

LAMPIRAN

Lampiran 01 Kajian Relevan

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Simpulan Penelitian	Sumber
1	1. Yolanda Nur Anjeli 2. Nur Latifah	Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV	Penggunaan media pembelajaran boneka jari terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV layak digunakan dengan kriteria sebesar 4,5 dan 4,2. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan kepada peserta didik diperoleh hasil yaitu kriteria layak sebesar 4,7.	https://doi.org/10.30738/wa.v5i1.8444
2	1. Erwin Putera Permana	Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar	Penggunaan media pembelajaran ini efektif dan efisien untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan hasil <i>lesson study</i> yang telah dilakukan bahwa media boneka tersebut dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Selain itu setelah dilakukan uji coba diperoleh bahwa lebih dari 75% siswa tuntas dengan perolehan nilai yaitu 75.	https://doi.org/10.23917/pd.v2i2.1648
3	1. Usep Kustiawan 2. Wuri Astuti 3. Munaisra Tri Tirtaningsih	Pengembangan Media Belajar Model-model Boneka dari Bahan Kain Flannel	Pengembangan media pembelajaran boneka dari kain flannel dinyatakan layak untuk digunakan kepada peserta didik untuk meningkatkan bahasa dalam kegiatan bercerita. Berdasarkan hasil uji coba	https://www.neliti.com/publications/334899/pengembangan-media-belajar-model-model-boneka-

		Berdasarkan Tema Kegiatan untuk Pembelajaran Anak Usia Dini	kelompok besar diperoleh hasil dengan persentase 93,51% sehingga boneka tangan dinyatakan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	dari-bahan-kain-flanel-berdasarkan
4	1. Indriana Candra Sari Putri 2. Satrio Wibowo 3. Rosyidah Umami Octavia	Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Tema Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Meningkatkan Nilai Karakter Kelas IV di SDN Bluru Kidul 2	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media pembelajaran boneka jari tangan sangat efektif untuk digunakan. Diperoleh dari hasil tes uji yang telah dilakukan, rata-rata nilai sebelum dan sesudah menggunakan media boneka jari yaitu 0,84 dengan selisih rata-rata sebesar 27,00 dengan label kriteria tinggi. Kemudian hasil terkait ketuntasan belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran boneka jari yaitu 68% dan 95% untuk ketuntasan setelah menggunakan media pembelajaran boneka jari. Sehingga media boneka jari dari hasil uji t menunjukkan signifikan 0,000 dari nilai 0,05 atau HO ditolak.	https://repository.stkipppgr-i-sidoarjo.ac.id/1175/
5	1. Rosaria Yulinda Krisanti 2. Suprihatien 3. Diah Yovita Suryarini	Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran boneka tangan dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media. Perolehan hasil yang didapat yaitu untuk validasi ahli media yaitu 94%, sedangkan hasil validasi ahli materi 88,3% dan 86%. Maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan layak digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menyimak dongeng siswa kelas II Sekolah Dasar.	https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.918
6	1. Ali Fakhruddin	Pengembangan Media	Hasil penelitian menunjukkan media boneka tangan	https://jurnal.fkip.uns.ac.i

	2. Arini Uly Inayati	Boneka Tangan Pada Tema Lingkungan Kelas II SD Negeri 02 Medayu Kabupaten Pemalang	dua karakter layak digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar karena dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, memiliki desain yang menarik, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa dengan rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan media boneka tangan yaitu 55,38 dan 82,86.	d/index.php/pip/article/view/7508
7	1. Denna Delawanti Chrisyarani	Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang	Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media boneka tangan untuk siswa kelas V dinyatakan valid sebagai media pembelajaran peserta didik untuk kegiatan bercerita.	http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/view/2199
8	1. Rina Aprilia 2. Yuyarti	Pengembangan Boneka Jari Dalam Seni Kerajinan Tangan di Kelas V Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, boneka jari efektif diterapkan sebagai media pembelajaran dengan hasil persentase respon siswa yaitu 96,35% dan 92,72%. Sedangkan hasil respon guru sebesar 91,23% dan 90%. Kemudian hasil peningkatan nilai siswa rata-rata 73,39 atau mempunyai peningkatan n-gain sebesar 0,44 dan penilaian produk mencapai 83,125.	https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/15675
9	1. Yunina Resmi Prananta 2. Punadji Setyosari 3. Anang Santoso	Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis <i>Digital Storytelling</i>	Hasil penelitian menunjukkan media boneka tangan berbasis DST yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji ahli materi yang mendapat persentase 80%, hasil validasi ahli media yaitu 92,80% dengan kriteria sangat valid. Hasil uji coba lapangan pada	http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10332

			kelas IVA sejumlah 27 siswa kelas IVA dan seorang guru kelas IVA dengan hasil penilaian siswa sebesar 97,23% dengan kriteria sangat layak dan hasil penilaian guru sebesar 92,22% dengan kriteria sangat layak. Pada uji coba lapangan juga dilakukan tes hasil belajar siswa berupa pretest dan posttest. Hasil uji t menunjukkan bahwa media boneka tangan berbasis DST subtema keberagaman budaya bangsaku terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan terbukti efektif menunjang proses pembelajaran.	
10	1. Yunina Resmi Prananta	Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Digital Storytelling Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Pengembangan media boneka tangan berbasis digital storytelling dinyatakan efektif menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji coba yang dilakukan dengan hasil uji efektifitas dengan t-hitung lebih besar dari t-tabel yaitu sebesar 397211 (t-hitung) dan 198606 (t-tabel).	http://repository.um.ac.id/id/eprint/63053
11	1. Joko Sulianto 2. Mei Fita Asri Untari 3. Fitri Yulianti	Media Boneka Tangan Dalam Metode Bercerita untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar	Pengembangan media boneka tangan yang digunakan pada siswa SD terkait penanaman karakter cocok untuk diterapkan dan mampu untuk menarik minat belajar siswa.	http://jurnal.ut.ac.id/index.php/jp/article/view/419
12	1. Imam Afrianto 2. Ahmad Rifqy Ash-Shiddiqy	Boneka Tangan untuk Meningkatkan Pengetahuan Bullying pada Siswa Kelas IV SDN Ujung Menteng	Penggunaan media boneka tangan layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji ahli media dan materi yaitu 87% dan 71% serta hasil uji yang diberikan kepada siswa dengan persentase sebesar 84% yang	http://ijec.ejournal.id/index.php/counseling/article/view/137

		07 Pagi	menunjukkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.	
13	1. M. Rizki Firmansyah	Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Materi Mengomentari Tokoh-tokoh Cerita Anak yang Disampaikan Secara Lisan Pada Siswa Kelas III SDN Butuh 1 Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2017/2018	Media boneka tangan yang digunakan di kelas III sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil persentase sebesar 99,2%, selain itu hasil rata-rata nilai siswa setelah menggunakan media boneka tangan tersebut sebesar 94,6% dengan hasil peningkatan kemampuan siswa sebesar 12,1% setelah menggunakan media boneka tangan.	http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2018/14.1.01.10.0283.pdf
14	1. Rini Purnawati 2. Dea Mustika	Pengembangan Media Boneka Jari Tema 5 Subtema 1 di Kelas I SDN 193 Pekanbaru	Pengembangan boneka jari sangat valid untuk diterapkan kepada peserta didik dengan tingkat persentase dari ahli materi dan media yaitu sebesar 95,6% dan 97,7% dengan kriteria sangat layak untuk diterapkan pada peserta didik.	https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2019
15	1. Ridwan 2. Widi Wulansari	Pengembangan Manual Book Boneka Tangan Berkarakter dengan Model Tadzkirah untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Positif Anak Usia Dini	Penggunaan media boneka tangan sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan karakter positif siswa.	http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e/article/view/13669
16	1. Nuraeni Abbas 2. Sri Sami Asih	Pengembangan Boneka Tangan untuk Meningkatkan	Penggunaan media pembelajaran menggunakan boneka tangan efektif digunakan untuk kegiatan menceritakan kembali pada mata pelajaran bahasa	file:///C:/Users/User/AppData/Local/Temp/23605-57983-1-SM.pdf

		Keterampilan Menceritakan Kembali	Indonesia. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata sebelum sebesar 41 dan sesudah menggunakan media boneka tangan sebesar 78 dengan penghitungan N-gain sebesar 0,43.	
17	1. Ida Ayu Putu Sweniti	Pengembangan Media Panggung Boneka Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak	Media pembelajaran dengan panggung boneka interaktif menggunakan boneka tangan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil persentase dari ahli materi dan media yang diperoleh sebesar 86% dan 85%.	https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/viewFile/29423/18395
18	1. Eva Khoirunnisak	Pengembangan Media Boneka Jari (Bojar) Dalam Pembelajaran Tematik Tema Kegemaranku Kelas I Sekolah Dasar	Penggunaan media boneka jari tangan yang diterapkan pada kelas I menunjukkan tingkat persentase sebesar 90% dan 98% yang didapatkan setelah melakukan uji kelompok kecil dan uji lapangan.	https://eprints.umm.ac.id/21565/1/jiptummpg-gdl-evakhoirun-39708-1-bagiand-n.pdf
19	1. Hesti Winariani	Pengembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bercerita Menggunakan Boneka Tangan di TK Dharma Wanita Tunjung Sari Ampenan Tahun Ajaran 2014/2015	Penggunaan media boneka jari tangan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kegiatan berbicara anak dengan hasil rata-rata persentase sebesar 85%.	http://eprints.unram.ac.id/11093/
20	1. Nia Amida Dwi Sentosa	Pengembangan Media Boneka Jari Hewan	Pengembangan media boneka jari hewan untuk meningkatkan kemampuan bercerita menunjukkan	https://eprints.umm.ac.id/21272/

		untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Tentang Hewan di Sekitarku Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar	media tersebut dinyatakan layak dengan hasil uji sebelum menggunakan media boneka sebesar 41,66 dan setelah menggunakan media tersebut sebesar 56,66.	
21	1. Reni Syamsi Handayani	Pengembangan Media Boneka Dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng Kelas II C SD Negeri 11 Indralaya	Pengembangan media boneka mendapatkan hasil dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil uji lapangan diperoleh nilai tinggi untuk hasil uji 12 siswa, nilai sedang untuk 9 siswa, dan nilai rendah untuk 2 siswa.	https://repository.unsri.ac.id/13295/
22	1. Dyah Ayu Anbarwati	Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Melatih Kemampuan Berbicara Siswa Pada Kelas IV SDN Kedaung Wetan 6 Neglasari Tangerang	Pengembangan media boneka tangan dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran serta dapat melatih dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil skor rata-rata dari responden sebesar 91%.	http://repository.uinbanten.ac.id/7381/
23	1. Ayu Intan Permatasari	Pengembangan Media Boneka Tangan erbasis Kearifan Lokal Subtema Bersyukur Atas Keberagaman Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Karangharjo Kabupaten Banyuwangi	Pengembangan media boneka tangan dinyatakan layak atau efektif untuk digunakan. Hal tersebut diuktikan dengan hasil uji-t yang menunjukkan t-tabel yaitu 5 225 1 680.	http://repository.um.ac.id/63359/
24	1. Eka Hajar Wati 2. Irena Yolanita	Pengembangan Media Video Boneka Tangan	Media yang digunakan dinyatakan efektif karena dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal	https://core.ac.uk/reader/230606790

	Maureen, S.Pd., M.Sc	Dalam Pembelajaran Harga Diri Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas 3 Sdn Sumberejo 2 Pakal Surabaya	tersebut dibuktikan dengan hasil t-hitung lebih besar dari t-tabel yaitu $4,81 > 2,021$.	
25	1. Hanifah Sukmana	Pengembangan Media Edukasi Boneka Tangan Sebagai Stimulasi Moral Pada Anak Usia Dini	Media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.	http://repository.upi.edu/52543/



Lampiran 02. Surat Pengantar Pengumpulan Data



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0563 /427/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : -

Hal : Mencari data/informasi untuk tugas mata kuliah teori dan Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri 1 Batubulan Kangin
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu difasilitasi mencari data/informasi yang diperlukan guna penyelesaian tugas-tugas mata kuliah teori, praktek, dan tugas akhir/skripsi. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Baiq Linda Noviyawati
NIM : 1811031127
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Semester : VII

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 1 Desember 2021

Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 03. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data



**PEMERINTAH KABUPATEN GIANYAR
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN GIANYAR**

SD NEGERI 1 BATUBULAN KANGIN

NSS : 101220504010 NPSN : 50102153

Alamat : Br. Dlod Rurung, Batubulan Kangin Sukawati Gianyar TELP. 0361-4711125

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/02/SD/2022

Yang betandatangani di bawah ini Kepala SDN 1 Batubulan Kangin :

Nama : Ida Bagus Sari, BA.S.Pd.SD.
NIP : 19631231 198404 1 075
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Baiq Linda Noviyawati
NIM : 1811031127
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI Pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin

Memang benar melakukan pengumpulan data penelitian untuk skripsi di SD Negeri 1 Batubulan Kangin Kabupaten Gianyar.

Demikian surat keterangan ini dibuat sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gianyar, 14 Februari 2022

Kepala Sekolah



Ida Bagus Sari, BA.S.Pd.SD.
NIP. 19631231 198404 1 075

Lampiran 04. Surat Validasi Ahli Isi Pelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0057 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp :-

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Dr. Mg. Rini Kristiantari, M.Pd.

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Baiq Linda Noviyawati
NIM : 1811031127
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Tangan Berpendekatan Savi Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin"

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 17 Januari 2022

Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 05. Surat Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
 KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0057 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi desain instruksional dan media produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Baiq Linda Noviyawati
 NIM : 1811031127
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Tangan Berpendekatan Savi Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin"

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 17 Januari 2022
 Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 06. Angket Uji Coba Ahli Isi Pelajaran

**ANGKET PENILAIAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA JARI TANGAN
BERPENDEKATAN SAVI PADA MUATAN BAHASA INDONESIA
UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
BATUBULAN KANGIN
(AHLI ISI/MATERI PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar

Peneliti : Baiq Linda Noviyawati

Pembimbing (1) : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

(2) : Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. Mg. Rini Kristiantari, M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI Pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media buku boneka jari tangan yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media buku cerita bergambar yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau

tidaknya media tersebut untuk pembelajaran kelas II Tema 3 Subtema 4 bagi peserta didik kelas II khususnya pada menyimak dongeng menggunakan media boneka jari tangan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian isi pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak setuju
4	Skor 1	Sangat tidak setuju

B. Penilaian Isi/Materi

NO	ASPEK/PERNYATAAN	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A. ASPEK KURIKULUM					
1	Kesesuaian materi dengan KD	✓			
2	Kesesuaian dengan indikator pembelajaran	✓			
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media boneka jari tangan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
B. ASPEK MATERI					
4	Materi pembelajaran dapat memotivasi siswa	✓			
5	Materi bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan nyata		✓		

6	Materi mudah dipahami oleh siswa	✓			
7	Materi dapat menarik perhatian dan fokus siswa	✓			
8	Materi yang disajikan didukung dengan media yang tepat	✓			
9	Konsep yang disajikan jelas dan mudah dipahami		✓		
10	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan karakteristik siswa		✓		
C.	ASPEK KEBAHASAAN				
11	Penggunaan bahasa yang baik dan benar		✓		
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	✓			
	Jumlah				
	Skor				

C. Komentarisaran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Tambahkan indikator pembelajaran untuk bahasa lisan anak dan tambahkan satu cerita lagi.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 21 Januari 2022

Validator

Dr. Mg. Rini Kristiantari, M.Pd

NIP 195903211983032003

Lampiran 07. Angket Uji Coba Ahli Desain Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA JARI TANGAN
BERPENDEKATAN SAVI PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
BATUBULAN KANGIN
(AHLI DESAIN PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar

Peneliti : Baiq Linda Noviyawati

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)
Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI Pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media buku boneka jari tangan yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media buku cerita bergambar yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui

layak atau tidaknya media tersebut untuk pembelajaran kelas II Tema 3 Subtema 4 bagi peserta didik kelas II khususnya pada menyimak dongeng menggunakan media boneka jari tangan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian isi pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklist (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian pada Media Pembelajaran Boneka Jari Tangan

NO	ASPEK/PERNYATAAN	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A. ASPEK TUJUAN					
1	Tujuan pembelajaran dapat dicapai menggunakan media boneka jari tangan		√		
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang dibawakan	√			
B. ASPEK STRATEGI					
3	Penyampaian materi menggunakan media pembelajaran jelas	•	√		
4	Penggunaan media pembelajaran melatih siswa dalam belajar secara mandiri	√			
5	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	√			

6	Media menarik/memotivasi belajar siswa	✓			
7	Materi memberikan masalah nyata dalam kehidupan siswa	✓			
8	Materi menarik perhatian atau fokus belajar siswa	✓			
C.	EVALUASI				
9	Soal yang disajikan meningkatkan pemahaman siswa		✓		
10	Adanya umpan balik kepada siswa dengan tepat		✓		
Jumlah					
Total					

C. Komentar/Saran

1. Sajikan petunjuk penggunaan media
2. Buat desain pembelajaran untuk individu dan kelompok
3. Implementasikan SAVI agar jelas di penerapan.

Kesimpulan

Instrument ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa perlu revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

(Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan bapak/ibu)

Denpasar, 21 Januari 2022

Validator



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd
NIR.2013.5.108

Lampiran 08. Angket Uji Coba Ahli Media Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA JARI TANGAN
BERPENDEKATAN SAVI PADA MUATAN BAHASA INDONESIA
UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
BATUBULAN KANGIN
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar

Peneliti : Baiq Linda Noviyawanawati

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)
Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dewe Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI Pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin", saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media buku boneka jari tangan yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media

buku cerita bergambar yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media tersebut untuk pembelajaran kelas II Tema 3 Subtema 4 bagi peserta didik kelas II khususnya pada menyimak dongeng menggunakan media boneka jari tangan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian isi pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak setuju
4	Skor 1	Sangat tidak setuju

B. Penilaian pada Media Boneka Jari Tangan

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Teknis					
1.	Media boneka jari tangan sangat mudah digunakan	✓			
2.	Media dapat membantu siswa dalam pemahaman materi yang dibawakan		✓		
3.	Media boneka jari tangan dapat melatih kemampuan intelektual siswa	✓			
4.	Pemilihan jenis media tepat		✓		
Aspek Gambar					
5.	Penggunaan media sesuai dengan materi	✓			
6.	Ketepatan penyajian media		✓		
7.	Kualitas tampilan media		✓		

8	Kemudahan pengenalan tokoh dengan media yang disajikan		✓		
9	Kemudahan memahami karakter tokoh dengan media yang disajikan		✓		
10	Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi		✓		
11	Ketepatan pemilihan media dengan materi yang dibawakan	✓			
12	Penggunaan narasi yang sesuai	✓			
Jumlah					
Skor					

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

1. Buat Tampilan media agar lebih menarik
2. cantumkan identitas pembuat
3. Tambahkan tokoh
4. perlu di perbaiki jumlah teks dengan agar tidak terlalu padat
5. Sup

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 21 Januari 2022

Validator



Dewe Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIR 2013.5.108

Lampiran 09. Uji Coba Perorangan

ANGKET PENILAIAN PRODUK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA JARI TANGAN
BERPENDEKATAN SAVI PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1

BATUBULAN KANGIN

(UJI COBA PERORANGAN)

A. Identitas

Nama : Ni. Putu Dewi Hagita Iestari

No Absen : 20

Kelas : 2b

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian

NO	ASPEK/PERNYATAAN	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A. VISUALISASI					
1	Media pembelajaran boneka jari tangan menarik minat belajar		✓		
2	Warna yang digunakan pada media tersebut menarik	✓			
B. MATERI					
3	Media boneka jari tangan mudah digunakan sehingga lebih mudah	✓			

	memahami isi cerita				
4	Uraian materi yang dibawakan jelas.		✓		
5	Media pembelajaran ini membuat saya dapat menjawab soal yang diberikan.	✓			
C.	TEKNIS				
6	Media mudah dioperasikan atau digunakan	✓			
7	Media sangat jelas dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari.		✓		
D.	MOTIVASI				
8	Media boneka jari tangan memberikan semangat/motivasi belajar.		✓		
9	Media dapat memusatkan perhatian belajar	✓			
E.	EVALUASI				
10	Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang dibawakan.		✓		
	Jumlah				
	Total				

D. Komentor/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

Batubulan Kangin, 3/2/2022

Peserta Didik

ni. Pi. Devi Nagita Iestari

ANGKET PENILAIAN PRODUK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA JARI TANGAN BERPENDEKATAN SAVI PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1 BATUBULAN KANGIN (UJI COBA PERORANGAN)

A. Identitas

Nama : *NiPutu Chelsea Muncahyani*.....
 No Absen : *1A*.....
 Kelas : *2B*.....

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian

NO	ASPEK/PERNYATAAN	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
A. VISUALISASI					
1	Media pembelajaran boneka jari tangan menarik minat belajar	✓			
2	Warna yang digunakan pada media tersebut menarik	✓			
B. MATERI					
3	Media boneka jari tangan mudah digunakan sehingga lebih mudah	✓			

	memahami isi cerita				
4	Uraian materi yang dibawakan jelas.		✓		
5	Media pembelajaran ini membuat saya dapat menjawab soal yang diberikan.		✓		
C.	TEKNIS				
6	Media mudah dioperasikan atau digunakan	✓			
7	Media sangat jelas dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari.		✓		
D.	MOTIVASI				
8	Media boneka jari tangan memberikan semangat/motivasi belajar.		✓		
9	Media dapat memusatkan perhatian belajar		✓		
E.	EVALUASI				
10	Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang dibawakan.			✓	
	Jumlah				
	Total				

D. Komentarisaran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

Batubulan Kangin, 3/2/2022

Peserta Didik

Nirwana Chika Mancahyani

ANGKET PENILAIAN PRODUK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA JARI TANGAN BERPENDEKATAN SAVI PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1 BATUBULAN KANGIN

(UJI COBA PERORANGAN)

A. Identitas

Nama : INYO MOR DANA OKI atyuaa

No Absen : 29

Kelas : II B

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian

NO	ASPEK/PERNYATAAN	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	VISUALISASI				
1	Media pembelajaran boneka jari tangan menarik minat belajar	✓			
2	Warna yang digunakan pada media tersebut menarik		✓		
B.	MATERI				
3	Media boneka jari tangan mudah digunakan sehingga lebih mudah	✓			

	memahami isi cerita				
4	Uraian materi yang dibawakan jelas.		✓		
5	Media pembelajaran ini membuat saya dapat menjawab soal yang diberikan.		✓		
C.	TEKNIS				
6	Media mudah dioperasikan atau digunakan	✓			
7	Media sangat jelas dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari.	✓			
D.	MOTIVASI				
8	Media boneka jari tangan memberikan semangat/motivasi belajar.		✓		
9	Media dapat memusatkan perhatian belajar		✓		
E.	EVALUASI				
10	Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang dibawakan.		✓		
	Jumlah				
	Total				

D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

Batubulan Kangin, 3/2/2022

Peserta Didik

ingom arnooki aryan

Lampiran 10. Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET PENILAIAN PRODUK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA JARI TANGAN BERPENDEKATAN SAVI PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1 BATUBULAN KANGIN

(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Ni Kenang Adora dhita Praeni

No Absen : 37

Kelas : 2B

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian

NO	ASPEK/PERNYATAAN	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A. VISUALISASI					
1	Media pembelajaran boneka jari tangan menarik minat belajar		✓		
2	Warna yang digunakan pada media tersebut menarik		✓		
B. MATERI					
3	Media boneka jari tangan mudah digunakan sehingga lebih mudah	✓			

	memahami isi cerita				
4	Uraian materi yang dibawakan jelas.				
5	Media pembelajaran ini membuat saya dapat menjawab soal yang diberikan.	✓			
C.	TEKNIS	✓			
6	Media mudah dioperasikan atau digunakan	✓			
7	Media sangat jelas dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari.	✓			
D.	MOTIVASI				
8	Media boneka jari tangan memberikan semangat/motivasi belajar.		✓		
9	Media dapat memusatkan perhatian belajar				
E.	EVALUASI				
10	Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang dibawakan.				
	Jumlah				
	Total				

D. Komentor/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

Batubulan Kangin, 4/2/ 2022

Peserta Didik

Ni Komang Adarai dhita Pratini

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA JARI TANGAN
BERPENDEKATAN SAVI PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
BATUBULAN KANGIN
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : A. A. Antan Mahar diana Putri
 No Absen : 21
 Kelas : 2B

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian

NO	ASPEK/PERNYATAAN	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	VISUALISASI				
1	Media pembelajaran boneka jari tangan menarik minat belajar	✓			
2	Warna yang digunakan pada media tersebut menarik	✓			
B.	MATERI				
3	Media boneka jari tangan mudah digunakan sehingga lebih mudah	✓			

	memahami isi cerita				
4	Uraian materi yang dibawakan jelas.	✓			
5	Media pembelajaran ini membuat saya dapat menjawab soal yang diberikan.		✓		
C.	TEKNIS				
6	Media mudah dioperasikan atau digunakan	✓			
7	Media sangat jelas dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari.	✓			
D.	MOTIVASI				
8	Media boneka jari tangan memberikan semangat/motivasi belajar.		✓		
9	Media dapat memusatkan perhatian belajar		✓		
E.	EVALUASI				
10	Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang dibawakan.				
	Jumlah				
	Total				

D. Komentor/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

Batubulan Kangin, 4/2/2022

Peserta Didik

A.A. Antan mahardina putri

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA JARI TANGAN
BERPENDEKATAN SAVI PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK
KETERAMPILAN BERCICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
BATUBULAN KANGIN

(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Ni Pt Alka Pranesvari dewi.....
 No Absen : 26.....
 Kelas : 2.B.....

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ccklist (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian

NO	ASPEK/PERNYATAAN	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
A. VISUALISASI					
1	Media pembelajaran boneka jari tangan menarik minat belajar		✓		
2	Warna yang digunakan pada media tersebut menarik	✓			
B. MATERI					
3	Media boneka jari tangan mudah digunakan sehingga lebih mudah	✓			

	memahami isi cerita				
4	Uraian materi yang dibawakan jelas.	✓			
5	Media pembelajaran ini membuat saya dapat menjawab soal yang diberikan.		✓		
C.	TEKNIS				
6	Media mudah dioperasikan atau digunakan	✓			
7	Media sangat jelas dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari.	✓			
D.	MOTIVASI				
8	Media boneka jari tangan memberikan semangat/motivasi belajar.	✓			
9	Media dapat memusatkan perhatian belajar		✓		
E.	EVALUASI				
10	Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang dibawakan.		✓		
	Jumlah				
	Total				

D. Komentor/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

Batubulan Kangin, 4/2/2022

Peserta Didik

Ni Pt. Alika Pranesvairi d'Puji

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA JARI TANGAN
BERPENDEKATAN SAVI PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
BATUBULAN KANGIN
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : *M. Komang Trisna Yanti*

No Absen : *17*

Kelas : *2B*

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian

NO	ASPEK/PERNYATAAN	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	VISUALISASI				
1	Media pembelajaran boneka jari tangan menarik minat belajar	✓			
2	Warna yang digunakan pada media tersebut menarik		✓		
B.	MATERI				
3	Media boneka jari tangan mudah digunakan sehingga lebih mudah	✓			

	memahami isi cerita				
4	Uraian materi yang dibawakan jelas.		✓		
5	Media pembelajaran ini membuat saya dapat menjawab soal yang diberikan.	✓			
C.	TEKNIS				
6	Media mudah dioperasikan atau digunakan		✓		
7	Media sangat jelas dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari.	✓			
D.	MOTIVASI				
8	Media boneka jari tangan memberikan semangat/motivasi belajar.		✓		
9	Media dapat memusatkan perhatian belajar	✓			
E.	EVALUASI				
10	Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang dibawakan.		✓		
	Jumlah				
	Total				

D. Komentor/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

Batubulan Kangin, 4/2/2022

Peserta Didik

Ni Komang Triana Yanti

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA JARI TANGAN
BERPENDEKATAN SAVI PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
BATUBULAN KANGIN
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Ni Putu Gyta Arista
 No Absen : 19
 Kelas : 2E

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ccklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian

NO	ASPEK/PERNYATAAN	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A. VISUALISASI					
1	Media pembelajaran boneka jari tangan menarik minat belajar	✓			
2	Warna yang digunakan pada media tersebut menarik	✓			
B. MATERI					
3	Media boneka jari tangan mudah digunakan sehingga lebih mudah	✓			

	memahami isi cerita				
4	Uraian materi yang dibawakan jelas.		✓		
5	Media pembelajaran ini membuat saya dapat menjawab soal yang diberikan.		✓		
C.	TEKNIS				
6	Media mudah dioperasikan atau digunakan	✓			
7	Media sangat jelas dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari.	✓			
D.	MOTIVASI				
8	Media boneka jari tangan memberikan semangat/motivasi belajar.	✓			
9	Media dapat memusatkan perhatian belajar		✓		
E.	EVALUASI				
10	Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang dibawakan.		✓		
	Jumlah				
	Total				

D. Komentor/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

Batubulan Kangin, 4/2/2022

Peserta Didik

Ni. Ritw. G. Jasta. Anisya

ANGKET PENILAIAN PRODUK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA JARI TANGAN BERPENDEKATAN SAVI PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1 BATUBULAN KANGIN

(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : *I. Peter eka jina purnama*
 No Absen : *39*
 Kelas : *2B*

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian

NO	ASPEK/PERNYATAAN	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
A.	VISUALISASI				
1	Media pembelajaran boneka jari tangan menarik minat belajar	✓			
2	Warna yang digunakan pada media tersebut menarik		✓		
B.	MATERI				
3	Media boneka jari tangan mudah digunakan sehingga lebih mudah	✓			

	memahami isi cerita				
4	Uraian materi yang dibawakan jelas.		✓		
5	Media pembelajaran ini membuat saya dapat menjawab soal yang diberikan.	✓			
C.	TEKNIS				
6	Media mudah dioperasikan atau digunakan	✓			
7	Media sangat jelas dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari.	✓			
D.	MOTIVASI				
8	Media boneka jari tangan memberikan semangat/motivasi belajar.		✓		
9	Media dapat memusatkan perhatian belajar		✓		
E.	EVALUASI				
10	Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang dibawakan.		✓		
	Jumlah				
	Total				

D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

Batubulan Kangin, 4-2-2022

Peserta Didik

I. Putu Eka Jina Purnama

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA JARI TANGAN
BERPENDEKATAN SAVI PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
BATUBULAN KANGIN
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : *ghine Plamudita arisanti*.....
 No Absen : *9*.....
 Kelas : *2B*.....

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian

NO	ASPEK/PERNYATAAN	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
A. VISUALISASI					
1	Media pembelajaran boneka jari tangan menarik minat belajar	✓			
2	Warna yang digunakan pada media tersebut menarik		✓		
B. MATERI					
3	Media boneka jari tangan mudah digunakan sehingga lebih mudah	✓			

	memahami isi cerita				
4	Uraian materi yang dibawakan jelas.		✓		
5	Media pembelajaran ini membuat saya dapat menjawab soal yang diberikan.		✓		
C.	TEKNIS				
6	Media mudah dioperasikan atau digunakan	✓			
7	Media sangat jelas dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari.	✓			
D.	MOTIVASI				
8	Media boneka jari tangan memberikan semangat/motivasi belajar.		✓		
9	Media dapat memusatkan perhatian belajar	✓			
E.	EVALUASI				
10	Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang dibawakan.		✓		
	Jumlah				
	Total				

D. Komentor/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

Batubulan Kangin, 4/2/2022

Peserta Didik

ghina Promudita

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA JARI TANGAN
BERPENDEKATAN SAVI PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
BATUBULAN KANGIN
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Syakira Ilmia ZAHRA.....
 No Absen : 6.....
 Kelas : 2B.....

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian

NO	ASPEK/PERNYATAAN	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	VISUALISASI				
1	Media pembelajaran boneka jari tangan menarik minat belajar	✓			
2	Warna yang digunakan pada media tersebut menarik		✓		
B.	MATERI				
3	Media boneka jari tangan mudah digunakan sehingga lebih mudah	✓			

	memahami isi cerita				
4	Uraian materi yang dibawakan jelas.		✓		
5	Media pembelajaran ini membuat saya dapat menjawab soal yang diberikan.		✓		
C. TEKNIS					
6	Media mudah dioperasikan atau digunakan	✓			
7	Media sangat jelas dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari.	✓			
D. MOTIVASI					
8	Media boneka jari tangan memberikan semangat/motivasi belajar.		✓		
9	Media dapat memusatkan perhatian belajar	✓			
E. EVALUASI					
10	Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang dibawakan.		✓		
Jumlah					
Total					

D. Komentor/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

Batubulan Kangin, 4/2/2022

Peserta Didik

Syakirah Ilmi Zahra

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA JARI TANGAN
BERPENDEKATAN SAVI PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
BATUBULAN KANGIN
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : ikadek oka samajaya.....
 No Absen : 02.....
 Kelas : 2B.....

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian

NO	ASPEK/PERNYATAAN	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
A.	VISUALISASI				
1	Media pembelajaran boneka jari tangan menarik minat belajar	✓			
2	Warna yang digunakan pada media tersebut menarik	✓			
B.	MATERI				
3	Media boneka jari tangan mudah digunakan sehingga lebih mudah	✓			

	memahami isi cerita				
4	Uraian materi yang dibawakan jelas.		✓		
5	Media pembelajaran ini membuat saya dapat menjawab soal yang diberikan.	✓			
C.	TEKNIS				
6	Media mudah dioperasikan atau digunakan	✓			
7	Media sangat jelas dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari.		✓		
D.	MOTIVASI				
8	Media boneka jari tangan memberikan semangat/motivasi belajar.	✓			
9	Media dapat memusatkan perhatian belajar		✓		
E.	EVALUASI				
10	Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang dibawakan.				
	Jumlah				
	Total				

D. Komentor/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

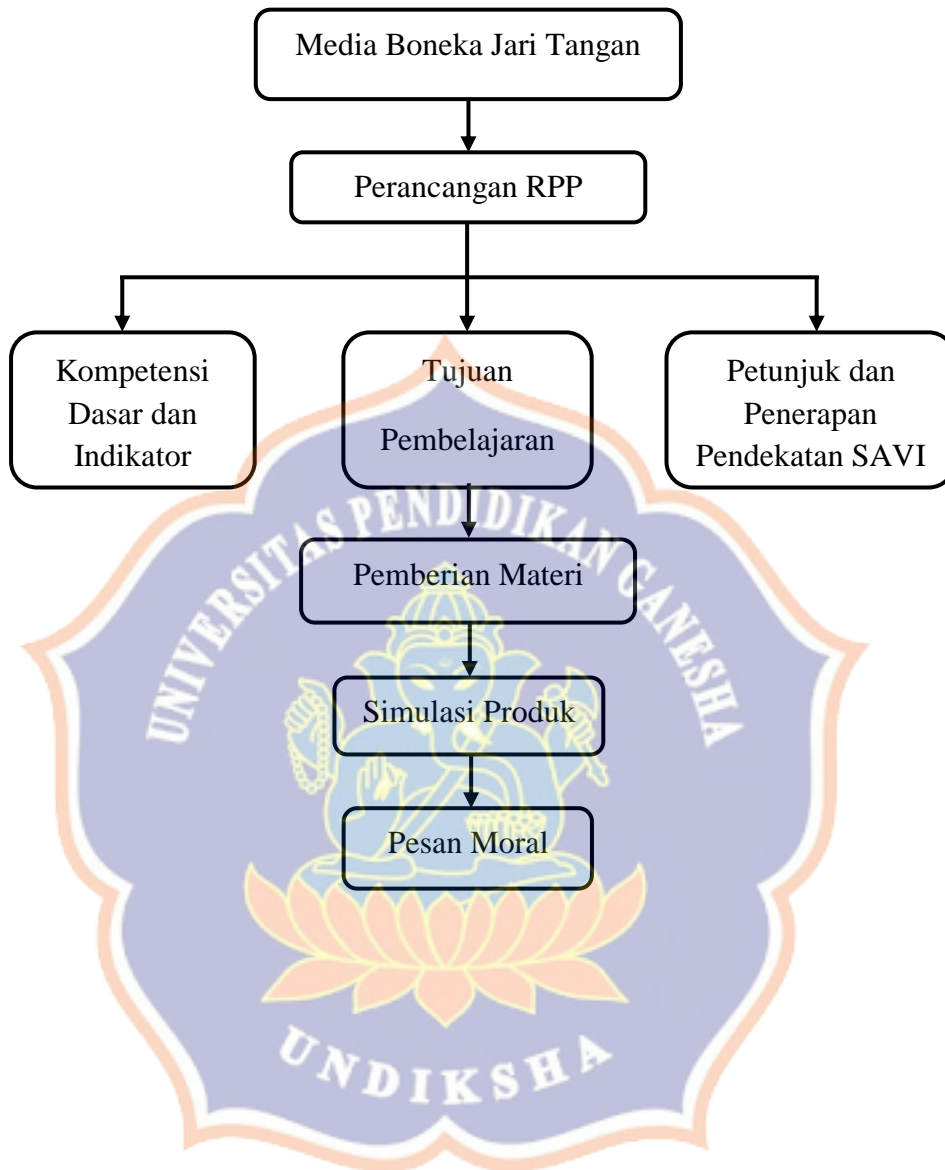
.....

.....

Batubulan Kangin, 4/2/2022

Peserta Didik

ikadek oka som a idya

Lampiran 11. Flowchart Boneka Jari Tangan

Lampiran 12. Storyboard Boneka Jari Tangan

No.	Visual	Keterangan
1.	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> Boneka Jari Tangan dan Panggung Boneka Jari Tangan </div>	Untuk media keterampilan berbicara menggunakan boneka jari tangan yang terbuat dari kain flannel dan dilengkapi dengan panggung untuk memerankan tokoh boneka jari tangan.
Buku Boneka Jari Tangan		
2.	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> Judul Buku <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Kelas dan Semester</div> </div>	Pada bagian ini menampilkan judul buku, kelas, dan semester. Background: Gambar siswa dan guru
3.	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> Tema dan Subtema </div>	Pada bagian ini menampilkan tema dan subtema yang digunakan, dan materi yang akan dibahas. Background: Template PPT yang digunakan
4.	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> Kompetensi Dasar Indikator </div>	Pada bagian ini menampilkan tema dan subtema yang digunakan, dan materi yang akan dibahas Background: Template PPT yang digunakan
5	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> Tujuan Pembelajaran </div>	Pada bagian ini menampilkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Background: Template PPT yang

		digunakan
6.	Petunjuk Penggunaan	Pada bagian ini menampilkan petunjuk penggunaan media yang dikembangkan. Background: Template PPT yang digunakan
7.	Implementasi Pendekatan SAVI Menggunakan Media Boneka Jari Tangan	Pada bagian ini menampilkan penerapan dari pendekatan yang digunakan Background: Template PPT yang digunakan
8.	Materi	Pada bagian ini menyajikan materi tentang kosakata sesuai indikator pembelajaran Background: Template PPT yang digunakan
9.	Menampilkan Dongeng	Pada bagian ini memberikan dua buah dongeng. Background: Gambar dan cerita dari dongeng yang disajikan.
10.	Pesan Moral	Pada bagian ini memberikan pesan moral yang terkandung dalam dongeng yang disajikan.

11.	<div data-bbox="560 271 991 421" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Identitas Penulis dan Dosen Pembimbing</div>	Pada bagian akhir, buku dilengkapi dengan identitas penulis dan dosen pembimbing.
-----	--	---



Lampiran 13. Dokumentasi

1) Wawancara



2) Uji Produk pada Ahli



3) Uji Produk kepada Siswa



Lampiran 14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Kelas / Semester : II (Dua) / 1 (Satu)
 Tema : 3. Tugas dan Sehari-Hari
 Subtema : 4. Tugas dan dalam Kehidupan Sosial
 Pembelajaran ke : 3

A. IDENTITAS

Sekolah : SD Negeri 1 Babulan Kangin
 Kelas/Semester : II (Dua) / 1 (Satu)
 Tema : 3. Tugas dan Sehari-hari
 Subtema : 4. Tugas dan dalam Kehidupan Sosial
 Pembelajaran ke : 3
 Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 kali pertemuan)

B. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
 KI 2 : Memiliki dan menjalankan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

C. KOMPETENSI DASAR

Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang	3.5.1 Menentukan nilai sekelompok mata uang kertas dan/atau logam 3.5.2 Menentukan pecahan mata uang sesuai harga barang
4.5 Mengurutkan nilai mata uang serta mendemonstrasikan berbagai kesetaraan pecahan mata uang	4.5.1 Mengurutkan nilai pecahan mata uang kertas dan/atau logam 4.5.2 Memprediksi harga barang yang sesuai nilai pecahan mata uang kertas dan/atau logam tertentu

Bahasa Indonesia

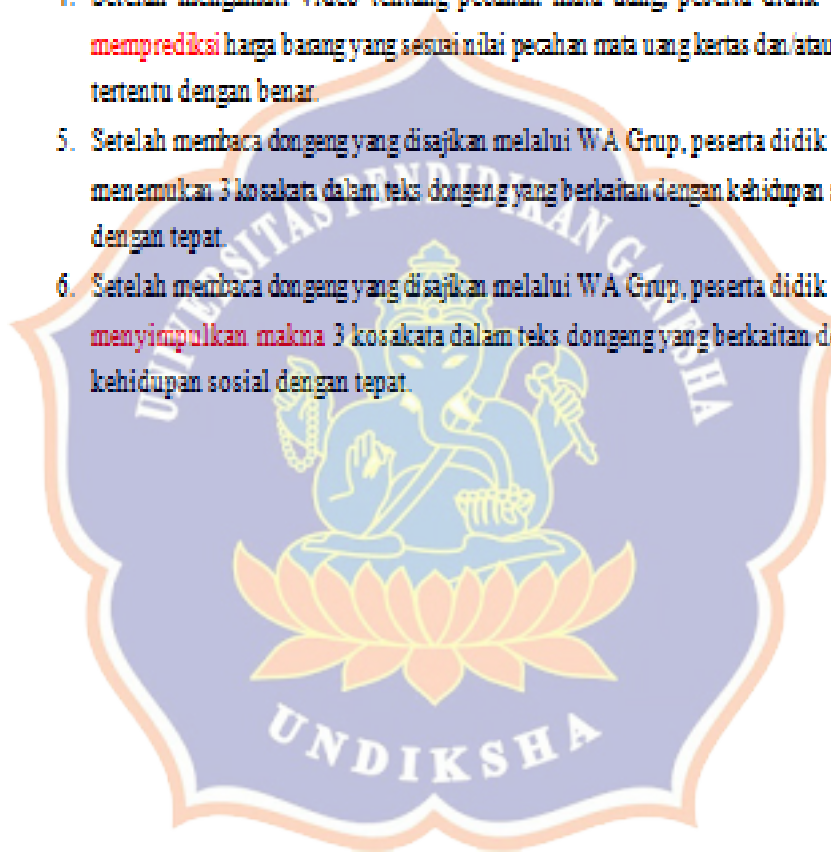
Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan/atau eksplorasi lingkungan	3.3.1 Menemukan 3 kosakata dalam teks dongeng yang berkaitan dengan kehidupan sosial 3.3.2 Menyimpulkan makna 3 kosakata dalam teks dongeng yang berkaitan dengan kehidupan sosial
4.3 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual	4.3.1 Menyusun kalimat baru yang baku menggunakan 3 kosakata terkait kehidupan sosial. 4.3.2 Menampilkan penggunaan 3 kosa kata terkait kehidupan sosial dalam kalimat baru yang baku

PEK.n

Kompetensi Dasar	Indikator
1.1 Menerima hubungan gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas dan sila-sila Pancasila sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.1.1 Meyakini hubungan gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas dan sila-sila Pancasila sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa
2.1 Bersikap bekerja sama, disiplin, dan peduli sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara "Garuda Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	2.1.1 Menerapkan sikap bekerjasama, disiplin, dan peduli sesuai sila-sila Pancasila dalam lambang negara "Garuda Pancasila" dalam kehidupan sehari-hari
3.3 Mengidentifikasi jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah.	3.3.1 Membandingkan perbedaan karakteristik teman berdasarkan jenis kelamin 3.3.2 Mengidentifikasi teman berdasarkan perbedaan karakteristik jenis kelamin
4.3 Mengelompokkan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah.	4.3.1 Mengelompokkan nama teman berdasarkan jenis kelamin dalam bentuk tabel 4.3.2 Menceritakan sikap terpuji yang harus dilakukan terhadap teman yang berbeda jenis kelamin.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati video tentang pecahan mata uang, peserta didik dapat menemukan nilai sekelompok mata uang kertas dan/atau logam dengan benar.
2. Setelah mengamati video tentang pecahan mata uang, peserta didik dapat menemukan pecahan mata uang sesuai harga barang dengan benar.
3. Setelah mengamati video tentang pecahan mata uang, peserta didik dapat mengurutkan nilai pecahan mata uang kertas dan/atau logam dengan benar.
4. Setelah mengamati video tentang pecahan mata uang, peserta didik dapat **memprediksi** harga barang yang sesuai nilai pecahan mata uang kertas dan/atau logam tertentu dengan benar.
5. Setelah membaca dongeng yang disajikan melalui WA Grup, peserta didik dapat menemukan 3 kosakata dalam teks dongeng yang berkaitan dengan kehidupan sosial dengan tepat.
6. Setelah membaca dongeng yang disajikan melalui WA Grup, peserta didik dapat **menyimpulkan makna** 3 kosakata dalam teks dongeng yang berkaitan dengan kehidupan sosial dengan tepat.



7. Setelah membaca dongeng yang disajikan melalui WA Grup, peserta didik dapat **menyusun kalimat** baru yang baku menggunakan 3 kosakata terkait kehidupan sosial dengan teliti.
8. Setelah membaca dongeng yang disajikan melalui WA Grup, peserta didik dapat **menampilkan penggunaan** 3 kosa kata terkait kehidupan sosial dalam kalimat baru yang baku dengan percaya diri.
9. Dengan mengamati foto teman, peserta didik dapat **membandingkan perbedaan** karakteristik teman berdasarkan jenis kelamin dengan teliti.
10. Dengan mengamati foto teman, peserta didik dapat mengidentifikasi teman berdasarkan perbedaan karakteristik jenis kelamin dengan teliti
11. Dengan mengamati foto teman, peserta didik dapat mengelompokkan nama teman berdasarkan jenis kelamin dalam bentuk tabel dengan tepat.
12. Setelah berdiskusi dengan pendamping di rumah, peserta didik dapat **menceritakan sikap terpuji** yang harus dilakukan terhadap teman yang berbeda jenis kelamin dengan percaya diri.

E. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

1. Religius
2. Nasionalis
3. Mandiri
4. Gotong royong
5. Integritas

F. MATERI PEMBELAJARAN

1. Kosakata terkait kehidupan sosial
2. Pecahan mata uang
3. Keberagaman karakteristik individu sekolah

G. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Saintific Learning*
 Model : Problem Based Learning (PBL)
 Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, pengamatan

II. MEDIA, BAHAN, DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran :

1. Gambar ilustrasi pecahan mata uang, alat tulis dan daftar harga yang dikirim melalui WhatsApp Grup kelas 2
2. Video animasi yang dibagikan melalui Youtube
3. Teks dan gambar ilustrasi dongeng yang dikirim melalui WhatsApp Grup kelas 2
4. Audio lagu kebangsaan "Indonesia Raya" dan lagu daerah "Agung"
5. HP/Laptop
6. Internet

Bahan Pembelajaran :

1. Dongeng "Gagak Sang Pembongong"
2. Animasi dari power point tentang pecahan mata uang
3. LKPD

Sumber Pembelajaran :

1. M.J.A, Irene, dkk 2016. *BUPEN Jilid 2 B*. Jakarta: Penerbit Erlangga. (halaman 75-79)
2. Purnomosidi. 2017. *Buku Guru SD/MI Kelas II Kurikulum 2013 Tema 3 Tugasku Sehari-hari*. Kemendikbud. Jakarta. (halaman 128-133)
3. Keluarga

I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran	Waktu
Penggalian 1 (Pagi Hari)		
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan guru saling memberikan salam, bertegur sapa, dan menanyakan kabar. 2. Peserta didik dan guru berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (<i>Religius</i>) dari rumah masing-masing dengan semangat kemandirian (<i>Mandiri-PPK</i>) 3. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu "Indonesia Raya" dengan sikap sempurna dipandu dengan audio lagu. (<i>Nasionalis-PPK, Literasi Kewarganegaraan</i>) 	20 menit

	<p>4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan selfie. (<i>Komunikatif-4C</i>)</p> <p>5. Peserta didik memeriksa kesiapan diri (<i>Implementasi Neuroscience</i>) dengan memeriksa buku dan alat tulis, serta LKPD masing-masing (<i>Mandiri-PPK</i>)</p> <p>6. Peserta didik dan guru melakukan tepuk untuk membangkitkan semangat dalam belajar.</p> <p>7. Peserta didik menyimak guru melakukan apersepsi dengan menginformasikan tentang cakupan materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan serta mengaitkannya dengan pembelajaran sebelumnya dengan disiplin (<i>Integritas-PPK</i>)</p>	
Inti	<p>a. Mengorientasikan Peserta didik pada masalah aktual dan otentik (<i>Sintak Model PBL</i>)</p> <p>8. Peserta didik mengamati tayangan gambar alat tulis, daftar harga, dan gambar nilai uang yang dimiliki beberapa anak, yang dikirim melalui Grup WA Kelas (<i>Integrasi ICT</i>)</p> <p>9. Peserta didik diminta guru untuk menyebutkan uang yang dimiliki anak-anak dalam gambar.</p> <p>10. Peserta didik dimotivasi untuk berpikir kritis (<i>4C</i>) diminta menjawab pertanyaan-pertanyaan pemancing. "Jika anak-anak dalam gambar tadi ingin membeli alat tulis untuk disumbangkan dalam acara bakti sosial, maka barang apa saja yang dapat mereka beli?"</p> <p>11. Guru melanjutkan orientasi menayangkan video animasi tentang pecahan mata uang dan peserta didik menyimak gambar/animasi, membaca teks, dan mencatat hal penting dalam tayangan. (<i>Integrasi ICT-Literasi Baca Tulis</i>)</p> <p>12. Peserta didik melanjutkan menyimak pertanyaan pemancing berikutnya "Menurut pendapatmu</p>	170 menit

	<p>mencari pemecahan masalah dengan mengamati video, membaca teks, berselancar di internet, dan berbagai sumber informasi yang lain. (<i>Literasi baca tulis dan digital</i>)</p> <p>19. Peserta didik memecahkan masalah nilai mata uang dan taksiran harga barang dan memuliskannya di lembar kerja. (<i>Mathematics-STEAM, Literasi Financial</i>)</p> <p>20. Peserta didik mencari kosa kata terkait kegiatan sosial yang ditemukan dalam teks dongeng</p> <p>21. Peserta didik menyimpulkan makna kosakata yang ditemukan.</p> <p>22. Peserta didik menyusun kalimat yang baru yang baku dengan kosakata yang ditemukan.</p> <p>23. Peserta didik berlatih membaca kalimat yang disusunnya</p> <p>24. Selanjutnya peserta didik mengamati foto teman-temannya dalam LKPD, kemudian membuat perbandingan perbedaan karakteristik teman berdasarkan jenis kelamin, kemudian mengidentifikasi jenis kelamin teman berdasarkan karakteristiknya</p> <p>25. Peserta didik kemudian mengelompokkan nama teman-temannya ke dalam bentuk tabel berdasarkan jenis kelaminnya</p> <p>26. Peserta didik berdiskusi dengan pembimbing di rumah, kemudian menceritakan sikap terpuji yang harus dilakukan kepada teman yang berbeda jenis kelamin.</p> <p>d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (Sinrak Model PBL)</p> <p>27. Peserta didik melengkapi LKPD</p> <p>28. Peserta didik diminta mempresentasikan</p>	<p><i>TPACK</i></p>
--	---	---------------------

	<p>penyelesaian permasalahan yang sudah ditulisnya ke dalam bentuk foto dan voice note yang dikirim ke WA pribadi guru (<i>Arts-STEAM</i>)</p> <p>29. Sebelum melaksanakan tugas presentasi, peserta didik dimotivasi untuk mengakhiri kegiatan pemecahan masalah dengan ucapan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah diberikan kelancaran dalam mengerjakan tugas.</p> <p>e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (<i>Sintak Model PBL</i>)</p> <p>30. Peserta didik memperhatikan penguatan materi yang diberikan oleh guru.</p> <p>31. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru bahwa segala sesuatu yang kita miliki harus disyukuri walaupun terdapat perbedaan di dalamnya.</p> <p>32. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan apabila ada bagian yang belum dipahami.</p> <p>33. Peserta didik diberi kesempatan untuk melaksanakan tugas-tugas dan mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru.</p>	
Penggalan 2 (sore/malam hari)		
Kegiatan Penutup	<p>34. Guru memberikan timbal balik dari hasil pekerjaan peserta didik.</p> <p>35. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan apabila ada bagian materi yang belum dipahami.</p> <p>36. Peserta didik dan guru merangkum pembelajaran hari ini secara keseluruhan.</p> <p>37. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. (<i>Integrating</i></p>	20 menit

	<p>PPK)</p> <p>38. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang kelebihan dan kekurangan pembelajaran yang telah diikuti. (<i>Critical Thinking and Communication-4C</i>)</p> <p>39. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan kegiatan bersama orangtua.</p> <p>40. Peserta didik menyanyikan lagu daerah 'Apuse dipandu audio (<i>Nasionalis-PPK, Literasi Budaya</i>)</p> <p>41. Kelas ditutup dengan doa (<i>Religius-PPK</i>) bersama.</p>	
--	---	--

J. PENILAIAN PEMBELAJARAN (3 ASPEK)

Ruang	Indikator	Teknik	Instrumen
Muatan Matematika			
Pengetahuan	3.5.1	Tes Tertulis	Soal uraian singkat
	3.5.2	Tes Tertulis	Soal uraian singkat
Keterampilan	4.5.1	Unjuk kerja	Rubrik penilaian
	4.5.2	Unjuk kerja	Rubrik penilaian
Muatan Bahasa Indonesia			
Pengetahuan	3.3.1	Tes Tertulis	Soal uraian singkat
	3.3.2	Tes Tertulis	Soal uraian singkat
Keterampilan	4.3.1	Unjuk kerja	Rubrik penilaian
	4.3.2	Unjuk kerja	Rubrik penilaian
Muatan PPK			
Sikap	1.1.1	Observasi	Jurnal: hanya mencatat sikap yang menonjol ke atas (+) dan menonjol ke bawah (-)
	2.1.1	Observasi	Jurnal: hanya mencatat sikap yang menonjol ke atas (+) dan menonjol ke bawah (-)
Pengetahuan	3.3.1	Tes Tertulis	Soal uraian singkat
	3.3.2	Tes Tertulis	Soal uraian singkat
Keterampilan	4.3.1	Unjuk kerja	Rubrik penilaian
	4.3.2	Unjuk kerja	Rubrik penilaian

K. PEMBELAJARAN REMEDIAL

Memberikan remedial bagi peserta didik yang belum mencapai kompetensi yang ditetapkan. Remedi diberikan dalam bentuk latihan soal dengan materi sama dengan materi pokok, tetapi soal diganti dengan level yang masih setara.

L. PEMBELAJARAN PENGAYAAN

Memberikan kegiatan pengayaan bagi peserta didik yang sudah memenuhi target pencapaian kompetensi. Peserta didik diberikan latihan soal/pengayaan tambahan dengan materi sama, akan tetapi lebih memperluas wawasan daripada soal/tugas sebelumnya.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Gianyar, 28 November 2021
Guru Kelas II

Ida Benu Sari, BA.S.Pd.SD
NIP. 1965111619992021601

Ni Luh Made Ari Arumi, SS.SPd, M.Pd
NIP. 197807212014062003

DIKS

Lampiran 15. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IIB

INSTRUMENT WAWANCARA

Nama Sekolah: SD Negeri 1 Batubulan Kangin

Nama Guru : Ni Luh Made Ari Artini, SS., S.Pd., M.Pd.

Kelas : IIB

No	Pernyataan	Jawaban
1	Bagaimana proses pembelajaran yang biasa dilakukan di masa pandemi?	Di masa pandemi sekolah menetapkan untuk melakukan pembelajaran secara daring, yang dimana kegiatan belajar yang dilakukan khususnya kelas IIB menggunakan <i>WhatsApp</i> sebagai media komunikasi kami dengan orang tua dan siswa. Proses pembelajaran dilakukan dengan pemberian materi, instruksi pembelajaran serta mengirim video yang diakses dari <i>youtube</i> yang di share di WAG serta buku pegangan siswa untuk pemberian evaluasi ataupun tugas sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan.
2	Apakah semua siswa mengikuti pembelajaran dengan baik selama daring, dari sarana penunjang pembelajaran?	Siswa kurang mengikuti pembelajaran dengan baik, dikarenakan beberapa faktor seperti tidak semua wali murid mempunyai HP untuk mendampingi siswa belajar dari penugasan yang telah dikirimkan ke WAG, dan ada beberapa siswa yang tidak memiliki HP secara pribadi melainkan dimiliki bersama orangtua maupun kakaknya.
3	Apakah ada kendala mengajar selama pembelajaran daring?	Kendala yang sering saya alami yaitu sulitnya berinteraksi dengan peserta didik selain itu pemberian materi, pemberian tugas dan teknik penilaian juga sedikit terhambat bahan ajar yang diberikan terbatas. Terutama pada muatan Bahasa Indonesia terkait melatih siswa dalam berkomunikasi juga terkendala dengan media yang digunakan yang tidak dapat diimplementasikan secara langsung.
4	Apakah sering menggunakan media konkret dalam pembelajaran?	Tidak sering, biasanya hanya mengirimkan materi dan video dari YouTube

5	Menurut Ibu pentingkah penggunaan media konkret sebagai penunjang pembelajaran terutama terkait masalah kemampuan berbicara atau komunikasi siswa?	Penting, akan tetapi saya jarang menggunakan media yang dapat membangkitkan kemampuan komunikasi siswa secara langsung.
6	Menurut Ibu media pembelajaran yang bagaimana yang baik untuk membelajarkan siswa untuk membangkitkan komunikasi siswa?	Media yang sesuai dengan karakteristik siswa, mudah digunakan terutama bagi siswa sendiri.



Lampiran 16. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2021				2022	
		9	10	11	12	1 dan 2	3
1.	Melakukan analisis keutuhan media pembelajaran						
2.	Menyusun proposal penelitian						
3.	Menyusun instrumen penelitian						
4.	Pengumpulan data lapangan						
5.	Kegiatan analisis data						
6.	Penyusunan artikel penelitian						
7.	Penyusunan laporan penelitian						
8.	Ujian skripsi						



RIWAYAT HIDUP



Baiq Linda Noviyawanawati lahir di Camek, 25 November 1999. Penulis merupakan putri pertama dari pasangan suami istri L.M. Ali dan Maryawati. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Penulis berasal dari Camek, Desa Pesanggrahan, Kec. Montong Gading, Kab. Lombok Timur, NTB. Nomor telepon penulis yaitu 6282339885094 serta alamat email baiqlinda99noviyawanawati@gmail.com. Penulis menyelesaikan Pendidikan Dasar di SDN 9 Montong Betok dan lulus pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan pendidikan di MTS NW PERIAN dan lulus pada tahun 2015. Selanjutnya penulis lulus dari SMA Negeri 1 Sikur jurusan Ilmu Pengetahuan Alam pada tahun 2018 dan melanjutkan pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. Penulis telah menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin”. Selanjutnya, pada tahun 2022 sampai dengan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin” beserta seluruh isinya adalah benar karya tulis saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya tulis ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



Denpasar, 22 Maret 2022
Yang membuat pernyataan,



Baiq Linda Noviyawanati
NIM 1811031127