***Lampiran 1***

**JUDUL  : PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI KARTU BERGAMBAR PADA MURID TUNARUNGU KELAS DASAR III DI SDLB YP3LB MAKASSAR**

1. **Teori/ Konsep Peubah**

Ilmu adalah segala sesuatu yang kita peroleh atau kita dapatkan melalui jenjang pendidikan. Pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui oleh manusia. Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan tentang alam semesta dengan segala isinya serta gejala-gejala yang terjadi di dalamnya.

IPA juga dipandang dari berbagai segi diantaranya menurut Abruscato (Bundu, 2007: 2) adalah :

IPA adalah sejumlah proses kegiatan mengumpulkan informasi secara sistematik tentang dunia sekitar; (2) IPA adalah pengetahuan yang diperoleh melalui proses kegiatan tertentu dan (3) IPA dicirikan oleh nilai-nilai dan sikap para ilmuwan menggunakan proses ilmiah dalam memperoleh pengetahuan.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa IPA merupakan ilmu pengetahuan yang bersangkutan dengan alam yang merupakan hasil kegiatan manusia yang didapatkan melalui langkah-langkah ilmiah yang berupa metode ilmiah yang diperoleh melalui hasil eksperiman atau melakukan percobaan yang bersifat umum sehingga akan tetap terus disempurnakan untuk kegiatan selanjutnya.

Menurut Surachman(1996: 28) menyatakan bahwa media kartu bergambar mampu meningkatkan perhatian, minat, meningkatkan daya kreasi, membuat isi pelajaran tidak mudah terlupakan, dan membuat proses belajar atau komunikasi berjalan lancar.

Kartu bergambar merupakan salah satu media visual bergambar yang mudah dimengerti dan dipahami siswa. Oleh karena itu penggunaan kartu bergambar akan meningkatkan motivasi siswa dan kemampuan menerima materi pelajaran yang diberikan.

 Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kartu bergambar merupakan media yang baik digunakan dalam pembelajaran yang mempunyai tujuan untuk menyenangkan anak agar tidak cepat bosan.

***Lampiran 2***

**PETIKAN KURIKULUM (STANDAR KOMPETENSI DAN KOMPETENSI DASAR)**

KURIKULUM KELAS DASAR III SEMESTER II

SDLB YP3LBMURID TUNARUNGU

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO | STANDAR KOMPETENSI | KOMPETENSI DASAR |
| 1. | Pembelajaran IPA | Memahami proses metamorfosa pada hewan |

***Lampiran 3***

**KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN**

Satuan Pendidikan : SDLB YP3LB Makassar

Mata Pelajaran : IPA

Materi penelitian : Memahami Proses Metamorfosa

Kelas : Dasar III

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| PEUBAH PENELITIAN | ASPEK YANG DINILAI | INDIKATOR | NOITEM | JML ITEM |
|  Penggunaan media kartu bergambar dalam meningkatkan hasil belajar IPA | Hasil belajar IPA | * Memahami proses metamorfosa hewan
 | 1, 2, 3, 4, 5,  | 5 |
| Jumlah | 5 |

***Lampiran 5***

**DATA HASIL PENELITIAN**

**Hasil tes awal Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Kartu Bergambar Pada Murid Tunarungu Kelas Dasar III Di SDLB YP3LB Makassar**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NAMA** | **NOMOR ITEM** | **SKOR** | **NILAI** |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |  |
| **KA** | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 40 |

Untuk memperoleh nilai maka skor di konversi ke nilai akhir dengan cara sebagai berikut :

Nilai akhir =$\frac{skor yang diperoleh}{skor maksimal}×$100

**Hasil tes akhir Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Kartu Bergambar Pada Murid Tunarungu Kelas Dasar III Di SDLB YP3LB Makassar**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NAMA** | **NOMOR ITEM** | **SKOR** | **NILAI** |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |  |
| **KA** | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 8 | 80 |

Untuk memperoleh nilai maka skor di konversi ke nilai akhir dengan cara sebagai berikut :

Nilai akhir =$\frac{skor yang diperoleh}{skor maksimal}×$100

***Lampiran 6***

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

NAMA SATUAN PENDIDIKAN : SDLB YP3LB MAKASSAR

MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN ALAM ( IPA )

KELAS/ SEMESTER : III TUNARUNGU/ 2

MATERI PELAJARAN : PROSES METAMORFOSA HEWAN

ALOKASI/ WAKTU : 2 X 30 MENIT ( 4x Minggu )

1. STANDAR KOMPETENSI

Memahami proses metamorfosa hewan

1. KOMPETENSI DASAR

Mendeskripsikan proses metamorfosa hewan

1. INDIKATOR
2. KOGNITIF
3. Produk
* Menyebutkan proses metamorfosa hewan
1. Proses
* Menguraikan proses metamorfosa hewan
1. PSIKOMOTOR
* Menyusun gambar proses metamorfosa hewan
1. AFEKTIF
2. Perilaku Karakter

Jujur dalam mengerjakan soal yang berkaitan proses metamorfosa hewan.

1. Keterampilan Sosial

Menyampaikan ide atau pendapat mengenai proses metamorfosa hewan.

1. TUJUAN
2. KOGNITIF
3. Produk
* Murid dapat menyebutkan salah satu proses metamorfosa hewan
1. Proses
* Murid dapat memahami proses metamorfosa hewan
1. PSIKOMOTOR
* Murid dapat menuliskan tindakan/ proses metamorfosa hewan
1. AFEKTIF
2. Perilaku Karakter

Jujur dalam mengerjakan soal yang berkaitan proses metamorfosa hewan.

1. Keterampilan Sosial

Menyampaikan ide atau pendapat mengenai proses metamorfosa hewan.

1. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN
2. Model :
3. Metode : Penggunaan media, tanya jawab, dan pemberian tugas
4. SUMBER/ MEDIA PEMBELAJARAN
5. Sumber : Departemen Pendidikan Nasional. 2008. IPA Salingtemas 5 untuk kelas V SD/MI. Jakarta : Rayhan Media Eka
6. Media : kartu bergambar
7. PROSES BELAJAR MENGAJAR
8. Pendahuluan

|  |  |
| --- | --- |
| **Kegiatan Awal** | **Waktu** |
| 1. Memberikan salam
2. Apersepsi
3. Berdoa
4. Mengabsen
 | 10 menit |

1. Kegiatan Inti

|  |  |
| --- | --- |
| **Kegiatan Inti** | **Waktu** |
| * Eksplorasi
* Guru menjelaskan nama-nama awal metamorfosa hewan yang ditampilkan dengan menggunakan kartu bergambar
* Guru menjelaskan proses metamorfosa hewan
* Elaborasi
* Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai proses metamorfosa hewan
* Konfirmasi
* Guru mengulang kembali apakah masih ada murid yang belum mengerti mengenai proses metamorfosa hewan.
 | 70 menit |

1. Penutup

|  |  |
| --- | --- |
| **Kegiatan Akhir** | **Waktu** |
| * Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran
* Berdoa

Guru menyampaikan pesan moral | 1. Enit
 |

1. PENILAIAN

Pedoman Penskoran

 0 : jika murid tidak mampu menjawab pertanyaan

 1 : jika murid mampu menjawab pertanyaan

NA = $\frac{Skor yang diperoleh}{Skor maksimal}×100$