

**L
A
M
P
I
R
A
N**



Lampiran 1: Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS QUALITY
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Telp. (061) 80047003
web : www.universitasquality.ac.id | e-mail : info@universitasquality.ac.id

Medan, 12 February 2024

NOMOR : 0549/SPT/FKIP/UQ/II/2024
LAMP : -
HAL : **Izin Penelitian**

Kepada Yth :
SD Negeri 105403 Tiga juhar

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

Nama : **Jeremia Purba**
NPM : **2005030262**
Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Jenjang Pendidikan : **S.I**

Bermaksud sedang proses penyelesaian tugas akhir skripsi dengan Judul :
**"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER DIGITAL
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA SEBAGAI SUPLEMEN
PEMBELAJARAN PADA MATERI MAKHLUK HIDUP DI KELAS IV SDN
105403 TIGA JUHAR"**

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan ijin melakukan penelitian di tempat yang Bapak / Ibu Pimpin dengan alokasi waktu yang ditentukan.

Kami sangat mengharapkan bantuan Ibu agar sudi kiranya dapat memberikan data yang diperlukan berhubungan dengan judul Skripsi di atas.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerja sama yang baik sebelumnya kami ucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Gemala Widiyarti , S.Sos.I.,M.Pd
NIDN. 0123098602

Tembusan :

1. Ka. Prodi PGSD;
2. Dosen Pembimbing;

Lampiran 2: Surat Balasan Penelitian Dari Sekolah



**PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SPF SDN 105403 TIGA JUHAR
KECAMATAN STM HULU**

Kode Pos : 20582

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.1/ 71 /SDN-TJ/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :Tampil Barus S.Pd
NIP :19660724 199203 2 004
Jabatan :Kepala Sekolah
Unit Kerja :UPT SDN 105403

Dengan ini menerangkan bahwa:

No	NPM	NAMA	PRODI
1	2005030262	Jeremia Purba	PGSD

Benar telah melaksanakan Penelitian di UPT SD Negeri 105403 untuk proses penyelesaian tugas akhir skripsi dengan judul pengembangan media pembelajaran poster digital menggunakan aplikasi canva sebagai suplemen pembelajaran pada materi makhluk hidup di kelas IV SD Negeri 105403 Tiga Juhar.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Tiga Juhar, 19 Desember 2023
Kepala SDN 105403 Tiga Juhar


TAMPIL BARUS, S.Pd
NIP. 19660724 199203 2 008

Lampiran 3: RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 105403 Tiga Juhar
Tema : 3. Peduli terhadap makhluk hidup
Sub Tema : 1. Hewan dan Tumbuhan dilingkungan rumahku
Kelas/Semester : 4/1
Materi Pokok : Fungsi tumbuhan
Pembelajaran ke : 3
Alokasi Waktu : 2X30 menit

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati, siswa mampu mengidentifikasi bagian-bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya.
2. Setelah mengamati, siswa menulis laporan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dengan benar.

II. KOPETENSI INTI (KI)

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

III. KOPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1. Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan	1. Menganalisis bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya (C4)

IV. MATERI PEMBELAJARAN (TERLAMPIR)

Bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya

- Melakukan analisis

V. MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : Problem based Learning

Metode Pembelajaran : 1. Ceramah

2. Tanya jawab

3. Penugasan

VI. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGI- ATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	WAKTU

KEGIATAN PENDAHULUAN	1	Guru menyapa siswa dan mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar. Salah satu siswa diminta memimpin doa. (Religius)	10 Menit
	2	Siswa diingatkan kembali tentang materi yang sudah dipelajari mengenai keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam <i>Communication</i>	

	3	Siswa diberikan pertanyaan: Communication, Colaboration a. Bagaimana cara melestarikan sumber daya alam? b. Contoh perbuatan seperti apa yang tidak melestarikan alam?	
	4	Peserta didik mendapat informasi dari guru mengenai tema pembelajaran, yaitu Tema 3 "Peduli Terhadap Makhluk Hidup". Subtema 1 "Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan rumahku", Pembelajaran 3 dan tujuan pembelajaran, aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan, dan aspek-aspek yang dinilai dan manfaat dari pembelajaran yang dilakukan Communication	
KEGIATAN INTI	1	Sintaks 1, masalah dalam pembelajaran ✓ Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk menstimulus ketertarikan siswa tentang topik tumbuhan di sekitar lingkungan peserta didik. C2 (Menjelaskan) a. Apakah di sekitar tempat tinggalmu ada banyak tumbuhan? b. Apakah kamu mengetahui bagian-bagian dari tumbuhan tersebut?	45 menit

2	<p>Sintak 2, mengorganisasi siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa membentuk kelompok, dengan masing- masing kelompok 4 orang C3 (Mengalokasikan) ✓ Siswa memperhatikan PPT (ICT TPACK) ✓ Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang bagian tumbuhan dan fungsinya melalui media alat peraga benda konkrit tumbuhan. Dan melakukan tanya jawab (menanya) (communication) ✓ Siswa menyimak teks tentang tumbuhan/bunga.
3	<p>Sintak 3, membimbing siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa memperhatikan PPT (ICT TPACK) ✓ Siswa bersama - sama dengan guru membuat kalimat tanya yang tepat berdasarkan teks dari media power point (Comunication, Collaboration, Creating – 4C)
4	<p>Sintak 4, mengembangkan hasil.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa secara berkelompok mengamati tumbuhan yang disiapkan dan mengerjakan LKPD yang telah dibagi (mengamati) HOTS ✓ Siswa secara berkelompok mengamati salah satu tumbuhan yg telah disediakan, lalu membuat pertanyaan tertulis untuk persiapan wawancara. (Critical Thinking and Problem Formulation-) ✓ Masing-masing kelompok mengumpulkan hasil diskusi kelompok. ✓ Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok. (Mengomunikasikan) HOTS
5	<p>Sintak 5, mengevaluasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa diminta mengerjakan LKPD C5 (Menugaskan)

KEGIATAN PENUTUP	1	<p>Siswatelah selesai semua mengerjakan, guru dan peserta didik melakukan kegiatan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi, guru memberikan beberapa pertanyaan berikut ini: (Mengasosiasi)</p> <p>a. Apa yang telah kamu pelajari hari ini? b. Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini? c. Apa yang belum kalian pahami pada pembelajaran hari ini?</p>	5 Menit
	2	<p>Guru mengajak siswa mensyukuri nikmat Tuhan yang diberikan, bagaimana Tuhan mempersiapkan alam ini dengan cara merawat tumbuhan yang ada dirumah.</p> <p>Berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa. Religius</p>	

VII. MEDIA/ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

a. Media/alat : Powerpoint dan Tumbuhan

c. Sumber Buku :

1. Anggari Angi, dkk. 2017. *Tema 3 Peduli Terhadap Mahluk Hidup*: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SDN/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Anggari Angi, dkk. 2017. *Tema 3 Peduli Terhadap Mahluk Hidup*: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Peserta didik SDN/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

VIII. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian

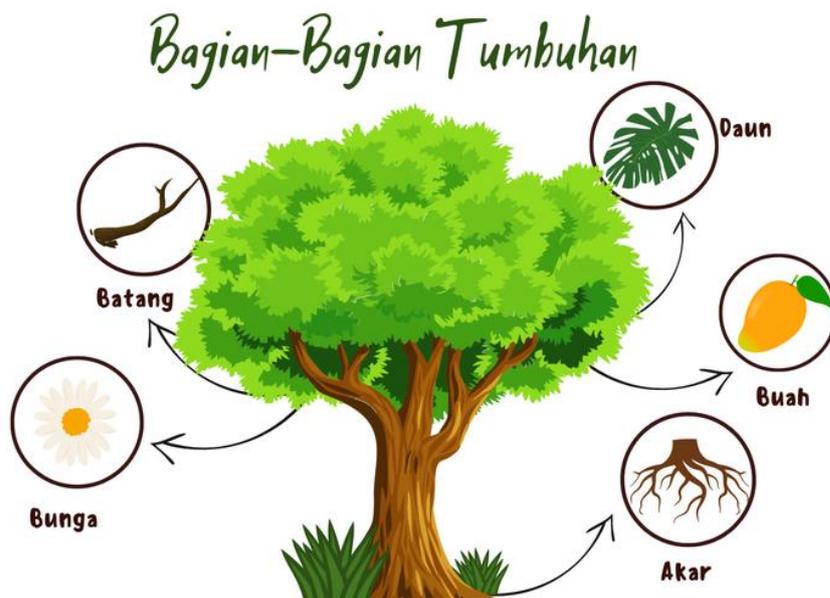
- a. Penilaian Sikap : Observasi
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk kerja

2. Instrumen Penilaian

- a. Penilaian Sikap
- b. Penilaian Pengetahuan

Lampiran 4: Materi Pembelajaran

Bagian-bagian tumbuhan



Tumbuhan adalah salah satu jenis makhluk hidup yang hidup berdampingan dengan manusia. Tumbuhan memiliki banyak manfaat bagi kehidupan. Manfaat yang paling mendasar adalah sebagai penyuplai oksigen untuk kehidupan seluruh makhluk hidup di bumi. Setiap bagian-bagian tumbuhan memiliki fungsi dan

manfaat bagi kehidupan. Misalnya, untuk sumber bahan makanan, bahan baku industri, kesehatan, dan sebagainya. Bagian-bagian tumbuhan yaitu:

- Akar
- Daun
- Batang
- Bunga
- Buah

Akar

Akar adalah bagian tumbuhan yang umumnya terdapat pada bagian bawah tumbuhan. Bagian ini biasanya terkubur di dalam tanah atau media tanam lainnya. Akar tumbuhan dibedakan menjadi akar tunggang dan akar serabut.

Fungsi akar pada tanaman, sebagai berikut:

- Menyerap air dan mineral dari tanah dan meneruskannya ke batang
- Sebagai penopang agar tanaman dapat berdiri kokoh
- Menyimpan cadangan makanan, seperti pada tumbuhan kentang dan wortel
- Pada akar jenis tertentu, berfungsi sebagai media pernapasan (respirasi), seperti pada tumbuhan bakau

Daun

Daun adalah bagian tumbuhan yang memiliki peranan penting. Pada daun berwarna hijau, terdapat kandungan zat klorofil yang merupakan salah satu bahan yang dibutuhkan pada proses fotosintesis.

- Beberapa fungsi daun bagi tumbuhan, yakni:
- Tempat terjadinya proses fotosintesis
- Sebagai alat pernapasan tumbuhan
- Tempat terjadinya penguapan
- Daun juga dapat digunakan sebagai alat perkembangbiakan vegetatif

Batang

Batang pada tanaman adalah tempat tumbuhnya ranting.

Batang memiliki fungsi sebagai

- Sebagai alat transportasi yang mengangkut air dan mineral dari akar menuju daun
- Menyalurkan hasil fotosintesis dari daun ke seluruh tubuh
- Sebagai tempat penyimpanan cadangan makanan.
- Penyokong bagi daun, bunga, dan buah untuk tumbuh
- Beberapa jenis batang tanaman memiliki kambium. Kambium dalam batang juga berperan dalam proses pertumbuhan tanaman.

Bunga

Tidak semua jenis tumbuhan memiliki bunga. Bunga merupakan tempat terjadinya perkembangbiakan secara generatif pada tumbuhan.

Bunga memiliki bentuk yang sangat variatif dan berwarna-warni, memberikan daya tarik untuk menarik perhatian kupu-kupu dan serangga untuk hinggap dan membantu proses penyerbukan.

Fungsi bunga antara lain:

- Tempat terjadinya penyerbukan
- Sebagai alat perkembangbiakan tumbuhan
- Sebagai tempat bertemunya sel kelamin jantan dan betina
- Sebagai penghasil biji
- Perhiasan yang membuat tumbuhan menjadi indah

Buah

Buah merupakan cadangan makanan yang dihasilkan oleh sebuah tanaman yang dapat dinikmati oleh makhluk hidup lain.

Fungsi buah, yaitu:

- Untuk melindungi biji
- Membantu dalam penyebaran biji-bijian

- Sebagai penyedia cadangan makanan ketika melakukan perkecambahan
- Sumber makanan yang dapat dikonsumsi oleh manusia

Lampiran 5: Validasi Ahli Materi



INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA SEBAGAI SUPLEMEN PEMBELAJARAN PADA MATERI MAKHLUK HIDUP DI KELAS IV SDN 105403

TIGA JUHAR

T.A 2023/2024

Petunjuk Umum:

Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka penelitian untuk menyelesaikan Pendidikan studi di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mohon bantuan Ibu dosen untuk memberikan penilaian terhadap materi pembelajaran yang dikembangkan yaitu materi Mahluk Hidup.

Petunjuk Khusus:

1. Mohon Ibu membaca baik-baik setiap pertanyaan/pernyataan
2. Mohon Ibu memilih satu jawaban paling tepat dengan cara memberi tanda check list (√) pada kotak angka yang tersedia.

Ket. Angka:

4= Sangat Baik

3= Baik

2 = Cukup Baik

1= Sanga Tidak

Baik

3. Setelah memilih jawaban, kemudian tuliskan saran/masukan dari Ibu dosen untuk perbaikan pada kolom yang telah disediakan.
4. Sebelumnya, saya mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Ibu dosen berikan.

No	Aspek Penelitian	Indikator	Nilai			
			4 (SB)	3 (B)	2 (CB)	1 (STB)
1	Aspek Penyajian Materi	1. Materi yang dikembangkan sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013		✓		
		2. Materi yang dikembangkan sudah sesuai dengan materi pembelajaran IPA dengan indikator yang dicapai	✓			
		3. Kesesuaian isi materi dalam makhluk hidup	✓			
		4. Materi yang disajikan di dalam pembelajaran IPA disusun sesuai dengan pengalaman yang ada di lingkungan peserta didik		✓		
		5. Materi yang disusun secara sistematis agar dapat merangsang kemampuan peserta didik untuk berpikir secara ilmiah		✓		
2	Aspek Bahasa	6. Penulisan kosa kata pada materi yang dikembangkan sudah sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir peserta Didik		✓		
		7. Kesesuaian kalimat dalam materi yang mudah dipahami dan tidak bermakna ganda		✓		
		8. Materi yang digunakan sudah sesuai dengan penggunaan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan), tanda baca, dan huruf Kapital		✓		

3	Aspek Design Materi Pembelajaran	9. Kejelasan informasi pada materi pembelajaran makhluk hidup	✓		
		10. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	✓		
		11. Penggunaan jenis dan ukuran font	✓		
		12. Bentuk <i>Shape</i> atau tata letak dalam setiap materi	✓		
		13. Poster digital pada materi makhluk hidup	✓		
		14. Desain tampilan dari setiap materi makhluk hidup	✓		
		15. Kejelasan petunjuk dari setiap materi makhluk hidup	✓		

Komentar Umum dan Saran Khusus

Praktis dan menarik dipaparkan secara jelas

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Medan, 3 Januari 2024
Validator Materi



Rinci Simbolon M.Pd

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P(s) = \frac{56}{60} \times 100\%$$

=93,3%

Lampiran 6: Sebelum Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Identifikasi Mahasiswa

Nama : Jeremia Purba
NPM : 2005030262
Prodi : PGSD
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Poster Digital Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Makhluk Hidup Di Kelas IV SDN 105403 Tiga Juhar. T.A 2023/2024
Nama Validator : Hasni Suciawati S.Pd., M.Pd
Pekerjaan : Dosen

PETUNJUK

A. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian anda.

Keterangan:

- 4= Sangat Baik (SB)
- 3= Baik (B)
- 2= Kurang Baik (KB)
- 1= Sangat Tidak Baik (STB)

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian			
		SB 4	B 3	KB 2	STB 1
1.	Desain media poster digital sudah menarik		✓		
2.	Media pembelajaran ini sudah memberikan penjelasan yang akurat tentang makhluk hidup		✓		
3.	Media pembelajaran ini sudah dilengkapi dengan instruksi dan panduan yang jelas.			✓	

4.	Kombinasi warna yang bervariasi		✓		
5.	Kemenarikan bentuk dan tampilan media pembelajaran		✓		
6.	Media pembelajaran poster digital sudah efektif dalam membantu siswa memahami konsep makhluk hidup.			✓	
7.	Kesesuaian media pembelajaran poster digital dengan materi makhluk hidup	✓			

C. Komentar Dan Saran

1. Berwarna buat font menarik
 2. busana media dibuat rapi
 3. buat dari poster
 dan reverse

Medan 12, Februari 2024

(Hasni Suciawati S.Pd., M.Pd)

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P(s) = \frac{20}{28} \times 100\%$$

=71%

Lampiran 7: Sesudah Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Identifikasi Mahasiswa

Nama : Jeremia Purba
NPM : 2005030262
Prodi : PGSD
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Poster Digital Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Makhluk Hidup Di Kelas IV SDN 105403 Tiga Juhar. T.A 2023/2024
Nama Validator : Hasni Suciawati S.Pd., M.Pd
Pekerjaan : Dosen

PETUNJUK

A. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian anda.

Keterangan:

- 4= Sangat Baik (SB)
- 3= Baik (B)
- 2= Kurang Baik (KB)
- 1= Sangat Tidak Baik (STB)

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian			
		SB 4	B 3	KB 2	STB 1
1.	Desain media poster digital sudah menarik	✓			
2.	Media pembelajaran ini sudah memberikan penjelasan yang akurat tentang makhluk hidup	✓			
3.	Media pembelajaran ini sudah dilengkapi dengan instruksi dan panduan yang jelas.	✓			

4. Kombinasi warna yang bervariasi	✓			
5. Kemernarikan bentuk dan tampilan media pembelajaran	✓			
6. Media pembelajaran poster digital sudah efektif dalam membantu siswa memahami konsep makhluk hidup.	✓			
7. Kesesuaian media pembelajaran poster digital dengan materi makhluk hidup	✓			

C. Komenta Dan Saran

Maaf di jawaban dan sudah di verifikasi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Medan 12 januari 2024

(Hasni Suciawati S.Pd., M.Pd)

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P(s) = \frac{26}{28} \times 100\%$$

= 92%

Lampiran 8: Validasi Respon Siswa

LEMBAR PENILAIAN SISWA

Nama : *Matasja br. tarigan*
Kelas : *IV*
Sekolah : *SD Negeri 105403 Tiga Juhar*
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Poster Digital Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Makhluk Hidup Di Kelas IV SDN 105403 Tiga Juhar. T.A 2023/2024

PETUNJUK

A. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian anda.

Keterangan:

4= Sangat Baik (SB)

3= Baik (B)

2= Kurang Baik (KB)

1= Sangat Tidak Baik (STB)

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Yang Di Nilai	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Saya senang mempelajari materi makhluk hidup (bagian-bagian tumbuhan)	✓			
2	Saya memahami materi makhluk hidup (bagian-bagian tumbuhan)	✓			
3	Pembelajaran dengan media ini menjadikan saya aktif		✓		
4	Pembelajaran dengan media	✓			

	ini membosankan				
5	Saya mengikuti pelajaran materi makhluk hidup selesai	✓			
6	Saya mudah memahami materi makhluk hidup melalui media ini		✓		
7	Saya kesulitan memahami materi makhluk hidup melalui media ini		✓		
8	Saya kurang tertarik mempelajari materi makhluk hidup dengan media ini	✓			
Total Skor Penilaian					

Medan, 12 Februari, 2024

[Signature]

(Melaysia kor baripari)

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100\%$$

= 87% (SANGAT PRAKTIS)

Lampiran 9: Validasi Respon Guru Kelas IV

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai			
			4	3	2	1
1	Aspek Penyajian Materi	1. Materi yang dikembangkan sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013	✓			
		2. Materi yang dikembangkan sudah sesuai dengan materi pembelajaran IPA dengan indikator yang dicapai	✓			
		3. Kesesuaian isi materi makhluk hidup bagian-bagian tumbuhan)	✓			
		4. Materi yang disajikan di dalam pembelajaran IPA disusun sesuai dengan pengalaman yang ada dilingkungan peserta didik		✓		

		5. Materi yang disusun secara sistematis agar dapat merangsang kemampuan peserta didik untuk berpikir secara Ilmiah	✓			
2	Aspek Bahasa	6. Penulisan kosa kata pada materi yang di kembangkan sudah sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir peserta didik		✓		
		7. Kesesuaian kalimat dalam materi yang mudah dipahami dan tidak bermakna ganda		✓		
		8. Materi yang digunakan sudah sesuai dengan penggunaan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan), tanda baca dan huruf kapital	✓			
		9. Kejelasan informasi pada materi pembelajaran sifat-	✓			

		sifat cahaya				
		10. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	✓			
		11. Desain tampilan <i>backgrown</i> dalam poster digital menarik sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik	✓			
	3 Aspek Desig n Materi Pembe lajaran	12. Kesesuaian pemilihan gambar pada materi (seperti: gambar pohon, bunga, buah, daun dan akar, diuraikan dll)	✓			
		13. Letak menu-menu dalam poster digital dapat dimengerti oleh peserta didik	✓			
		14. Kejelasan petunjuk dari setiap materi makhluk hidup (bagian-bagian tumbuhan)	✓			
	Total Skor Penilaian		90%			

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan

$P(s)$ = Persentasi Sub Variabel

S = Jumlah Skor Tiap Variabel

N = Jumlah Skor Maksimum

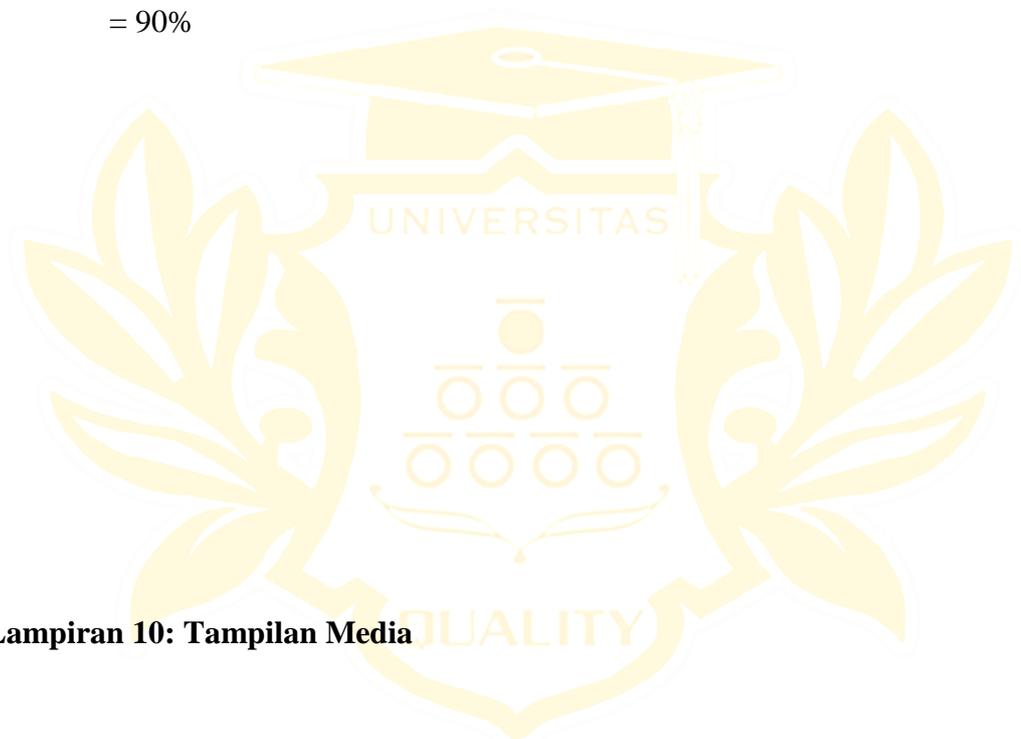
(Setiani ,A et al,2022)

Jika dihitung maka,

$$P(s) = \frac{56}{51} \times 100\%$$

= 90%

Lampiran 10: Tampilan Media





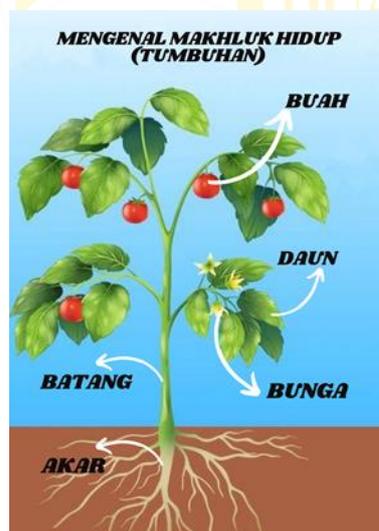
Caver/Sampul depan

Kopetensi Dasar:

Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian pada tumbuhan

Indikator:

Menganalisis bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya



DAUN

Daun adalah salah satu bagian tumbuhan yang tumbuh pada ranting atau batang dan biasanya tumbuh berhelai-helai hingga lebat. Daun itu sendiri biasanya mempunyai warna hijau

FUNGSI DAUN

1. Sebagai tempat penyimpan cadangan air dan makanan
2. Sebagai alat perkembangbiakan
3. Sebagai alat pernapasan
4. Sebagai alat penguapan
5. Sebagai tempat gutasi



BATANG

Batang tanaman adalah bagian tumbuhan yang berperan sebagai struktur penopang dan penghubung antara akar dan daun serta bagian lainnya.

FUNGSI BATANG

1. Sebagai tempat penyimpanan cadangan makanan.
2. Penyokong bagi daun, bunga, dan buah untuk tumbuh
3. Beberapa jenis batang tanaman memiliki kambium. Kambium dalam batang juga berperan dalam proses pertumbuhan tanaman.



Akar

Akar adalah bagian tumbuhan yang biasanya berada di bawah tanah dan berfungsi untuk menyerap air, mineral, dan nutrisi lainnya dari tanah. Akar juga berperan dalam menyangga tumbuhan dan menjaga keseimbangan tumbuhan di dalam tanah.



FUNGSI AKAR

1. Penyerapan Nutrisi
2. Penopang Tumbuhan
3. Penyimpanan Cadangan Nutrisi
4. Produksi Hormon
5. Stabilisasi Tanah
6. Interaksi Simbiotik
7. Penyimpanan Air

BUNGA

Bunga adalah struktur reproduksi dari tumbuhan yang menghasilkan biji. Nah, melalui biji-biji inilah tumbuhan dapat berkembang biak.

FUNGSI BUNGA

1. Penyerbukan
2. Pembentukan Biji
3. Melindungi Organ Reproduksi
4. Menyediakan Makanan





BUAH

Buah adalah bagian tumbuhan yang berkembang dari bunga setelah proses penyerbukan. Biasanya, buah memiliki biji di dalamnya yang berperan sebagai alat reproduksi tumbuhan. Buah ada dalam berbagai bentuk, ukuran, dan rasa, dan merupakan sumber makanan yang kaya nutrisi untuk manusia dan hewan.



FUNGSI BUAH

1. Penyebaran Biji: Buah membantu menyebarkan biji tanaman ke lokasi baru melalui hewan yang memakan buah dan kemudian membuang biji di tempat lain.
2. Perlindungan Biji: Buah melindungi biji dari gangguan luar seperti cuaca buruk dan hewan pemangsa.
3. Nutrisi: Buah mengandung nutrisi penting seperti vitamin, mineral, dan serat yang penting untuk kesehatan manusia dan hewan.
4. Pertahanan Tumbuhan: Beberapa buah mengandung senyawa yang dapat melindungi tumbuhan dari hama dan penyakit.



FUNGSI BUAH

5. Reproduksi Tumbuhan: Buah adalah bagian dari siklus reproduksi tumbuhan, dimulai dari bunga kemudian berkembang menjadi buah setelah penyerbukan.
6. Sumber Makanan: Buah adalah sumber makanan yang lezat dan sehat bagi manusia dan berbagai hewan karena membantu menjaga energi dan kesehatan.
7. Peran dalam ekosistem, buah-buahan menyediakan makanan bagi berbagai hewan dan memainkan peran penting dalam rantai makanan ekosistem.



Materi/ isi materi tentang makhluk hidup pada (tumbuhan)

KESIMPULAN

Tumbuhan merupakan salah satu makhluk hidup yang terdapat di alam semesta. Selain itu tumbuhan adalah makhluk hidup yang memiliki daun, batang, kulit, bunga, buah, dan akar sehingga mampu menghasilkan makanan sendiri dengan menggunakan klorofil untuk menjalani proses fotosintesis.



terimakasih
dan selamat
belajar

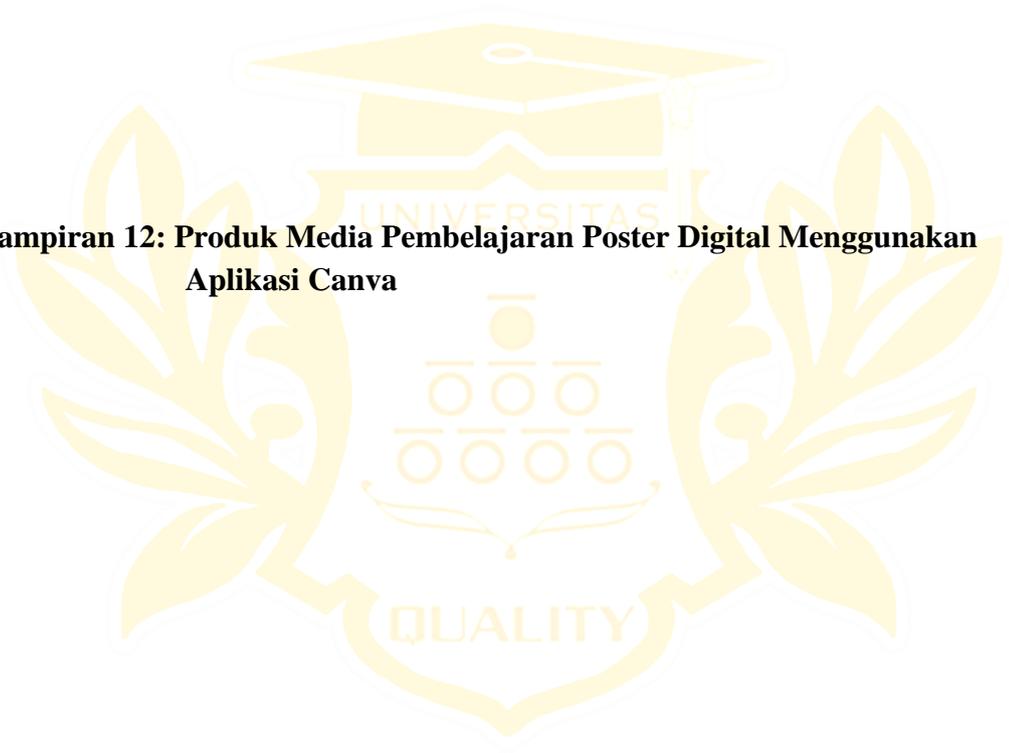


Kesimpulan

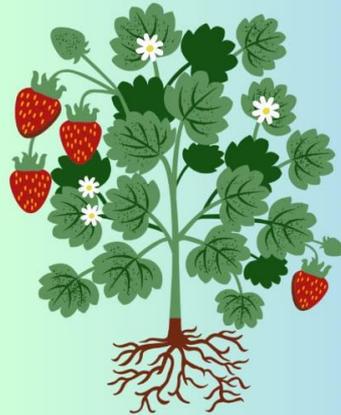
Penutup

Link Produk : https://www.canva.com/design/DAF-qvg0vB4/DXvYNa8S9Y1cuut4tmykHA/view?utm_content=DAF-qvg0vB4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Lampiran 12: Produk Media Pembelajaran Poster Digital Menggunakan Aplikasi Canva



Mengenal Bagian pada Tumbuhan dan Fungsinya



Tumbuhan adalah salah satu jenis makhluk hidup yang hidup berdampingan dengan manusia. Tumbuhan memiliki banyak manfaat bagi kehidupan. Manfaat yang paling mendasar adalah sebagai penyuplai oksigen untuk kehidupan seluruh makhluk hidup di bumi

Daun

Fungsinya Sebagai tempat penyimpanan cadangan air dan makanan dan tempat pernapasan.

Bunga

Fungsinya Penyerbukan, pembentukan biji, dan menyediakan makanan.

Batang

Fungsinya Sebagai tempat penyimpanan cadangan makanan, penyokong bagian daun, bunga dan buah untuk tumbuh.

Buah

Fungsinya Melindungi biji, membantu dalam penyebaran biji-bijian, penyedia cadangan makanan, dan sumber makanan untuk manusia.

Akar

Fungsinya Sebagai penopang, menyerap air, menyimpan cadangan makanan, dan sebagai media pernapasan.

Link Produk: https://www.canva.com/design/DAF-qlvBWVc/IbqN11wfokMX95HINuCI-w/view?utm_content=DAF-qlvBWVc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Lapiran 13:Foto Dokumentasi Penelitian



Siswa bersama-sama memperhatikan media poster digital menggunakan aplikasi canva





Siswa satu persatu maju depan untuk memperhatikan poster digital





Penyerahan media pembelajaran kepada guru wali kelas IV





Foto bersama kepala sekolah dan wali kelas IV SDN 105403 tiga juhar

