaan *flash card* secara menarik melalui permainan tanya jawab sederhana.

Pada pertemuan kedua, guru melakukan penguatan materi menggunakan media *flash card* yang lebih variatif. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah memahami konsep dari materi IPA. Guru juga menyiapkan penilaian sederhana berupa: 1) ketepatan menjawab pertanyaan, 2) keaktifan saat kegiatan belajar berlangsung, 3) keberanian menyampaikan pendapat.

V. PENILAIAN DAN RINGKASAN HASIL

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *flash card* pada mata pelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar. Penilaian di fokuskan pada minat belajar siswa dan juga keaktifan selama kegiatan belajar mengajar. Guru melakukan pengamatan langsung terhadap proses belajar, aktivitas siswa saat berdiskusi kecil, tanya jawab, dan juga penggunaan media *flash card*. Berdasarkan hasil pengamatan, penggunaan media *flash card* terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan juga partisipasi siswa dalam pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif, berani mengemukakan pendapat, serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Secara

6

keseluruhan, media *flash card* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran IPA dan membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif dan bermakna.

A. Indikator dan kriteria

Tabel 1. Indikator Keberhasilan

o	Indikator	Kriteria Keberhasilan	Cara ukur
	Minat belajar siswa	≥ 75 % siswa menunjukkan antusias dan aktif selama pembelajaran menggunakan <i>flash card</i>	Observasi guru saat kegiatan belajar berlangsung
	Pemahaman materi IPA	≥ 70 % siswa memperoleh skor ≥ 2 (dari skor 3) pada tanya jawab dan juga latihan	Penilaian hasil tugas dan pertanyaan lisan
	Keberanian menyampaikan pendapat	≥ 65 % siswa berani menjawab atau menyampaikan pendapat minimal 1 kali	Checklist partisipasi siswa saat diskusi kelas

B. Ringkasan hasil (agregat)

Tabel 2. Ringkasan Hasil

Ukuran	Baseline (sebelum intervensi)	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Siswa aktif dan antusias dalam pembelajaran	10/28 (36%)	18/28 (64%)	24/28 (86%)
Siswa memperoleh skor ≥ 2 pemahaman materi	12/28 (43%)	19/28 (68%)	23/28 (82%)
Siswa berani menyampaikan pendapat	8/28 (29%)	16/28 (57%)	21/28 (75%)

Berdasarkan tabel di atas, penggunaan media *flash card* menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dalam mata pelajaran IPA siswa kelas III Sekolah Dasar. Pada pertemuan pertama, siswa mulai menunjukkan ketertarikan dan juga keaktifan dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga tampak lebih fokus saat mengamati gambar *flash card* dan lebih berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Sedangkan pada pertemuan kedua, mengalami peningkatan yang lebih signifikan. Sebagian besar siswa sudah aktif dalam pembelajaran, mampu memahami materi IPA dengan sangat baik, serta berani menyampaikan pendapat di depan kelas. Penggunaan media *flash card* ini membuat suasana pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah.

VI. REFLEKSI SINGKAT DAN RENCANA PERBAIKAN

Penggunaan media *flash card* pada kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan juga sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Penggunaan media *flash card* mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih mudah dalam memahami materi, berani menjawab pertanyaan yang diberikan, serta menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap pembelajaran IPA.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan bimbingan lebih lanjut, terutama dalam hal kepercayaan diri untuk menyampaikan pendapat dan berpartisipasi secara aktif dalam diskusi kelas. Oleh karena itu, perbaikan yang akan dilakukan pada pembelajaran berikutnya adalah memperbanyak variasi *flash card* agar lebih menarik, memberikan kesempatan yang merata kepada seluruh siswa untuk berpendapat, serta memberikan pendampingan khusus kepada siswa yang masih kurang percaya diri. Dengan perbaikan tersebut, diharapkan proses pembelajaran selanjutnya dapat berlangsung lebih efektif, interaktif, dan juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

VII. ETIKA DAN PRIVASI

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan tetap menjaga kenyamanan dan hak siswa selama kegiatan berlangsung. Seluruh siswa diberi kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media *flash card* tanpa adanya perlakuan yang membedakan. Data yang diperoleh selama implementasi digunakan hanya untuk kepentingan penyusunan laporan dan evaluasi pembelajaran. Kerahasiaan identitas siswa dijaga dengan tidak mencantumkan data pribadi dalam laporan. Selain itu, kegiatan ini telah memperoleh izin dari pihak sekolah dan dilaksanakan sesuai dengan aturan serta etika yang berlaku di lingkungan sekolah. Dengan demikian, seluruh proses implementasi dapat berjalan secara bertanggung jawab, etis dan juga bermanfaat bagi siswa.

43
9

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada almamater tercinta Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan kesempatan, dukungan terhadap penelitin ini, kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin kepada kami untuk melakukan penelitian, dan juga kepada seluruh pihak yang telah mendukung keluarga tercinta baik suami yang selalu kebersamai, anak-anak yang selalu siap membantu dalam kondisi apapun, kepada cucu tersayang yang ikut berpartisipasi dalam dukungan emosional, dan kepada teman sejawat serta juga dosen pembimbing yang telah senantiasa mencurahkan waktu dan juga tenaganya dalam membantu menyelesaikan tugas akhir ini.

REFERENSI

Daftar Pustaka

- [1] Rachmayani N Asiva, “ *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*”. 2015
- [2] Yusuf, Musri A. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: PT fajar Interp. 2018.
- [3] Nur Afiah, Ratna Purwati, dan Casta Casta. “*Optimalisasi Flashcard untuk Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan di Pendidikan Dasar*.” *Actionq Research Journal Indonesia (ARJI)* 3, no. 4 2021.
- [4] Vira Nisa Nur Amalia, S. *Pengaruh Media Flash Card Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan di Kelas X SMAN 1 Rumbio Jaya*. 2022
- [5] Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM. 2022

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

MODUL AJAR DEEP LEARNING MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) BAB 1 : MARI KENALI HEWAN DI SEKITAR KITA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah : SD IT TRI BAKTI AL FALAH
Nama Penyusun : .ROFI'AH
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas)
Kelas / Fase / Semester : III (Tiga) / B / I (Ganjil)
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2x35 menit)
Tahun Pelajaran : 2026/2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik sudah dapat menyebutkan nama-nama hewan umum yang sering mereka lihat (kucing, ayam, burung, semut). Beberapa peserta didik mungkin sudah mengetahui perbedaan dasar seperti hewan yang memiliki bulu atau tidak.
- **Minat** : Sebagian besar peserta didik memiliki minat yang tinggi terhadap dunia hewan, baik hewan peliharaan maupun hewan liar yang mereka temui.
- **Latar Belakang** : Latar belakang peserta didik beragam; beberapa memiliki hewan peliharaan di rumah, sementara yang lain hanya melihat hewan di lingkungan sekitar atau melalui media.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Peserta didik belajar melalui pengamatan langsung terhadap hewan di lingkungan sekolah, gambar-gambar, dan video tentang keragaman hewan.
 - **Auditori**: Peserta didik belajar melalui diskusi kelompok, penjelasan guru, dan menceritakan hasil pengamatan mereka.
 - **Kinestetik**: Peserta didik belajar dengan bergerak aktif di luar kelas untuk mencari dan mengamati hewan, serta membuat model atau patung hewan.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami ciri-ciri hewan, perbedaan bagian tubuh hewan, fungsi bagian tubuh, dan pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya (herbivora, karnivora, omnivora).
 - **Prosedural**: Melakukan pengamatan sederhana terhadap hewan, mencatat hasil temuan, membandingkan ciri-ciri hewan, dan menyajikan informasi dalam bentuk gambar atau model.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Materi ini sangat relevan karena hewan adalah bagian dari lingkungan sehari-hari peserta didik. Pembelajaran ini menumbuhkan rasa ingin tahu, empati, dan tanggung jawab terhadap makhluk hidup lain.
- **Tingkat Kesulitan**: Rendah hingga sedang. Konsep-konsepnya konkret dan dapat diamati langsung oleh peserta didik.
- **Struktur Materi**: Materi disusun secara bertahap, mulai dari identifikasi hewan secara umum, perbandingan bagian tubuh, hingga analisis fungsi bagian tubuh yang lebih mendalam.
- **Integrasi Nilai dan Karakter**: Menumbuhkan rasa syukur atas ciptaan Tuhan, rasa ingin tahu, teliti, kerja sama, dan tanggung jawab dalam menjaga kelestarian lingkungan.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia**: Mensyukuri keragaman hewan sebagai ciptaan Tuhan dan menunjukkan kasih sayang terhadap hewan.
- **Kewargaan**: Memahami pentingnya menjaga kelestarian hewan sebagai bagian dari ekosistem dan lingkungan sekitar.
- **Penalaran Kritis**: Mengajukan pertanyaan tentang perbedaan bentuk tubuh hewan dan menganalisis hubungan antara bentuk tubuh dengan fungsinya (misalnya, mengapa paruh burung berbeda dengan mulut kucing).
- **Kreativitas**: Menghasilkan karya berupa gambar atau model hewan beserta deskripsi fungsinya sebagai hasil belajar.
- **Kolaborasi**: Bekerja sama dalam kelompok untuk berdiskusi, berbagi hasil pengamatan, dan saling memberikan masukan.
- **Kemandirian**: Melakukan pengamatan secara individu dan mencatat temuan secara mandiri sebelum

berdiskusi dengan teman.

- **Kesehatan:** Memahami bahwa merawat hewan dan menjaga kebersihan lingkungan adalah bagian dari menjaga kesehatan bersama.
- **Komunikasi:** Menyampaikan hasil pengamatan dan gagasan secara lisan di depan teman-teman dan secara tertulis melalui catatan atau karya.

E. DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase B, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Pemahaman IPAS**

Menjelaskan bentuk dan fungsi pancaindra; menganalisis siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya; menghasilkan solusi untuk masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim; menyimpulkan proses perubahan wujud zat; menjelaskan sumber dan bentuk energi, serta proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari; membedakan jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda; menjelaskan peran, tugas, dan tanggung jawab serta interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah; mengenali letak kabupaten/kota dan provinsi tempat tinggalnya dengan menggunakan peta konvensional/digital; mengklasifikasikan ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat, ragam budaya serta upaya untuk melestarikannya; menganalisis sejarah masyarakat di lingkungan tempat tinggal; menjelaskan nilai mata uang dan fungsinya, serta cara mengelola keuangan secara bijak.

- **Keterampilan Proses**

Mampu menerapkan keterampilan proses yang meliputi:

- **Mengamati**

Murid mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana, mencatat hasil pengamatannya

- **Mempertanyakan dan Memprediksi**

Secara mandiri, murid mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang ingin diketahui saat melakukan pengamatan dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.

- **Merencanakan dan Melakukan Penyelidikan**

Dengan panduan pendidik, murid membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Murid melakukan observasi menggunakan alat bantu pengukuran sederhana..

- **Memproses, Menganalisis Data dan Informasi**

Dengan panduan pendidik, murid mengorganisasikan data dalam bentuk turus dan diagram gambar untuk menyajikan dan mengidentifikasi pola. Murid membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan penjelasan..

- **Mengevaluasi dan Refleksi**

Murid melakukan refleksi terhadap penyelidikan yang sudah dilakukan.

- **Mengomunikasikan Hasil**

Murid mengomunikasikan hasil penyelidikan secara lisan dan tertulis dalam berbagai media.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Bahasa Indonesia:** Mendeskripsikan ciri-ciri hewan secara lisan dan tulisan, menceritakan hasil pengamatan.
- **Seni Budaya dan Prakarya (SBdP):** Menggambar atau membuat model/patung hewan dari berbagai bahan.
- **Matematika:** Membandingkan ukuran hewan, menghitung jumlah kaki atau bagian tubuh lainnya.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1 & 2:** Peserta didik mampu mengenali keragaman hewan di lingkungan sekitar serta mengidentifikasi ciri-ciri dan bagian-bagian tubuhnya melalui pengamatan langsung (2JP + 2JP).
- **Pertemuan 3 & 4:** Peserta didik mampu menganalisis fungsi bagian tubuh hewan kaitannya dengan makanan dan cara hidupnya, serta membuat karya kreatif untuk menunjukkan pemahamannya (2JP + 2JP)

D. INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menyebutkan nama-nama hewan yang ditemukan di lingkungan sekolah.
2. Peserta didik dapat mendeskripsikan ciri-ciri fisik hewan yang diamati (ukuran, warna, penutup tubuh).
3. Peserta didik dapat menyebutkan bagian-bagian tubuh hewan yang diamati (kepala, badan, kaki, sayap, dll).
4. Peserta didik dapat membandingkan bagian tubuh antara dua hewan yang berbeda.
5. Peserta didik dapat menjelaskan fungsi dari bagian tubuh hewan (misal: fungsi kaki untuk berjalan,

fungsi sayap untuk terbang).

6. Peserta didik dapat mengaitkan bentuk paruh atau gigi hewan dengan jenis makanannya.
7. Peserta didik dapat mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya (herbivora, karnivora, atau omnivora).
8. Peserta didik dapat membuat sebuah produk (gambar/model) yang merepresentasikan satu jenis hewan beserta informasi pentingnya.

E. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Mengamati dan mengenali hewan-hewan yang ada di lingkungan sekolah dan sekitar rumah, seperti semut, kupu-kupu, kucing, ayam, burung, dan serangga lainnya.

F. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Discovery Learning* (Pembelajaran Penemuan)
- **Pendekatan:** *Deep Learning* (*Mindful, Meaningful, Joyful Learning*)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik melakukan pengamatan yang terfokus dan teliti terhadap hewan di sekitarnya, menyadari setiap detail bentuk dan perilaku hewan.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik tidak hanya menghafal nama bagian tubuh hewan, tetapi memahami mengapa bagian tubuh itu ada dan bagaimana fungsinya membantu hewan bertahan hidup.
 - **Joyful Learning:** Pembelajaran dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan seperti eksplorasi di luar kelas, permainan, diskusi kelompok, dan proyek kreatif membuat karya.
- **Metode Pembelajaran:** Observasi, Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan Proyek.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Guru menyajikan contoh hewan yang beragam (serangga, mamalia, burung) melalui gambar atau video untuk menjangkau minat semua peserta didik.
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik diberi pilihan untuk melakukan pengamatan secara individu atau berpasangan. Guru memberikan pertanyaan pemantik yang bervariasi tingkat kesulitannya selama diskusi.
 - **Diferensiasi Produk:** Peserta didik diberi kebebasan memilih bentuk proyek akhir, bisa berupa gambar detail, patung dari plastisin, atau poster sederhana.

G. KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Memanfaatkan taman sekolah, lapangan, atau area lain di sekolah sebagai laboratorium alam untuk pengamatan hewan.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Orang tua dilibatkan dengan mendorong peserta didik untuk mengamati hewan peliharaan atau hewan di sekitar rumah.
- **Mitra Digital:** Menggunakan sumber belajar digital seperti video dokumenter hewan untuk memperkaya pemahaman.

H. LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Pengaturan tempat duduk fleksibel (kelompok, klasikal) untuk mendukung diskusi.
 - Pemanfaatan area luar kelas (taman sekolah) sebagai sumber belajar utama.
- **Ruang Virtual:**
 - Menampilkan video pendek tentang keunikan hewan melalui proyektor/layar.
 - Mengakses gambar-gambar hewan dari internet sebagai referensi tambahan.
- **Budaya Belajar:**
 - Menciptakan suasana yang mendorong rasa ingin tahu dan keberanian bertanya.
 - Membangun sikap saling menghargai pendapat saat berdiskusi.
 - Menekankan pentingnya menyayangi dan tidak menyakiti hewan selama pengamatan.

I. PEMANFAATAN DIGITAL

- Penggunaan proyektor untuk menampilkan gambar dan video hewan yang tidak dapat ditemukan di lingkungan sekolah.
- Peserta didik (dengan bimbingan guru) dapat menggunakan tablet atau gawai untuk memotret hewan yang ditemukan sebagai bahan dokumentasi.

J. MEDIA DAN ALAT

- Flashcard bergambar hewan (kucing, ikan, burung, dll.)
- Papan tulis / meja untuk mengelompokkan kartu
- Lembar kerja siswa (opsional)

1 (2 JP : 70 MENIT)

Topik : Ada Hewan Apa Saja di Sekitarmu?

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Guru menyapa peserta didik, berdoa bersama, dan memeriksa kehadiran.
- **Apersepsi (Mindful):** Guru mengajukan pertanyaan pemantik: "Tadi pagi dalam perjalanan ke sekolah, apakah kalian melihat hewan? Hewan apa saja?".
- **Motivasi (Joyful):** Guru menyampaikan bahwa hari ini mereka akan menjadi "detektif hewan" yang akan menyelidiki hewan-hewan yang bersembunyi di sekitar sekolah.
- **Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu menemukan dan mengenali berbagai jenis hewan di lingkungan sekolah.
- **Aturan Main:** Guru menjelaskan aturan saat melakukan pengamatan di luar kelas: tidak boleh mengganggu atau menyakiti hewan dan tetap berada di area yang ditentukan.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Orientasi Masalah (Mindful):** Guru mengajak peserta didik bertanya-tanya: "Kira-kira, ada hewan apa saja ya yang tinggal di sekolah kita? Di mana kita bisa menemukan mereka?".
- **Eksplorasi (Kinestetik & Joyful):** Guru membagikan lembar observasi sederhana dan mengajak peserta didik ke luar kelas untuk melakukan "perburuan" hewan. Peserta didik mengamati lingkungan sekitar (taman, bawah pot, pohon, dll) untuk menemukan hewan.
- **Mencatat Temuan:** Setiap kali menemukan hewan, peserta didik menggambar hewan tersebut di lembar observasi, menuliskan namanya (jika tahu), dan di mana hewan itu ditemukan.
- **Diskusi Awal:** Setelah waktu eksplorasi selesai, peserta didik berkumpul kembali. Guru memfasilitasi diskusi singkat: "Hewan apa yang paling banyak kalian temukan? Hewan apa yang paling unik?".
- **Pengenalan Konsep (Meaningful):** Kembali di kelas, guru membahas temuan peserta didik. Guru memperkenalkan perbedaan hewan peliharaan dan hewan liar, serta hewan bertulang belakang dan tidak bertulang belakang dengan contoh dari temuan peserta didik.
- Guru membagikan sebuah flascard (kartu bergambar) di depan kelas, peserta didik diminta untuk menyebutkan nama hewan pada kartu.
- Guru membagikan flascard (kartu bergambar) kepada peserta didik, peserta didik mengamati sesuai dengan kartu yang telah di bagikan
- Peserta didik menentukan apakah hewan tersebut termasuk hewan peliharaan atau hewan liar.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang lebih cepat selesai dapat mencoba menemukan lebih banyak jenis hewan atau mengamati perilaku satu hewan lebih lama. Peserta didik yang kesulitan mengidentifikasi dapat dibantu oleh guru atau teman.
 - **Produk (proses):** Hasil gambar di lembar observasi akan bervariasi dan juga hasil dari pengamatan melalui flascard (kartu bergambar) sesuai kemampuan masing-masing menambah pemahaman peserta didik. Guru menghargai setiap usaha.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik diajak merefleksikan kegiatan: "Apa hal paling menarik yang kalian temukan hari ini? Apakah kalian terkejut dengan banyaknya hewan di sekitar kita?".
- **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan bahwa di lingkungan sekitar terdapat banyak sekali jenis hewan dengan ciri yang berbeda-beda.
- **Tindak Lanjut:** Guru memberikan tugas opsional untuk mengamati hewan yang ada di sekitar rumah.
- **Penutup:** Doa dan salam penutup.

ASESMEN PEMBELAJARAN**ASESMEN DIAGNOSTIK**

- **Tanya Jawab:** Di awal pertemuan pertama, guru bertanya: "Sebutkan nama-nama hewan yang tinggal di darat!", "Sebutkan nama hewan yang bisa terbang!". Ini untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik.
- **Kuis Singkat:** Tidak dilakukan.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti "Mengapa kaki bebek ada selaputnya?" atau "Termasuk kelompok apakah kucing jika ia makan ikan?".
- **Diskusi Kelompok:** Guru mengobservasi keaktifan peserta didik, kemampuan berpendapat, dan kerja sama dalam kelompok.

- **Latihan Soal/LKPD:** Lembar observasi dan tabel perbandingan yang diisi peserta didik pada pertemuan 1 dan 2.
- **Observasi:** Guru mengamati sikap peserta didik selama kegiatan di luar kelas (rasa ingin tahu, kehati-hatian terhadap hewan) dan selama kerja kelompok (kolaborasi, komunikasi).

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Karya Gambar/Patung Hewan:** Menilai kreativitas, kerapian, dan kesesuaian bentuk dengan hewan aslinya.
 - **Informasi Pendukung:** Menilai kelengkapan dan kebenaran informasi yang ditulis (nama, makanan, kelompok makanan, fungsi bagian tubuh).
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Kelompok:** Menilai kemampuan menyampaikan hasil diskusi (pada pertemuan 2 & 3).
 - **Penjelasan Karya:** Saat galeri berjalan, guru dapat bertanya kepada beberapa peserta didik untuk menjelaskan karyanya secara singkat.
- **Tes Tertulis:** Dapat berupa soal isian singkat atau menjodohkan. Contoh:
 - Menjodohkan gambar bagian tubuh (paruh, cakar, sirip) dengan fungsinya (mencabik mangsa, berenang, mematuk biji).
 - Mengelompokkan daftar hewan ke dalam kolom Herbivora, Karnivora, dan Omnivora.



Yukum Jaya, 27 April 2026
Guru Mata Pelajaran

LAMPIRAN 2. PENILAIAN

1.LKPD Individu

Pilihan ganda

- 1) Hewan yang hidup di air adalah
 - a. Kucing
 - b. Ikan
 - c. Ayam
- 2) Hewan yang tidak memiliki tulang belakang adalah
 - a. Burung
 - b. Kucing
 - c. Cacing
- 3) Hewan yang hidup di air dan bernafas dengan insang adalah
 - a) Kelinci
 - b) Kucing
 - c) Ikan
- 4) Hewan pemakan daging disebut....
 - a. Herbivora
 - b. Karnivora
 - c. Ombivora
- 5) Hewan yang dapat hidup di darat dan di air disebut....
 - a. Reptil
 - b. Mamalia
 - c. Amfibi

Soal Uraian

- 1) Jelaskan perbedaan hewan liar dan peliharaan!
- 2) Sebutkan 3 contoh hewan darat!
- 3) Harimau termasuk hewan?
- 4) Sapi termasuk hewan pemakan?
- 5) Jelaskan perbedaan karnivora dan herbivora!

2.LKPD Kelompok

• Kegiatan 1

Mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanan

Amatilah *flash card* hewan yang diberikan guru, kemudian kelompokkan sesuai jenis makanannya!

No	Nama Hewan	Herbivora	Karnivora
1			
2			
3			
4			
5			

• Kegiatan 2

Mengelompokkan hewan berdasarkan cara berkembang biak.

Tempelkan atau tuliskan nama hewan dari *flash card* sesuai kelompoknya!

No	Nama Hewan	Bertelur	Melahirkan
1			
2			
3			
4			
5			



HEWAN DAN JENIS PERKEMBANGBIAKANNYA

1. BERTELUR (OVIPAR)

Hewan berkembang biak dengan cara bertelur.

AYAM

BEBEK

BURUNG

IKAN

PENYU

Ciri-ciri:

- Mengeluarkan telur dari tubuhnya.
- Telur dierami sampai menetas menjadi anak.

2. MELAHIRKAN (VIVIPAR)

Hewan berkembang biak dengan cara melahirkan anak.

KUCING

SAPI

KAMBING

KELINCI

KUDA

LUMBA-LUMBA

Ciri-ciri:

- Anak berasal dari dalam perut induk.
- Anak disusui oleh induknya.

3. BERTELUR DAN MELAHIRKAN (OVOVIVIPAR)

Telur berkembang di dalam tubuh induk, lalu menetas dan anak dilahirkan.

ULAR

- Telur berkembang di dalam tubuh induk.
- Anak keluar dari tubuh induk dalam keadaan hidup.

HIU

- Telur berkembang di dalam tubuh induk.
- Anak dilahirkan dalam keadaan hidup.

Ciri-ciri:

- Telur tidak dikeluarkan.
- Telur menetas di dalam tubuh induk.
- Anak dilahirkan dalam keadaan hidup.



Setiap hewan memiliki cara berkembang biak yang berbeda-beda. Kita harus menjaga dan melindungi hewan di sekitar kita.



LAMPIRAN 3. RUBRIK PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Total
1	Keaktifan siswa	Kurang Aktif saat menggunakan <i>flash card</i>	Cukup aktif dalam diskusi dan menjawab	Sangat aktif bertanya, menjawab dan berdiskusi	
2	Pemahaman materi	Banyak jawaban yang kurang tepat	Sebagian jawaban sudah tepat	Jawaban tepat dan memahami materi dengan baik	
3	Keberanian menyampaikan pendapat	Belum berani menyampaikan pendapat	Mulai berani menyampaikan pendapat	Sangat percaya diri saat presentasi atau menjawab	
4	Kerja sama kelompok	Kurang bekerja sama dengan kelompok	Cukup bekerja sama dalam kelompok	Sangat kompak dan aktif bekerja sama	
5	Penggunaan media <i>flash card</i>	Belum mampu menggunakan media dengan baik	Cukup mampu menggunakan media	Sangat baik dan aktif menggunakan <i>flash card</i>	
Total keseluruhan					

TABEL REKAPITULASI NILAI INDIVIDU

No	Nama siswa	Keaktifan	Pemahaman materi	Keberanian berpendapat	Penggunaan <i>flash card</i>	Skor Total 20	Nilai	Ket
1	Siswa 1	5	5	5	5	20	100	SB
3	Siswa 2	5	4	4	5	18	90	SB
4	Siswa 3	4	4	4	5	17	85	B
5	Siswa 4	5	5	5	5	20	100	SB
6	Siswa 5	3	3	3	5	14	70	C
7	Siswa 6	4	5	4	5	18	90	SB
8	Siswa 7	5	5	5	5	20	100	SB
9	Siswa 8	3	4	3	4	14	70	C
10	Siswa 9	3	4	3	4	14	70	C
11	Siswa 10	5	5	5	5	20	100	SB
12	Siswa 12	4	13	4	4	15	75	C
13	Siswa 13	4	4	4	5	17	85	B
14	Siswa 14	4	5	4	5	18	90	SB
15	Siswa 15	5	5	5	5	20	100	SB
16	Siswa 16	2	3	3	5	13	65	C
17	Siswa 17	3	3	4	4	14	70	C
18	Siswa 18	4	4	4	5	17	85	B

19	Siswa 19	5	5	5	5	20	100	SB
20	Siswa 20	4	5	4	5	18	90	SB
21	Siswa 21	3	4	3	5	15	75	C
22	Siswa 22	4	3	4	5	16	80	B
23	Siswa 23	5	5	5	5	20	100	SB
24	Siswa 24	4	5	4	5	18	90	SB
25	Siswa 25	3	3	3	3	12	60	C
26	Siswa 26	4	4	5	5	18	90	SB
27	Siswa 27	5	5	5	5	20	100	SB
28	Siswa 28	3	4	4	5	16	80	B

Keterangan Skor

- Skor 1 : kurang
- Skor 2: cukup
- Skor 3: baik

Nilai Akhir= jumlah skor yang dipilih x 100/15

Keterangan : SB = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

TABEL REKAPITULASI PENILAIAN KELOMPOK

No	Kelompok	Ketepatan Pengelompokan(40)	Kecepatan (30)	Kerja sama (30)	Total Nilai
1	Kelompok 1	38	27	29	94
2	Kelompok 2	35	28	27	90
3	Kelompok 3	40	30	30	100
4	Kelompok 4	36	26	28	90
5	Kelompok 5	37	29	29	95

LAMPIRAN 4. Dokumentasi



LAMPIRAN 5. Surat Pernyataan Kepala Sekolah

الْمَعْلَمَةُ الْإِسْلَامِيَّةُ تَرْجُو بِكَتَبِ الْفَلَاحِ
YAYASAN TRI BHAKTI AL FALAH
"SDIT TRI BHAKTI AL FALAH"

NSS : 101 120 202 732 NPSN : 10814858

Alamat : Jl. RA. Kartini No 99 Yukum Jaya, Terbanggi Besar Lampung Tengah email : tribhakti.alfalah@yahoo.com

SURAT PERNYATAAN

Nomor : 323/YTBAF/SDIT/V/2026

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala SDIT Tri Bhakti Al Falah Yukum Jaya Kabupaten Lampung Tengah, dengan ini memberikan izin kepada :

Nama : ROFI'AH
Tempat/ Tanggal Lahir : Sumber Mulya, 08 Juli 1977
Unit Kerja : SDIT Tri Bhakti Al Falah
Alamat : Yukum Jaya, Terbanggi Besar, Kabupaten Lampung Tengah

Untuk melakukan penelitian di SDIT Tri Bhakti Al Falah dan mempublikasikan kegiatan tersebut dalam rangka pemenuhan tugas akhir kuliah pada program S1 PGSD di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Ditetapkan di : Yukum Jaya
Pada Tanggal : 21 Mei 2026



Kepala SDIT Tri Bhakti Al Falah

BAD'UL MUNGIN, S.Pd.I

NUPTK. 6845767668130082