

Medan, 06 April 2023

NOMOR : 1270/SPT/FKIP/UQB/IV/2023
LAMP : -
HAL : Izin Penelitian

**Kepada Yth :
Kepala Sekolah SD Swasta Masehi Berastagi**

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

Nama : Dicky Boy Surbakti
NPM : 1915010063
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Uqb
Jenjang Pendidikan : S.1

Bermaksud sedang proses penyelesaian tugas akhir skripsi dengan Judul :
"Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi Di Masyarakat di Kelas IV SD SWASTA MASEHI BERASTAGI"

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,

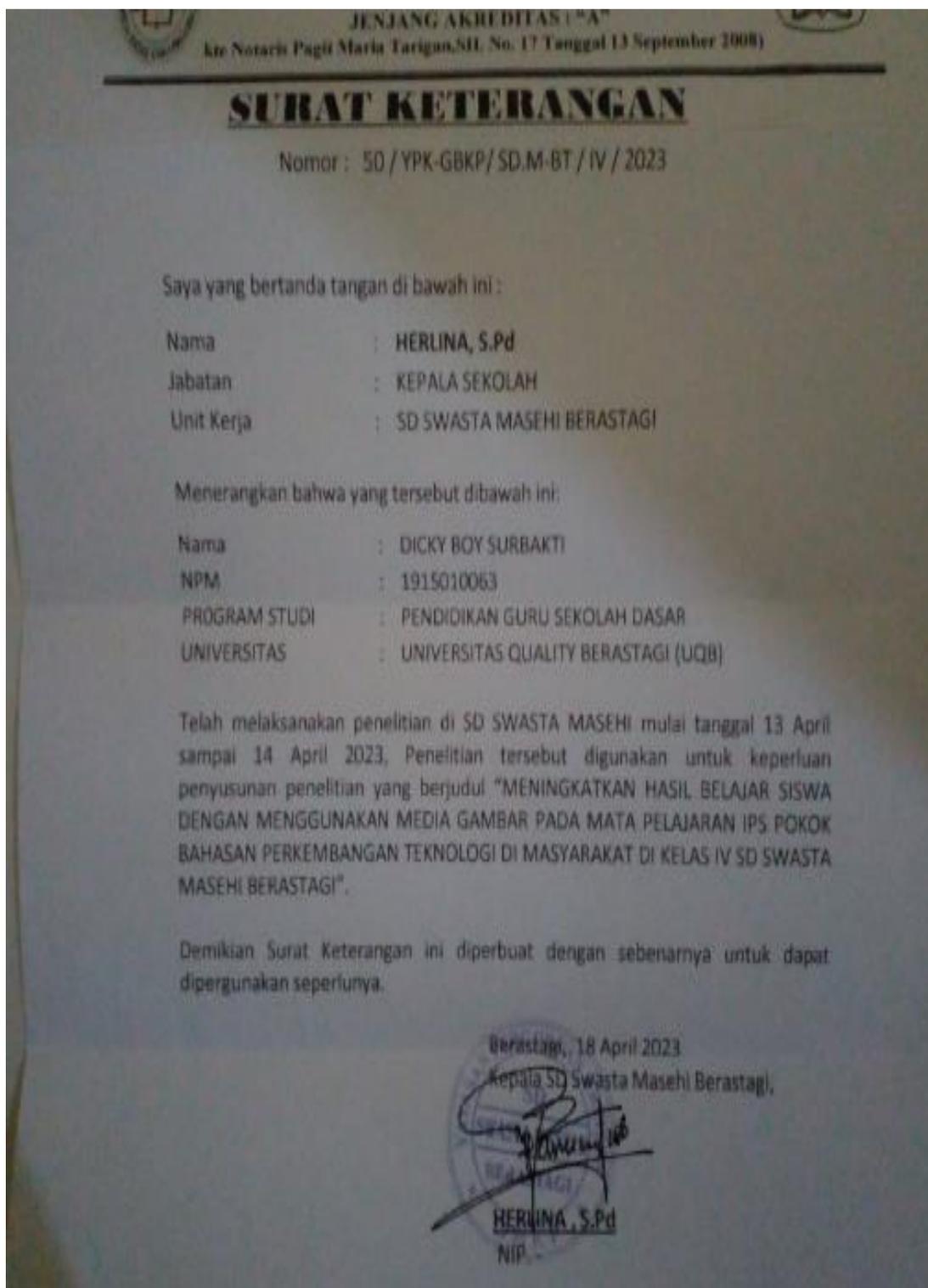


**Dr. Joen Parningotan Purba S.Pd.,M.Pd
NIDN. 0107118802**

Tembusan :
1. Ka. Prodi PGSD UQB;
2. Dosen Pembimbing;

LAMPIRAN 2

Surat Balasan Izin Penelitian dari Sekolah



Lampiran 3

Bahan Ajar :

Menjelajahi Dunia Teknologi

Pengenalan

Hai teman-teman! Hari ini kita akan menjelajahi dunia teknologi. Teknologi adalah segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia untuk membantu kita melakukan pekerjaan dan aktivitas sehari-hari.

Apa itu Teknologi?

Teknologi adalah segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia untuk membuat hidup lebih mudah. Ini bisa berupa alat, mesin, atau bahkan perangkat lunak di komputer.

Perkembangan Teknologi



1. **Alat Sederhana** : Manusia prasejarah menggunakan alat batu dan tongkat untuk membantu mereka memancing dan berburu.
2. **Pertanian** : Di zaman dulu, teknologi membantu petani mengolah tanah dan memanen hasil pertanian dengan lebih efisien.
3. **Kendaraan** : Dari kuda dan kereta kuda, kita sekarang memiliki mobil dan pesawat terbang yang membantu kita bepergian jauh lebih cepat.
4. **Komputer dan Internet** : Komputer dan internet telah mengubah cara kita belajar, bermain, dan berkomunikasi. Sekarang kita dapat belajar dari rumah dan berbicara dengan teman-teman di seluruh dunia!

Mengapa Teknologi Penting?

1. **Membantu Pekerjaan** : Teknologi membuat pekerjaan kita menjadi lebih mudah dan cepat.
2. **Membuka Peluang Baru** : Dengan teknologi, kita bisa menemukan hal-hal baru dan membuat inovasi yang memecahkan masalah.
3. **Koneksi** : Teknologi membantu kita terhubung dengan orang-orang di seluruh dunia, sehingga kita dapat belajar dari mereka dan berbagi ide.

Lampiran 4

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Identitas RPP

- Mata Pelajaran: IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)
- Kelas: IV (Empat)
- Tema: Perkembangan Teknologi di Masyarakat
- Waktu: 1x45 menit

Standar Kompetensi

1. Memahami perkembangan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Kompetensi Dasar

1. Mendeskripsikan jenis-jenis teknologi yang digunakan di masyarakat.

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa memahami perkembangan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.
2. Siswa dapat menyebutkan beberapa jenis teknologi yang digunakan di masyarakat.

Materi Pembelajaran

1. Jenis-jenis teknologi yang digunakan di masyarakat.

Metode Pembelajaran

1. Ceramah singkat.
2. Diskusi kelompok.

Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan Pertama (45 menit)

1. **Pendahuluan** (10 menit)

Guru memperkenalkan topik pembelajaran tentang perkembangan teknologi di masyarakat.

- Guru menanyakan kepada siswa tentang teknologi apa yang mereka gunakan sehari-hari.

2. **Penjelasan Materi** (20 menit)

Guru menjelaskan jenis-jenis teknologi yang sering digunakan di masyarakat sehari-hari, seperti komputer, telepon genggam, televisi, dll.

Guru memberikan contoh penggunaan teknologi tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

3. **Diskusi Kelompok** (15 menit)

Siswa dibagi menjadi kelompok kecil.

- Setiap kelompok diminta untuk berdiskusi tentang pengalaman mereka dalam menggunakan teknologi di rumah atau di sekolah.

Setiap kelompok diminta untuk mencatat jenis-jenis teknologi yang mereka temui.

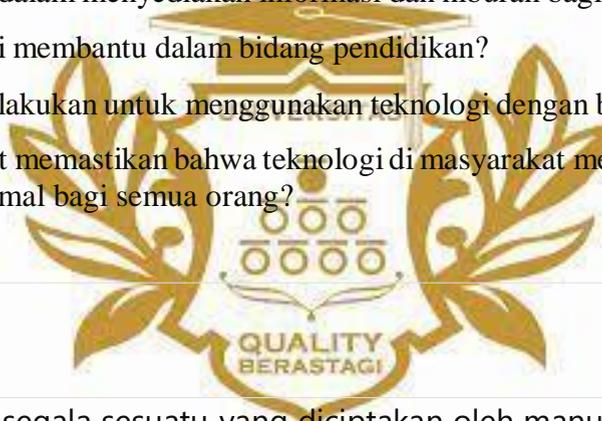
Evaluasi

- Guru mengamati keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok.

Guru melakukan sesi tanya jawab untuk memastikan pemahaman siswa tentang jenis-jenis teknologi yang telah dipelajari.

Lampiran 5 Tes soal siklus I

1. Apa yang dimaksud dengan teknologi?
2. Sebutkan beberapa contoh teknologi yang sering digunakan oleh masyarakat sehari-hari!
3. Bagaimana teknologi membantu kita dalam berkomunikasi dengan orang lain?
4. Apa peran teknologi dalam membantu pekerjaan di rumah tangga?
5. Bagaimana teknologi telah mengubah cara orang berbelanja?
6. Apa manfaat teknologi dalam transportasi?
7. Apa peran teknologi dalam menyediakan informasi dan hiburan bagi masyarakat?
8. Bagaimana teknologi membantu dalam bidang pendidikan?
9. Apa yang dapat kita lakukan untuk menggunakan teknologi dengan bijak?
10. Bagaimana kita dapat memastikan bahwa teknologi di masyarakat memberikan manfaat yang maksimal bagi semua orang?



Lampiran 6 Kunci Jawaban

1. **Teknologi** adalah segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia untuk membantu dalam kehidupan sehari-hari, seperti alat, mesin, atau sistem.
2. Beberapa contoh **teknologi yang sering digunakan oleh masyarakat sehari-hari** adalah telepon genggam, televisi, komputer, mesin cuci, dan lampu listrik.
3. **Teknologi membantu kita dalam berkomunikasi dengan orang lain** dengan menyediakan berbagai platform komunikasi seperti telepon, pesan teks, email, dan media sosial, yang memungkinkan kita untuk berinteraksi dengan cepat dan mudah tanpa terbatas oleh jarak.
4. **Peran teknologi dalam membantu pekerjaan di rumah tangga** adalah dengan menyediakan alat-alat elektronik seperti mesin cuci, mesin pengering, vacuum cleaner, dan peralatan memasak listrik yang mempermudah dan mempercepat proses pekerjaan rumah tangga.
5. **Teknologi telah mengubah cara orang berbelanja** dengan memperkenalkan belanja online, yang memungkinkan orang untuk membeli barang mudah

6. **Manfaat teknologi dalam transportasi** termasuk perjalanan yang lebih cepat dan efisien, peningkatan keamanan dengan teknologi kendaraan otonom, dan pengurangan polusi dengan pengembangan kendaraan berbasis bahan bakar alternatif.
7. **Peran teknologi dalam menyediakan informasi dan hiburan bagi masyarakat** sangatlah penting. Teknologi seperti internet, televisi, dan media sosial memberikan akses mudah dan cepat terhadap berita, informasi, dan hiburan yang beragam, memenuhi kebutuhan informasi dan hiburan masyarakat.
8. **Teknologi membantu dalam bidang pendidikan** dengan menyediakan akses terhadap informasi dan sumber belajar melalui internet, platform pembelajaran daring, dan perangkat elektronik interaktif, yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif.
9. **Untuk menggunakan teknologi dengan bijak**, kita dapat membatasi waktu layar, memilih konten yang bermanfaat dan mendidik, serta mengikuti aturan yang ditetapkan oleh orang tua atau guru.
10. **Kita dapat memastikan bahwa teknologi di masyarakat memberikan manfaat yang maksimal bagi semua orang** dengan memastikan akses yang adil dan merata terhadap teknologi, serta terus mengembangkan teknologi yang ramah lingkungan, inklusif, dan berkelanjutan.



Lampiran 7

LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN AKTIVITAS GURU SIKLUS I

Siklus	Siklus I
Muatan Pelajaran	Perkembangan Teknologi di Masyarakat
Pembelajaran	2 (dua)
Kelas/Semester	4/Genap
Hari/Tanggal	
	<ol style="list-style-type: none">1. Melalui diskusi, siswa dapat menjelaskan bagaimana teknologi telah mengubah cara masyarakat melakukan berbagai aktivitas sehari-hari.2. Siswa dapat menyebutkan beberapa contoh teknologi yang telah memengaruhi cara masyarakat bekerja, berkomunikasi, dan mendapatkan informasi.3. Melalui presentasi kelompok, siswa mampu menjelaskan dampak positif dan negatif perkembangan teknologi terhadap kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat.4. Siswa dapat merancang solusi untuk mengatasi dampak negatif teknologi dalam kehidupan masyarakat.
Nama yang Diamati	Dicky Boy Surbakti

No	Aspek yang di observasi	Penilaian					Skor
		A	B	C	D	E	
1.	Menyampaikan apersepsi			√			60
2.	Menyampaikan topik materi pembelajaran			√			60
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran		√				65
4.	Memberikan pembelajaran dengan bahasa yang sederhana			√			60
5.	Pengelolaan/penguasaan kelas			√			55
6.	Menggunakan model pembelajaran media gambar pada pembelajran		√				65
7.	Menggunakan alokasi waktu sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran atau sesuai dengan (RPP)			√			55
8.	Guru menanyakan kepada siswa hal yang belum dimengerti mengenai materi pembelajaran			√			60
9.	Mengadakan evaluasi terhadap siswa			√			60
10.	Membuat kesimpulan dan Menutup			√			55
Jumlah							595

Petunjuk:

Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan penilaian yang sesuai dengan hasil pengamatan anda untuk setiap aspek yang di observasi. Dengan kriteria A = 80-100 (Baik Sekali), B = 61-80 (Baik), C = 41-60 (Cukup), D = 21-40 (Kurang), E = 0-20 (Sangat Kurang).

LAMPIRAN 8

LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

Siklus	Siklus I
Muatan Pelajaran	Perkembangan Teknologi di Masyarakat
Pembelajaran	2 (dua)
Kelas/Semester	4/Genap
Hari/Tanggal	
Tujuan penelitian	<ol style="list-style-type: none">1. Melalui diskusi, siswa dapat menjelaskan bagaimana teknologi telah mengubah cara masyarakat melakukan berbagai aktivitas sehari-hari.2. Siswa dapat menyebutkan beberapa contoh teknologi yang telah memengaruhi cara masyarakat bekerja, berkomunikasi, dan mendapatkan informasi.3. Melalui presentasi kelompok, siswa mampu menjelaskan dampak positif dan negatif perkembangan teknologi terhadap kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat.4. Siswa dapat merancang solusi untuk mengatasi dampak negatif teknologi dalam kehidupan masyarakat.
Nama Yang Diamati	Siswa Kelas IV SD Swasta Masehi Berastagi

No	Aspek yang di observasi	Penilaian					Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Mempersiapkan alat-alat pembelajaran			√			
2.	Kesiapan diri untuk mengikuti pembelajaran				√		
3.	Siswa memperhatikan gambar yang ditunjukkan guru			√			
4.	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan guru			√			
5.	Ketenangan siswa saat belajar pembelajaran		√				
6.	Berdiskusi dengan teman kelompok				√		
7.	Pemahaman siswa terhadap penjelasan materi		√				
8.	Berpartisipasi dalam belajar			√			
9.	Aktivitas yang baik dalam menyelesaikan soal tes			√			
10.	Kesenangan siswa dalam mengikuti pembelajaran			√			
Jumlah							30



Petunjuk:

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan penilaian yang sesuai dengan hasil pengamatan anda untuk setiap aspek yang di observasi. Dengan kriteria 1 = 10-29 (Sangat Kurang), 2 = 30-49 (Kurang), 3 = 50-69 (Cukup), 4 = 70-89 (Baik), 5 = 90-100 (Sangat Baik)

LAMPIRAN 9

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS II

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Identitas RPP

- Mata Pelajaran: Perkembangan Teknologi di Masyarakat
- Kelas: IV (Empat)
- Tema: Dampak Positif dan Negatif Teknologi
- Waktu: 2x45 menit

Standar Kompetensi

1. Menjelaskan dampak positif dan negatif perkembangan teknologi bagi masyarakat.

Kompetensi Dasar

1. Menyebutkan dampak positif dan negatif teknologi bagi masyarakat.

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan setidaknya tiga dampak positif perkembangan teknologi bagi masyarakat.
2. Siswa dapat menjelaskan setidaknya tiga dampak negatif perkembangan teknologi bagi masyarakat.

Materi Pembelajaran

1. Dampak positif perkembangan teknologi bagi masyarakat.
2. Dampak negatif perkembangan teknologi bagi masyarakat.

Metode Pembelajaran

1. Ceramah singkat.
2. Diskusi kelompok.
3. Brainstorming.
4. Analisis kasus.

Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan Pertama (45 menit)

1. **Pendahuluan** (10 menit)

- Guru memperkenalkan topik pembelajaran tentang dampak positif dan negatif perkembangan teknologi di masyarakat.
- Guru memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi.

2. **Ceramah Singkat** (15 menit)

- Guru memberikan penjelasan singkat tentang dampak positif perkembangan teknologi bagi masyarakat, seperti kemudahan akses informasi dan peningkatan efisiensi.

3. **Diskusi Kelompok** (20 menit)

- Siswa dibagi menjadi kelompok kecil.
- Setiap kelompok diminta untuk mencatat dan mendiskusikan dampak positif teknologi yang mereka alami atau ketahui.

Pertemuan Kedua (45 menit)

4. **Brainstorming** (10 menit)

- Siswa diminta untuk melakukan brainstorming tentang dampak negatif perkembangan teknologi bagi masyarakat secara individu.
- Mereka mencatat ide-ide mereka untuk dibagikan dalam diskusi kelompok.

5. **Diskusi Kelompok** (20 menit)

- Siswa kembali ke kelompok mereka dan berbagi ide-ide mereka tentang dampak negatif teknologi.
- Mereka mendiskusikan dan menganalisis dampak negatif tersebut secara lebih mendalam.

6. **Analisis Kasus** (15 menit)

- Guru memperkenalkan beberapa kasus atau contoh dampak negatif teknologi yang signifikan.
- Siswa diminta untuk menganalisis kasus-kasus tersebut dan mengidentifikasi penyebab serta solusi yang mungkin.

Evaluasi

- Guru mengamati partisipasi siswa dalam diskusi kelompok dan analisis kasus.
- Guru melakukan sesi tanya jawab untuk memastikan pemahaman siswa tentang dampak positif dan negatif perkembangan teknologi di masyarakat.

Penilaian

1. Prosedur Penilaian

❖ Penilaian proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan

❖ Penilaian hasil belajar

Menggunakan instrument penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan (terlampir)

2. Instrumen Penelitian

❖ Penilaian proses

Penilaian kinerja

❖ Penilaian hasil belajar

Essai atau uraian

LAMPIRAN 10

TES SOAL SIKLUS II

11. Bagaimana teknologi telah mempengaruhi cara masyarakat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya?
12. Apa peran teknologi dalam mempromosikan kesadaran lingkungan di kalangan masyarakat?
13. Bagaimana teknologi telah memfasilitasi akses masyarakat terhadap layanan kesehatan?
14. Sebutkan beberapa inovasi teknologi yang dapat meningkatkan keamanan di lingkungan masyarakat!
15. Bagaimana teknologi telah membantu dalam mengatasi tantangan transportasi di daerah pedesaan?
16. Apa dampak teknologi terhadap kesenjangan sosial di masyarakat?
17. Bagaimana teknologi telah mempermudah akses masyarakat terhadap informasi tentang budaya dan warisan lokal?
18. Apa peran teknologi dalam mendukung pembangunan ekonomi di masyarakat?
19. Bagaimana teknologi membantu dalam memperkuat jaringan sosial dan solidaritas diantara masyarakat?
20. Apa yang dapat kita lakukan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan masyarakat?



LAMPIRAN 11

KUNCI JAWABAN : SIKLUS II

11. Teknologi telah mempengaruhi cara masyarakat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dengan memperkenalkan solusi-solusi ramah lingkungan seperti energi terbarukan dan pengelolaan limbah yang lebih efisien.
 12. Peran teknologi dalam mempromosikan kesadaran lingkungan di kalangan masyarakat adalah dengan menyediakan informasi tentang pentingnya menjaga lingkungan melalui platform media sosial, aplikasi, dan kampanye online.
 13. Teknologi telah memfasilitasi akses masyarakat terhadap layanan kesehatan melalui telemedicine, penggunaan aplikasi kesehatan, dan penyediaan informasi kesehatan secara daring.
 14. Contoh inovasi teknologi yang dapat meningkatkan keamanan di lingkungan masyarakat termasuk penggunaan kamera CCTV, sistem keamanan pintar, dan pengenalan wajah untuk identifikasi.
 15. Teknologi telah membantu dalam mengatasi tantangan transportasi di daerah pedesaan melalui aplikasi transportasi berbasis daring dan kendaraan berbagi.
 16. Dampak teknologi terhadap kesenjangan sosial di masyarakat dapat berupa polarisasi ekonomi, di mana mereka yang memiliki akses ke teknologi canggih menjadi lebih unggul dibandingkan dengan mereka yang tidak.
 17. Teknologi telah mempermudah akses masyarakat terhadap informasi tentang budaya dan warisan lokal melalui platform online seperti situs web, aplikasi, dan museum virtual.
 18. Peran teknologi dalam mendukung pembangunan ekonomi di masyarakat adalah dengan memfasilitasi perdagangan elektronik, penciptaan lapangan kerja di sektor
-
19. Teknologi membantu dalam memperkuat jaringan sosial dan solidaritas di antara masyarakat melalui platform media sosial, grup daring, dan forum online yang memungkinkan pertukaran informasi dan dukungan antaranggota masyarakat.
 20. Untuk meningkatkan literasi digital di kalangan masyarakat, kita dapat menyelenggarakan pelatihan teknologi, menyediakan akses internet yang terjangkau, dan mengedukasi tentang penggunaan teknologi secara aman dan bertanggung jawab.

LAMPIRAN 12**LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
AKTIVITAS GURU SIKLUS II**

Siklus	Siklus II
Mata Pelajaran	Perkembangan Teknologi Di Masyarakat
Pembelajaran	2 (Dua)
Kelas/Semester	IV/Genap
Hari/Tanggal	
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Melalui tanya jawab tentang perkembangan teknologi di masyarakat, siswa dapat menjelaskan bagaimana teknologi telah memengaruhi cara manusia melakukan berbagai aktivitas sehari-hari.2. Siswa dapat menjelaskan pentingnya inovasi teknologi dalam mendukung perkembangan ekonomi dan sosial masyarakat.3. Melalui penjelasan guru, siswa dapat memahami konsep teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta peranannya dalam transformasi masyarakat.4. Melalui diskusi kelompok, siswa mampu menjelaskan dampak positif dan negatif perkembangan teknologi terhadap kehidupan manusia dan hewan di masyarakat.
Nama Yang Diamati	Dicky Boy Surbakti

No	Aspek yang di observasi	Penilaian					Skor
		A	B	C	D	E	
1.	Menyampaikan apersepsi		√				79
2.	Menyampaikan topik materi pembelajaran			√			78
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran		√				79
4.	Memberikan pembelajaran dengan bahasa yang sederhana		√				80
5.	Pengelolaan/penguasaan kelas			√			78
6.	Menggunakan model pembelajaran media gambar pada pembelajaran		√				80
7.	Menggunakan alokasi waktu sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran atau sesuai dengan RPP		√				79
8.	Guru bertanya kepada siswa hal yang belum dimengerti mengenai materi pembelajaran		√				78
9.	Mengadakan evaluasi terhadap siswa		√				80
10.	Membuat kesimpulan/Penutup pembelajaran			√			78

Petunjuk:

Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan penilaian yang sesuai dengan hasil pengamatan anda untuk setiap aspek yang di observasi. Dengan kriteria A = 80-100 (Baik Sekali), B = 61-80 (Baik), C = 41-60 (Cukup), D = 21-40 (Kurang), E = 0-20 (Sangat Kurang).

LAMPIRAN 13**LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
AKTIVITAS SISWA SIKLUS II**

Siklus	Siklus II
Mata Pelajaran	Perkembangan Teknologi di Masyarakat
Pembelajaran	2 (Dua)
Kelas/Semester	IV/Genap
Hari/Tanggal	
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Melalui tanya jawab tentang perkembangan teknologi di masyarakat, siswa dapat menjelaskan pengaruh teknologi terhadap proses produksi makanan dan distribusinya.2. Siswa dapat menjelaskan peran teknologi dalam memperbaiki efisiensi produksi makanan dan mengurangi kerugian pasca panen.3. Melalui penjelasan guru, siswa dapat memahami konsep teknologi pengolahan pangan dan sistem penyimpanan yang digunakan dalam industri makanan.4. Melalui diskusi kelompok, siswa mampu menjelaskan bagaimana teknologi telah meningkatkan aksesibilitas makanan, memperluas pilihan makanan, dan meningkatkan keamanan pangan di masyarakat.
Nama Yang Diamati	Siswa Kelas IV SD Masehi Swasta Berastagi

No	Aspek yang di observasi	Penilaian					Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Mempersiapkan alat-alat pembelajaran				√		4
2.	Kesiapan diri untuk mengikuti pembelajaran			√			3
3.	Siswa memperhatikan gambar yang ditunjukkan guru				√		4
4.	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan guru				√		4
5.	Ketenangan siswa saat belajar pembelajaran				√		4
6.	Berdiskusi dengan teman sebangku				√		4
7.	Pemahaman siswa terhadap penjelasan materi					√	5
8.	Berpartisipasi dalam belajar				√		4
9.	Aktivitas yang baik dalam menyelesaikan soal tes					√	5
10.	Kesenangan siswa dalam mengikuti pembelajaran				√		4
Jumlah							41

Petunjuk:

Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan penilaian yang sesuai dengan hasil pengamatan anda untuk setiap aspek yang di observasi. Dengan kriteria 1 = 10-29 (Sangat Kurang), 2 = 30-49 (Kurang), 3 = 50-69 (Cukup), 4 = 70-89 (Baik), 5 = 90-100 (Sangat Baik).



UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Peceren – Lau Gumba Kec. Berastagi Kab. Karo, Sumatera Utara, Telp. (0628) 92188
web: www.uqb.ac.id | e-mail: info@uqb.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Dicky Boy Surbakti
NPM : 1915010063
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Dosen Pembimbing II : Dr. Jainab, M.Pd
Judul : "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR PADA MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DI MASYARAKAT KELAS IV SD SWASTA MASEHI BERASTAGI TAHUN PELAJARAN 2022/2023"

No	Tanggal	Topik Bahasan	Saran Perbaikan	Tanda Tangan Pembimbing
1	22-12-2022	Bab I	Tambah Jurnal	Jd
2	14-01-2023	Acc Bab I		Jd
3	24-01-2023	Bab II	Perbaiki daftar Pustaka	Jd
4	25-01-2023	Acc Bab II		Jd
5	30-01-2023	Acc cover		Jd
6	02-02-2023	Seminar Proposal		Jd
7	16-04-2023	#Bab IV dan V	Perbaiki mtrn rules	Jd
8	17-04-2023	Acc Bab IV dan V		Jd
9	17-04-2023	Acc Semhas		Jd
10	04-05-2023	Semhas		Jd
11				Jd
12				Jd
				Jd

Mahasiswa

Dicky Boy Surbakti
NPM: 1915010063

Dosen Pembimbing II

Dr. Jainab, M.Pd
NIDN: 0014046507

Diketahui
Dekan

Dr. Joen Parningotan Purba S.Pd., M.Pd
NIDN: 0107118802



LAMPIRAN 14

Dokumentasi

Foto bersama dengan guru dan kepala sekolah



Salam pagi kepada siswa siswi yang ada di dalam kelas



Memulai pembelajaran yang ada di kelas



Senam pagi

