

## Lampiran 1. 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 : 0533 /427/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp :-

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

Yth. *Kepala SD No. 9 Kerobokan*

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 : Alifia Nuril Khoridah  
NIM : 1811031002  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Semester : VII

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 16 November 2021

Ketua,



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

## Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data



**PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG**  
**UPT. DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA**  
**KECAMATAN KUTA UTARA**  
**SEKOLAH DASAR NO. 4 KEROBOKAN**

Alamat : Jl. Raya Anyar, Kerobokan Tlp. ( 0361 ) 8475219  
 Email : [siempatkerobokanbadung@yahoo.co.id](mailto:siempatkerobokanbadung@yahoo.co.id)

**SURAT KETERANGAN**

No : 045.2/265/SD4Krb/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Plt. Kepala SD Nomor 4 Kerobokan Kecamatan Kuta Utara:

Nama : Ni Ketut Susani, S.Pd., M.Pd  
 NIP : 19630301 198304 2 005  
 Pangkat/Golongan : Pembina Tk. I  
 Jabatan : Plt. Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Alifia Nuril Khoridah  
 NIM : 1811031002  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan  
 Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Jenga Tematik pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SD No. 4 Kerobokan Tahun Ajaran 2021/2022.

Memang benar telah melakukan pengumpulan data penelitian untuk skripsi di Kepala SD Nomor 4 Kerobokan Kecamatan Kuta Utara.

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

Kerobokan, 11 April 2022

Plt. Kepala Sekolah No.4 Kerobokan



Ni Ketut Susani, S.Pd., M.Pd  
 NIP. 19630301 198304 2 005

### Lampiran 3. Surat Pengantar Validasi Ahli Isi 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 : 0221 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. I Gusti Agung Ayu Wulandari, 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 isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Alifia Nuril Khoridah  
NIM : 1811031002  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Judul : Pengembangan Permainan Jenga Tematik Pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1 Siswa Kelas V SD No. 4 Kerobokan Tahun Ajaran 2021/2022

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 22 Maret 2022

Ketua



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

## Lampiran 4. Surat Pengantar 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 : 0221/427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Drs. I Wayan Sujana, 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 : Alifia Nuril Khoridah  
NIM : 1811031002  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Judul : Pengembangan Permainan Jenga Tematik Pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1 Siswa Kelas V SD No. 4 Kerobokan Tahun Ajaran 2021/2022

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 22 Maret 2022  
Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

### Lampiran 5. Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas V

Narasumber : Ibu Ni Putu Puspitasari, S.Pd.

Waktu : 24 November 2021

Tempat : SD No. 4 Kerobokan

1. **Pertanyaan** : Materi apa saja yang mengalami kendala?  
**Jawaban** : Materi yang susah itu tentang sejarah. Seperti pada tema 7, tentang proklamasi, kebangkitan nasional, sumpah pemuda, dan lain-lain. Karena kendalanya belajar sejarah itu kan tentang kejadian-kejadian, tanggal-tanggal, jadi anak-anak kelas 5 masih agak susah dalam menghafal materinya.
2. **Pertanyaan** : Apakah sekolah menyediakan media pembelajaran?  
**Jawaban** : Kalau untuk kelas tinggi memiliki beberapa media, misalnya alat peraga seperti tata surya, torso, dan beberapa media lain. Tapi karena ada beberapa yang rusak dan juga jumlah media yang tersedia juga tidak banyak jadi medianya dipakai secara bergantian. Kalau media lain yang dipakai guru biasanya menggunakan media audiovisual seperti laptop, LCD.
3. **Pertanyaan** : Apakah ada media yang melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaannya?  
**Jawaban** : Kalau untuk saat ini, masih menggunakan media-media yang disediakan oleh sekolah. Jadi diharapkan nanti ada inovasi-inovasi yang menggunakan media yang melibatkan siswa didalam kelas sehingga siswanya juga menjadi lebih aktif di dalam kelas.
4. **Pertanyaan** : Apa saja sumber belajar yang digunakan?  
**Jawaban** : Untuk sumber belajar, kita ada buku pedoman guru, buku pedoman siswa. Untuk buku pedoman siswa ada buku paket sesuai tema, buku bupena, dan buku LKS.

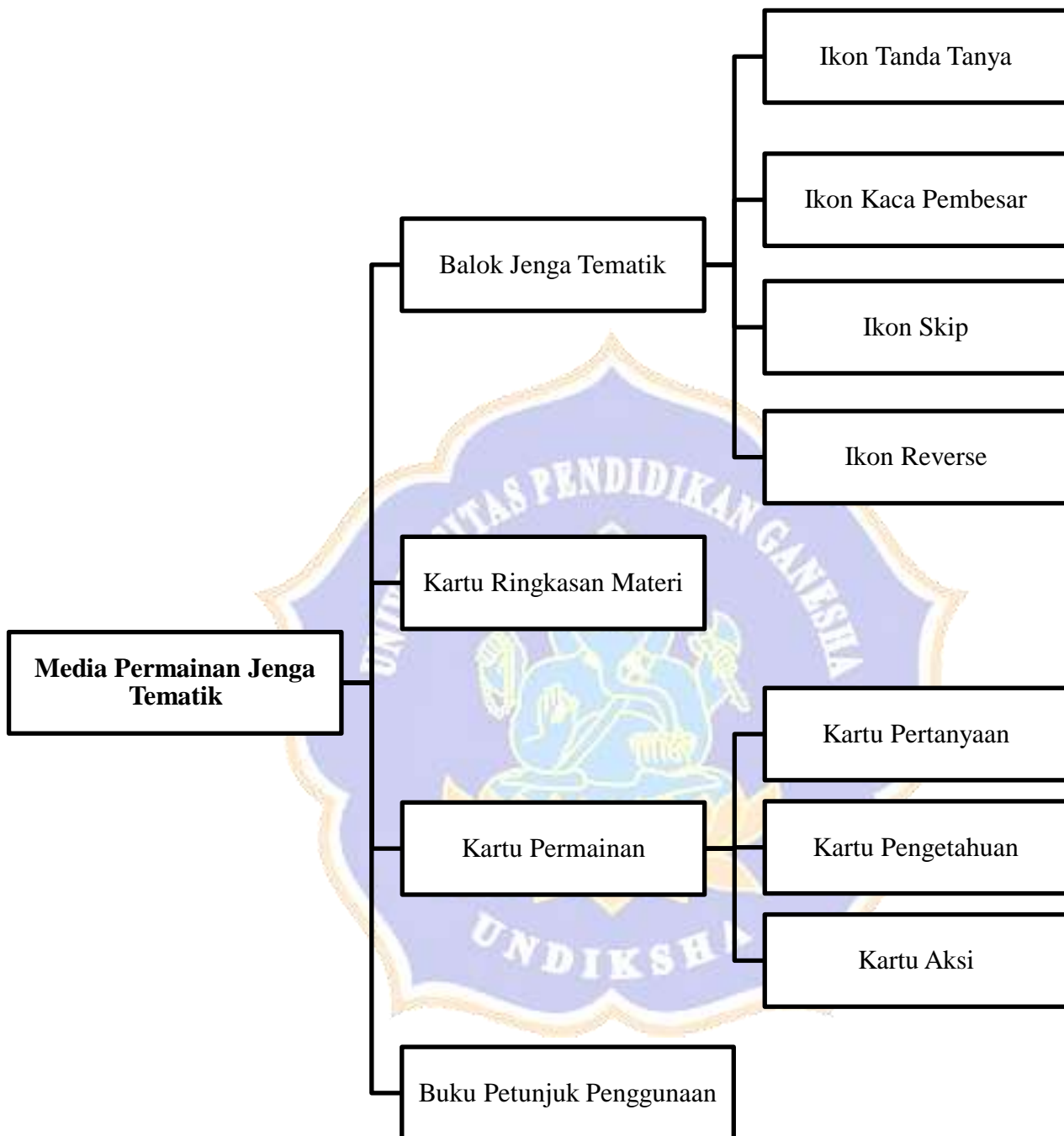


Ditambah juga dari literatur-literatur lain, dari internet untuk tambahan materinya, atau dari buku elektronik.

5. **Pertanyaan** : Metode apa yang digunakan saat mengajar?

**Jawaban** : Metode belajarnya karena sekarang daring jadi menggunakan zoom. Kalau saat tatap muka lebih banyak menggunakan metode ceramah. Apalagi dengan kondisi corona seperti saat ini. Kalaupun berkelompok diupayakan tetap melakukan protokol kesehatan, seperti memakai masker. Kalau demonstrasi atau praktik-praktik lain tidak melibatkan semua siswa, jadi yang maju biasanya ketua kelompok sebagai perwakilan sehingga siswa tetap bisa melihat temannya melakukan percobaan.



**Lampiran 6. Flowchart**

## Lampiran 7. Storyboard

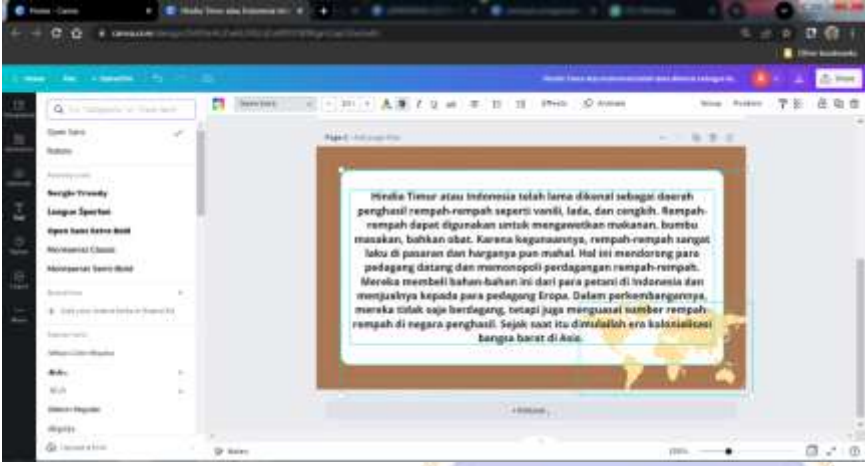
### A. Balok Jenga Tematik

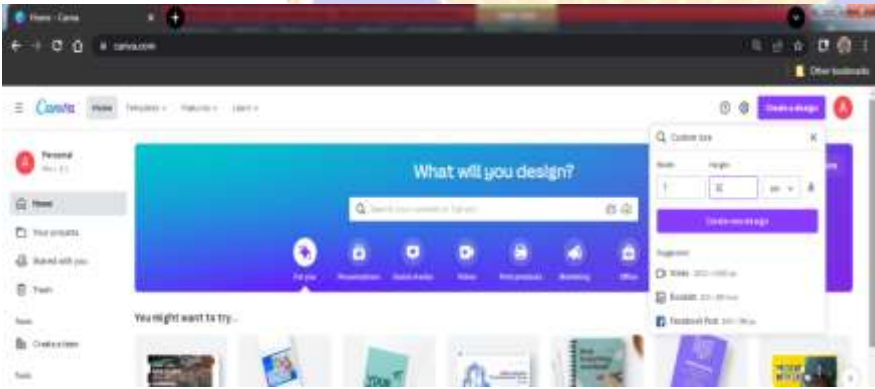
Tampilan	Keterangan
<p data-bbox="300 427 911 465">Desain balok Jenga Tematik (tampak samping)</p> 	<p data-bbox="1013 427 1370 712">Menyiapkan balok kayu berukuran 7,5 cm × 2,5cm × 1,5 cm. Kemudian mengecat balok dengan cat kayu berwarna cerah (merah, kuning, biru, dan hijau).</p> <p data-bbox="1013 719 1370 1055">Setelah proses pengecatan selesai, selanjutnya melukis ikon-ikon (ikon tanda tanya, ikon kaca pembesar, ikon skip, ikon reverse) pada sisi-sisi balok menggunakan cat akrilik berwarna putih.</p>
<p data-bbox="300 1211 906 1285">Kotak tempat menyimpan set permainan Jenga Tematik</p> 	<p data-bbox="1013 1211 1370 1541">Kotak dibuat dengan karton tebal berukuran 21 cm × 17,5 cm × 10 cm yang dilapisi kertas manila berwarna jingga dan menggunakan velcro untuk merekatkan bagian tutup kotak.</p>

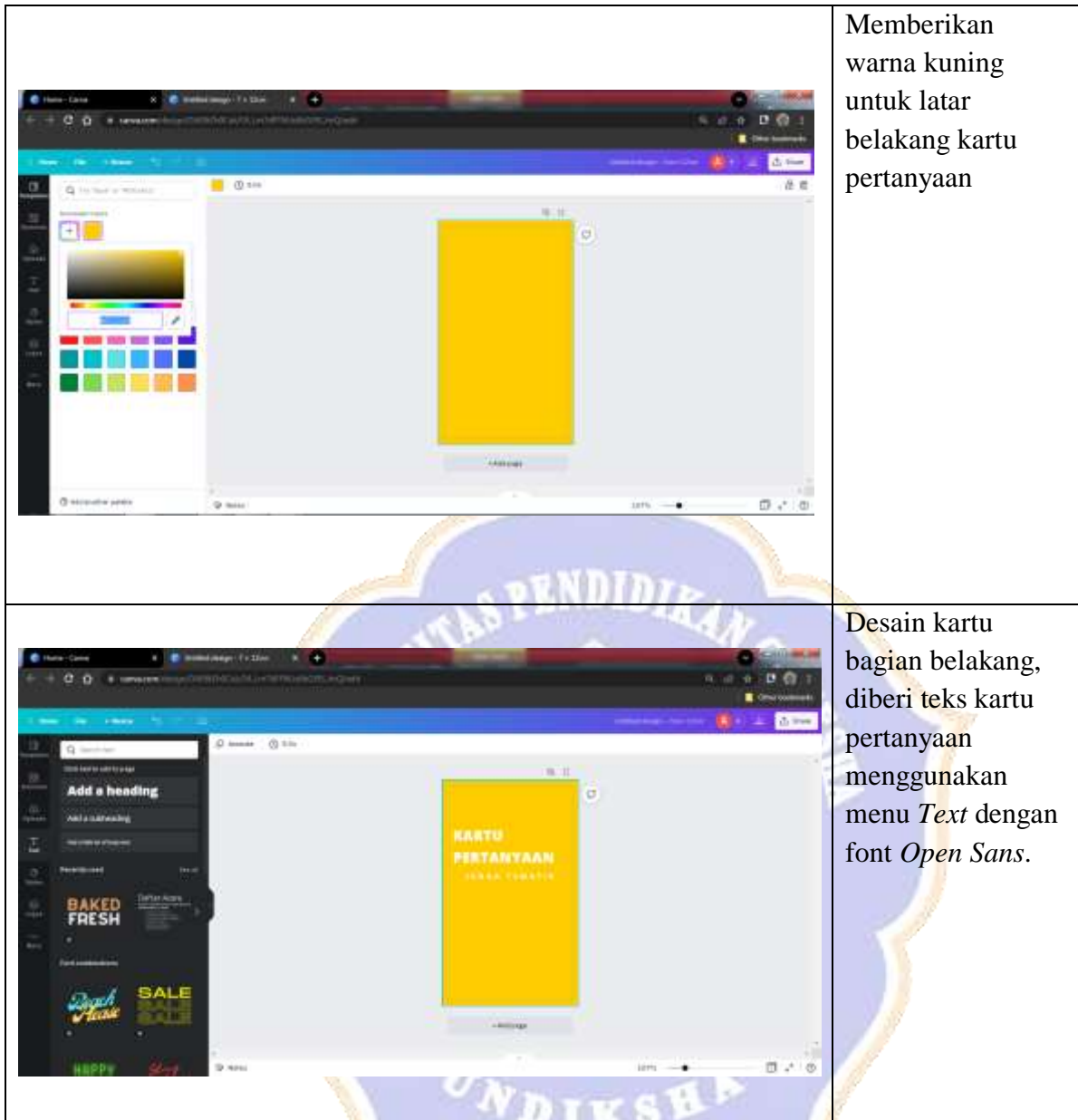


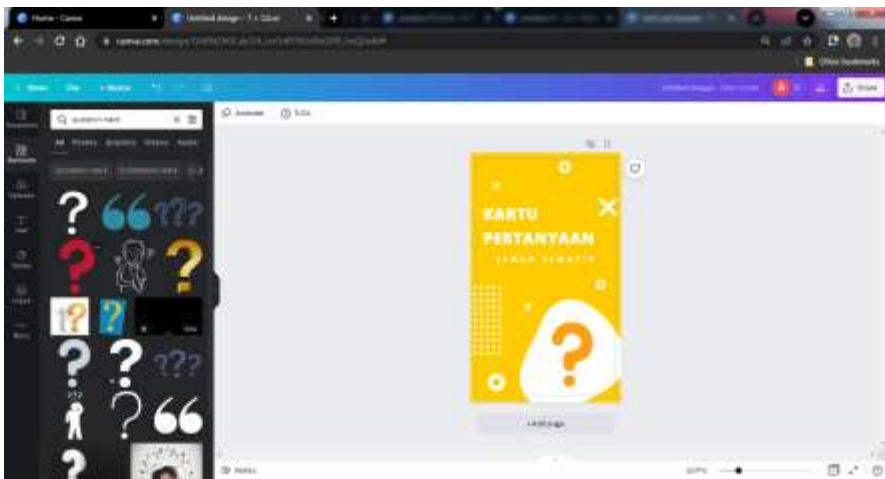
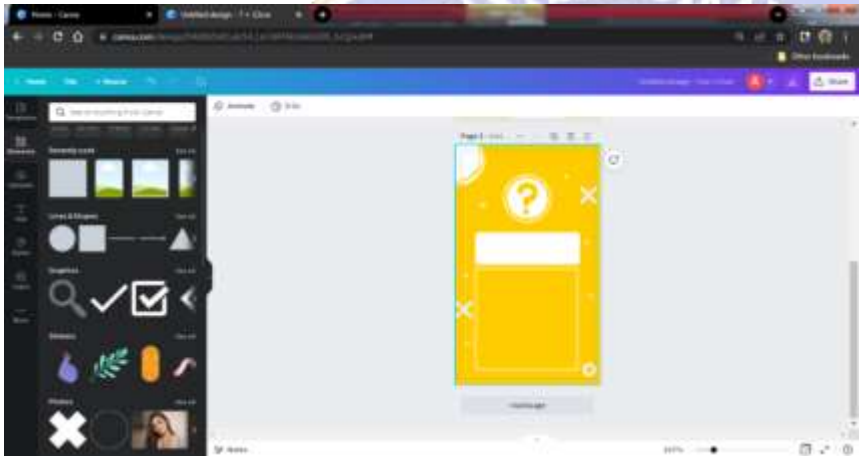
## B. Kartu Permainan Jenga Tematik

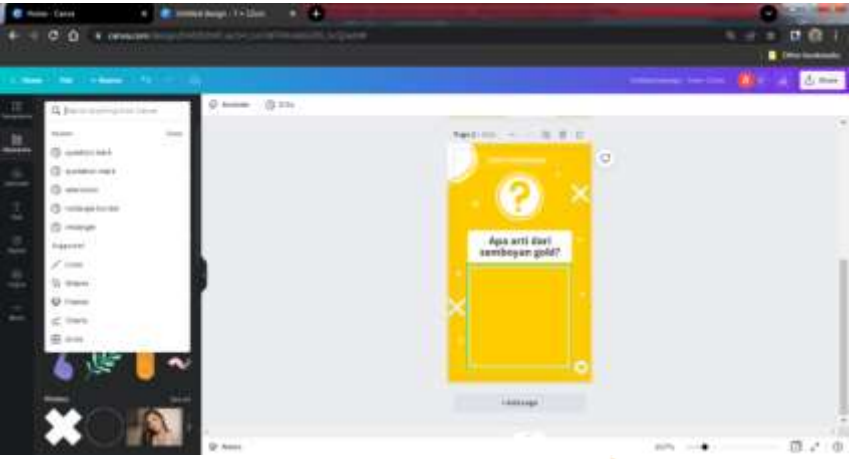
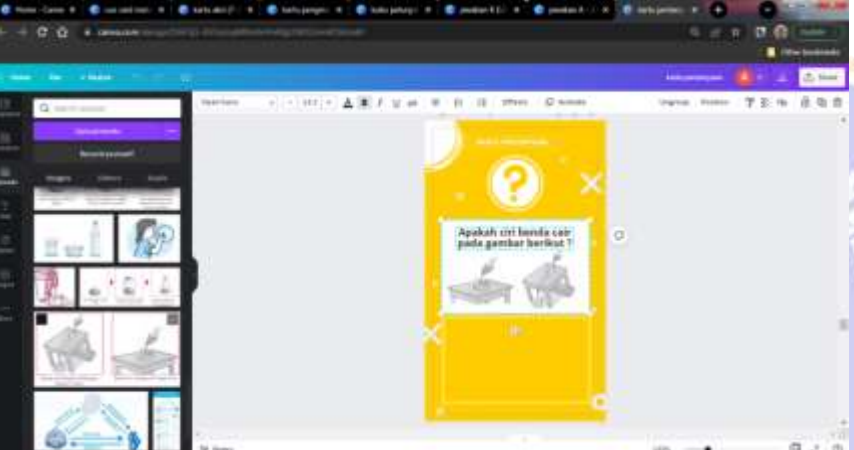
Tampilan	Keterangan
<p><b>Desain Kartu Ringkasan Materi</b></p> 	<p>Membuka aplikasi Canva pada web lalu memilih <i>custom size</i> pada menu <i>create a design</i>. Kemudian membuat desain dengan ukuran 14,8 cm x 8,1 cm.</p>
	<p>Desain kartu bagian belakang, didominasi oleh warna kecoklatan. Kemudian diberikan teks menggunakan font <i>Open Sans</i> pada menu <i>Text</i>. Kemudian memilih ornamen desain lainnya pada menu <i>Element</i> seperti gambar kapal, peta, dan globe.</p>

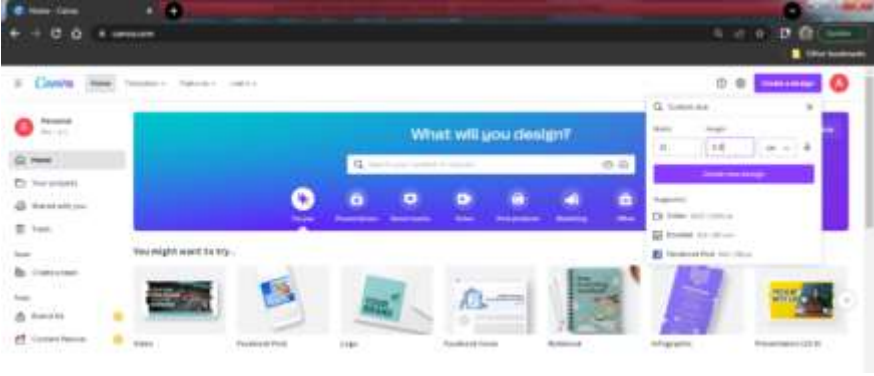
	<p>Selanjutnya memilih <i>Add Page</i> untuk membuat desain depan kartu. Kemudian memberikan teks ringkasan materi menggunakan menu <i>Text</i> dengan font <i>Open Sans</i>, serta menambahkan ornamen desain lainnya pada menu <i>Element</i>. Lakukan hal yang sama pada kartu berikutnya.</p>
--	---

Tampilan	Keterangan
<p><b>Desain Kartu Pertanyaan</b></p> 	<p>Membuka aplikasi Canva pada web lalu memilih <i>custom size</i> pada menu <i>create a design</i>. Kemudian membuat desain dengan ukuran 7 cm x 12 cm.</p>

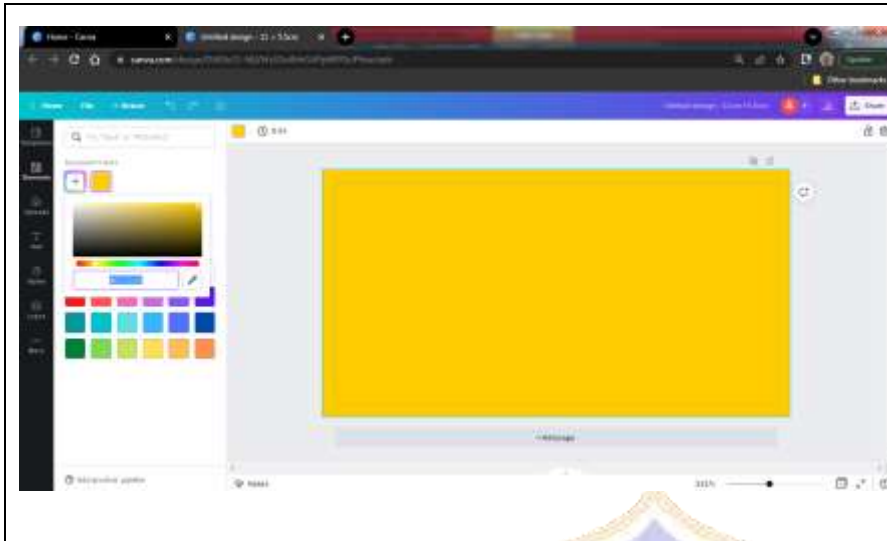


 A screenshot of the Canva web editor interface. The central canvas shows a yellow vertical card with a white question mark icon at the bottom. The text on the card reads "KARTU PERTANYAAN" and "JENIS TERBUKA". On the left side, the "Elements" menu is open, displaying various question mark and speech bubble icons. The top navigation bar includes "Home", "Grid", and "Search".	<p>Langkah selanjutnya memberikan desain pada kartu dengan menggunakan menu <i>Element</i>.</p>
 A screenshot of the Canva web editor interface. The central canvas shows a yellow vertical card with a white question mark icon at the top and a white rectangular box below it. On the left side, the "Elements" menu is open, displaying various icons including a white question mark and a white rectangular box. The top navigation bar includes "Home", "Grid", and "Search".	<p>Selanjutnya membuat lembar baru untuk tampilan desain bagian depan. Langkahnya adalah dengan memilih <i>Add Page</i> pada bagian bawah desain. Kemudian memilih ornamen desain lainnya pada menu <i>Element</i>.</p>

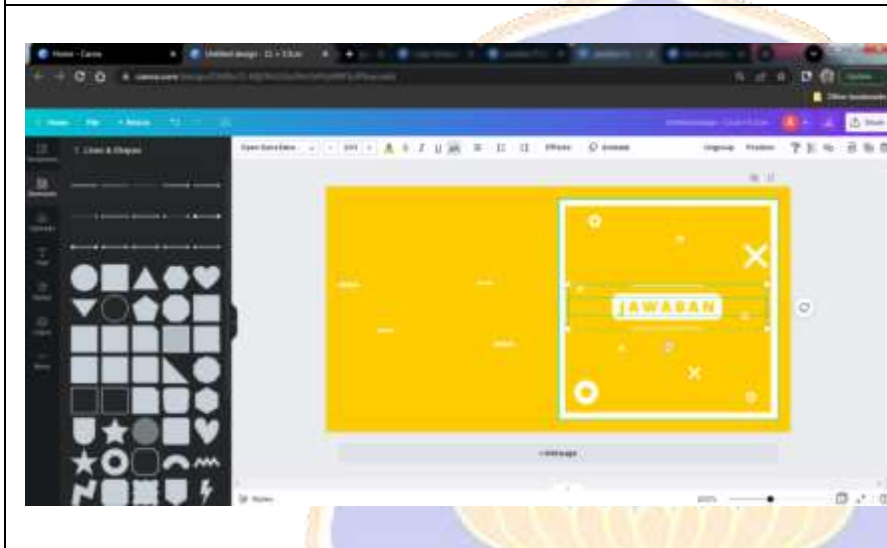
	<p>Memberikan teks pertanyaan menggunakan menu <i>Text</i>. Tulisan dibuat dengan font <i>Open Sans</i>.</p>
	<p>Kemudian menambahkan gambar pada kartu dengan menggunakan menu <i>Uploads</i> untuk mengunggah gambar yang diinginkan. Kemudian mengatur ukuran gambar sesuai kebutuhan.</p> <p>Lakukan hal yang sama pada kartu berikutnya.</p>

Tampilan	Keterangan
<p><b>Desain Kartu Jawaban</b></p> 	<p>Membuka aplikasi Canva pada web lalu memilih <i>custom size</i> pada menu <i>create a design</i>. Kemudian membuat desain dengan ukuran 11 cm x 5,5 cm.</p>

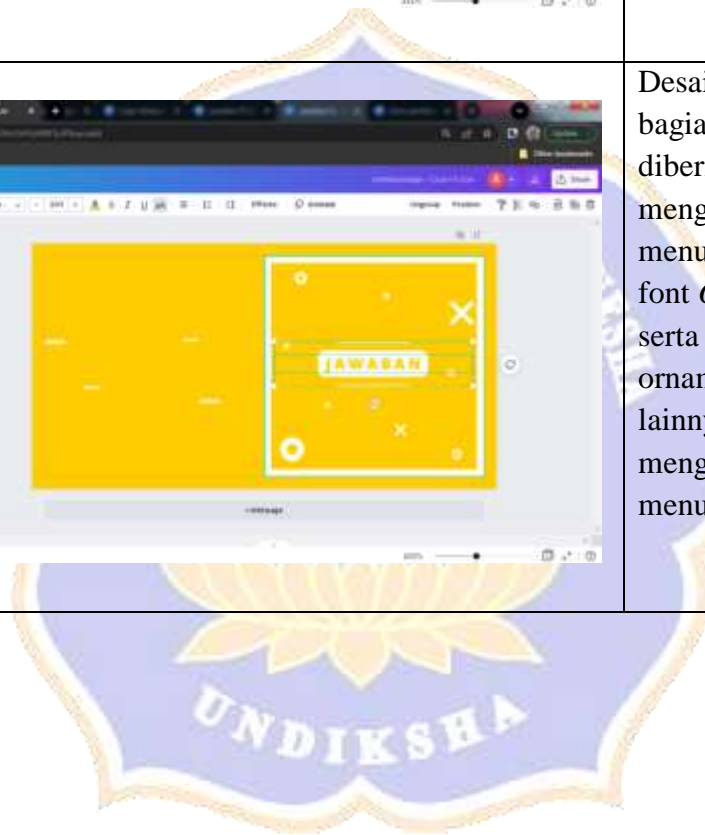


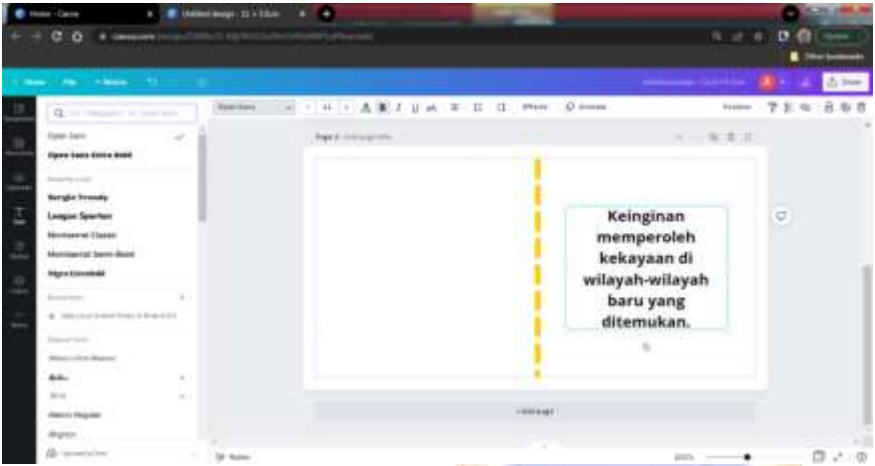
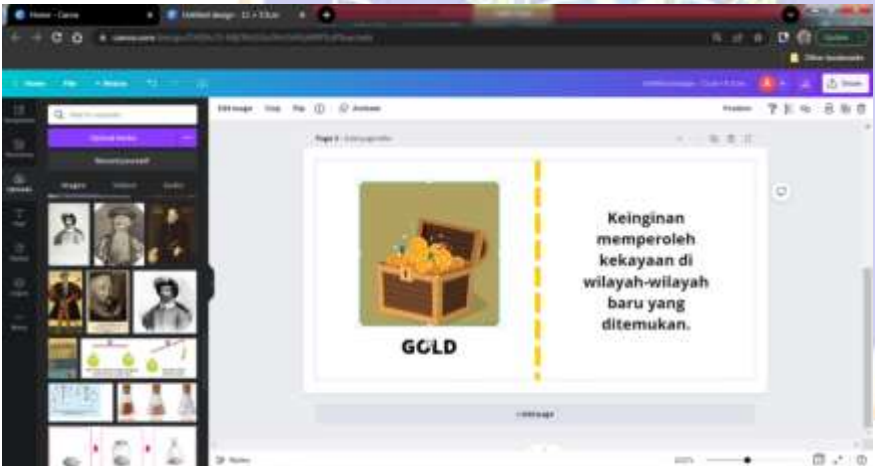


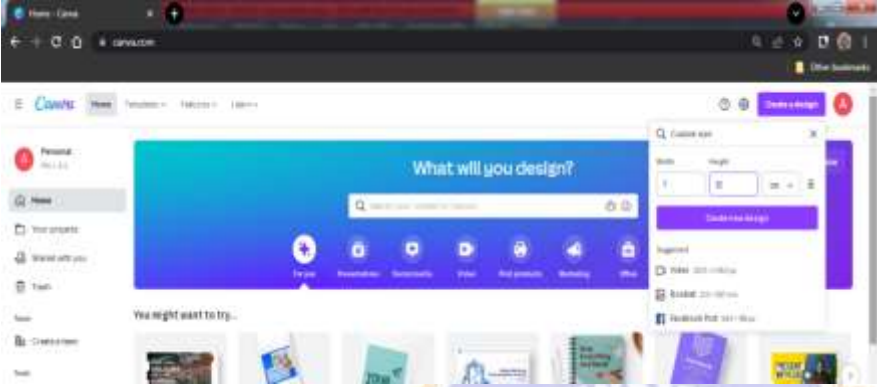
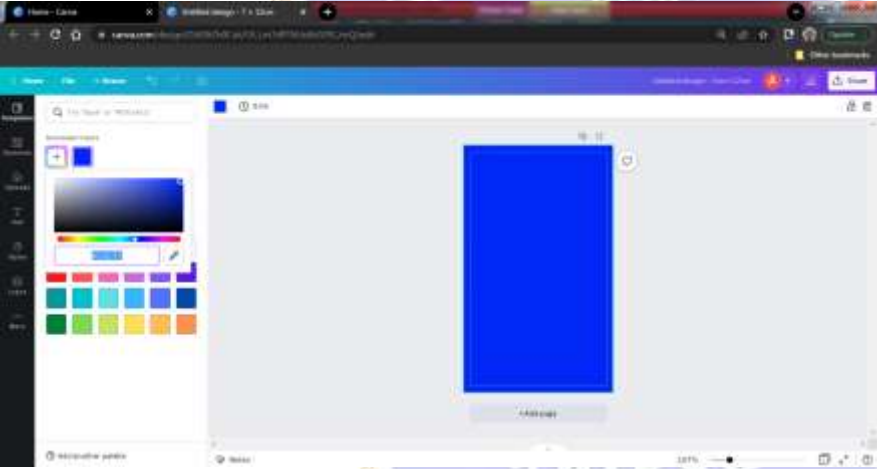
Memberikan warna kuning untuk latar belakang kartu jawaban.

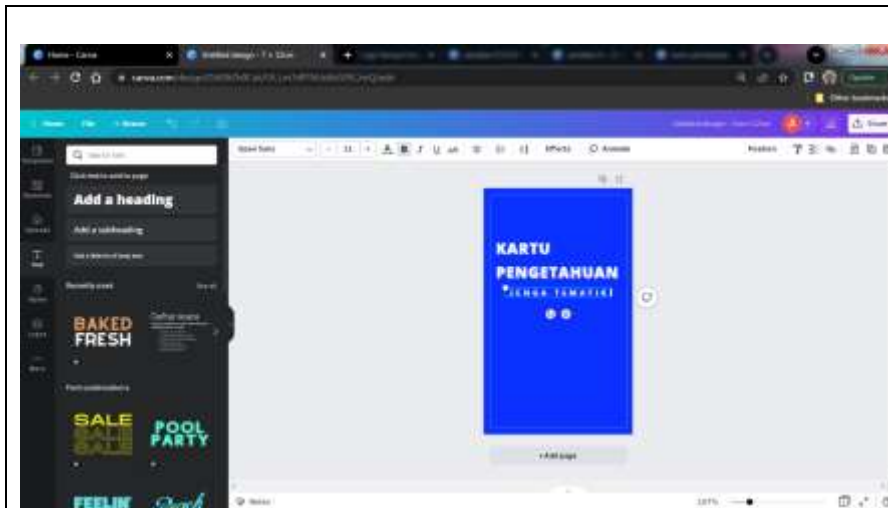


Desain kartu bagian belakang, diberi teks dengan menggunakan menu *Text* dengan font *Open Sans* serta tambahan ornamen desain lainnya dengan menggunakan menu *Element*.

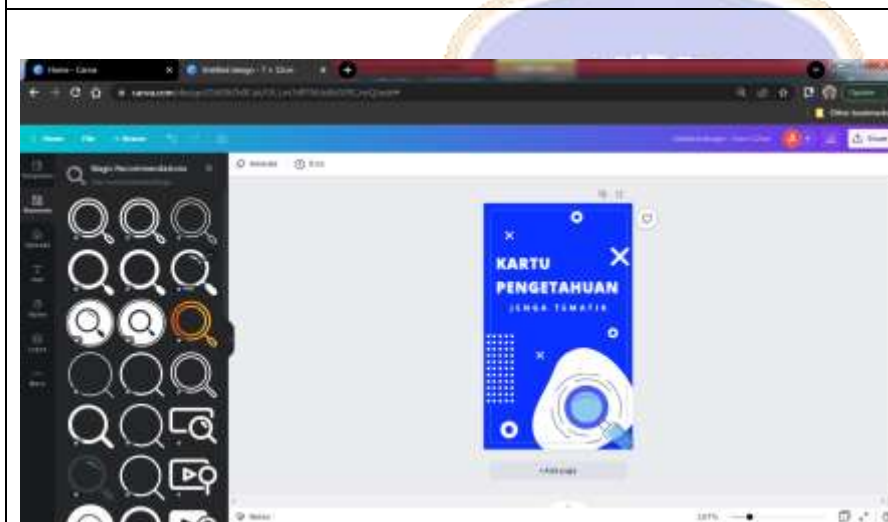


	<p>Selanjutnya membuat lembar baru untuk tampilan desain kartu bagian depan. Langkahnya adalah dengan memilih <i>Add Page</i> pada bagian bawah desain. Kemudian memberikan teks jawaban dengan font <i>Open Sans</i> pada menu <i>Text</i>.</p>
	<p>Selanjutnya menambahkan gambar pada kartu dengan menggunakan menu <i>Uploads</i> untuk mengunggah gambar yang diinginkan. Kemudian mengatur ukuran gambar sesuai kebutuhan.</p> <p>Lakukan hal yang sama pada kartu berikutnya.</p>

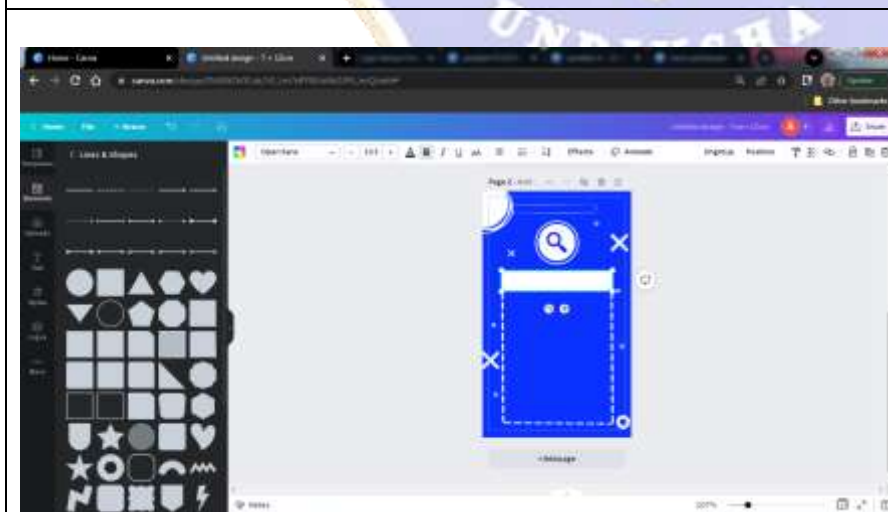
Tampilan	Keterangan
<p data-bbox="193 349 568 383"><b>Desain Kartu Pengetahuan</b></p> 	<p data-bbox="1109 309 1358 674">Membuka aplikasi Canva pada web lalu memilih <i>custom size</i> pada menu <i>create a design</i>. Kemudian membuat desain dengan ukuran 7 cm x 12 cm.</p>
	<p data-bbox="1109 907 1358 1066">Memberikan warna biru untuk latar belakang kartu pengetahuan.</p>



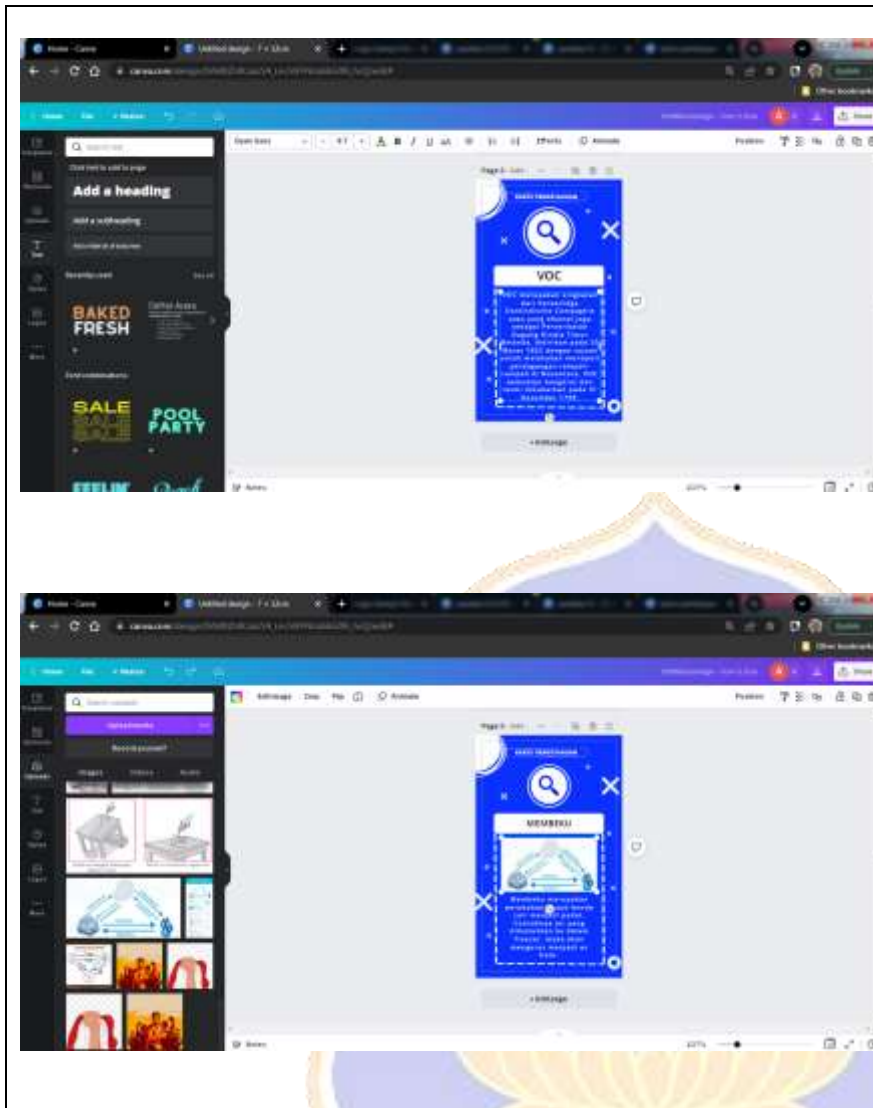
Desain kartu bagian belakang, diberi teks Kartu Pengetahuan Jenga Tematik menggunakan menu *Text* dengan font *Open Sans*.



Langkah selanjutnya memberikan ornamen desain lainnya pada kartu dengan menggunakan menu *Element*.



Membuat lembar baru untuk tampilan desain bagian depan. Langkahnya adalah dengan memilih *Add Page* pada bagian bawah desain. Kemudian memilih ornamen desain lainnya pada menu *Element*.



Memberikan teks informasi singkat menggunakan menu *Text*. Tulisan dibuat dengan font *Open Sans*.

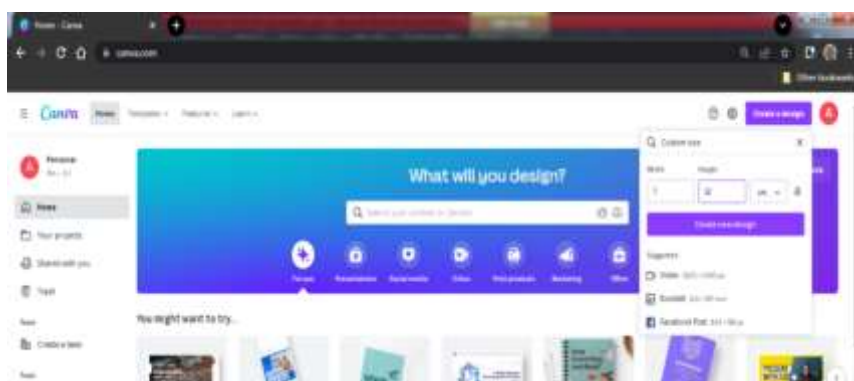
Menambahkan gambar pada kartu dengan menggunakan menu *Uploads* untuk mengunggah gambar yang diinginkan. Kemudian mengatur ukuran gambar sesuai kebutuhan.

Lakukan hal yang sama pada kartu berikutnya.

### Tampilan

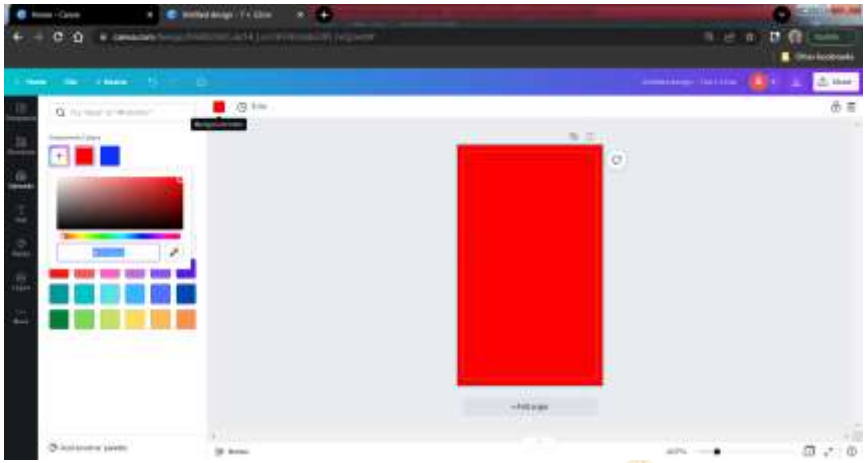
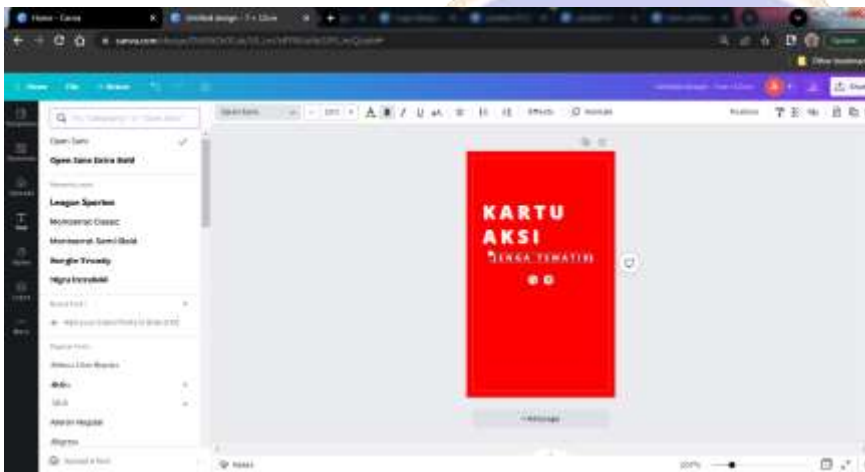
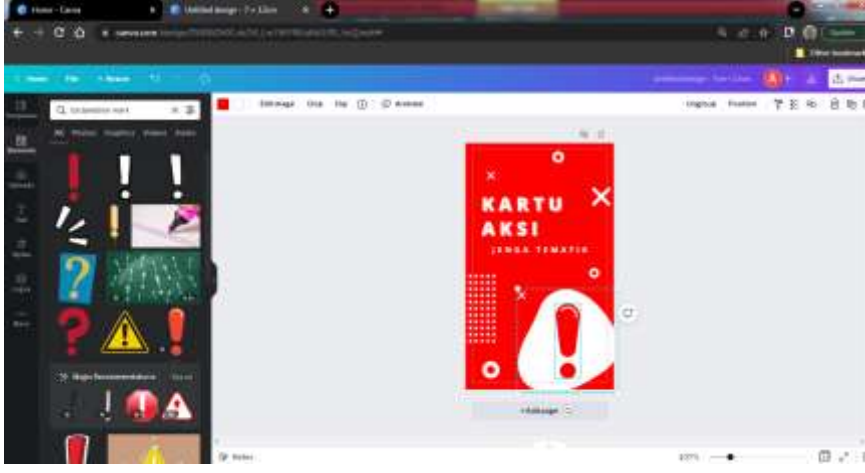
### Keterangan

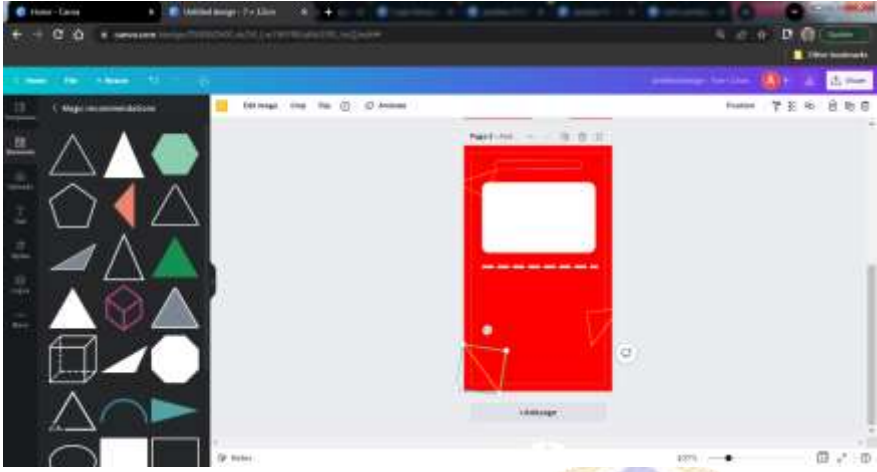
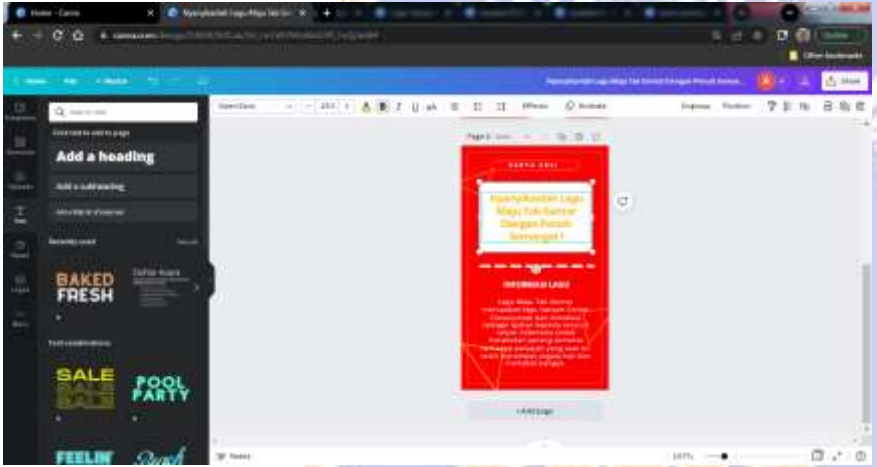
### Desain Kartu Aksi




Membuka aplikasi Canva pada web lalu memilih *custom size* pada menu *create a design*. Kemudian membuat desain dengan ukuran 7 cm x 12 cm.

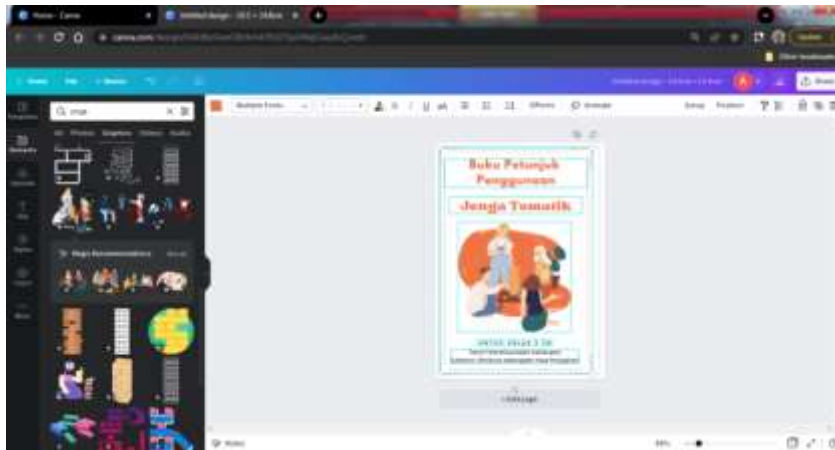


	<p>Memberikan warna merah untuk latar belakang kartu aksi.</p>
	<p>Desain kartu bagian belakang, diberi teks Kartu Aksi Jenga Tematik dengan menggunakan menu <i>Text</i> dengan font <i>Open Sans</i>.</p>
	<p>Langkah selanjutnya memberikan ornamen desain lainnya pada kartu dengan menggunakan menu <i>Element</i>.</p>

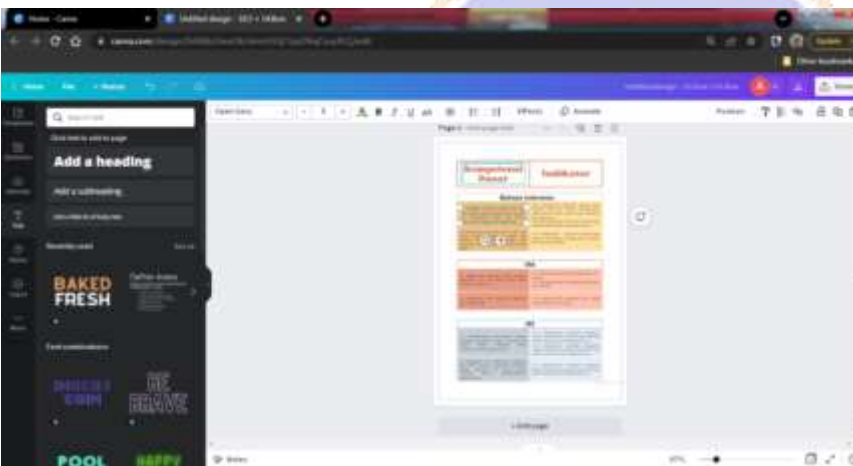
	<p>Selanjutnya membuat lembar baru untuk tampilan desain bagian depan. Langkahnya adalah dengan memilih <i>Add Page</i> pada bagian bawah desain. Kemudian memilih ornamen desain lainnya pada menu <i>Element</i>.</p>
	<p>Memberikan teks informasi singkat tentang lagu nasional menggunakan menu <i>Text</i>. Tulisan dibuat dengan font <i>Open Sans</i>.</p> <p>Lakukan hal yang sama pada kartu berikutnya.</p>

### C. Buku Petunjuk Penggunaan

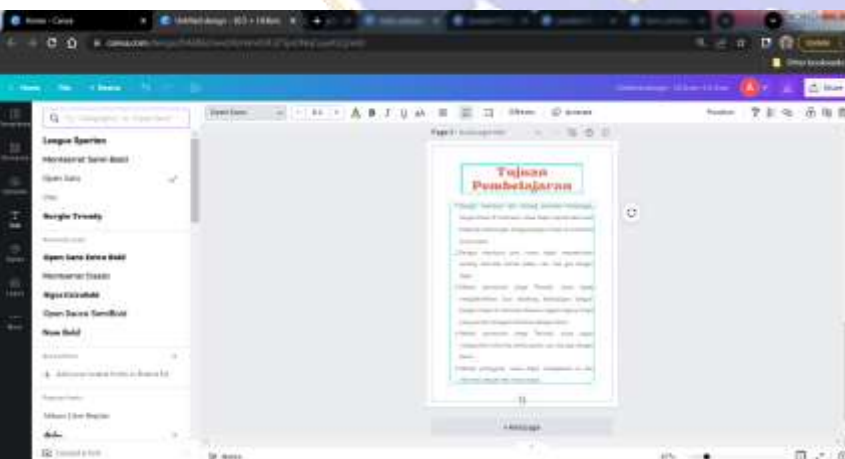
Tampilan	Keterangan
	<p>Membuka aplikasi Canva pada web lalu memilih <i>custom size</i> pada menu <i>create a design</i>. Kemudian membuat desain baru berukuran A6 (10,5 cm x 14,8 cm).</p>



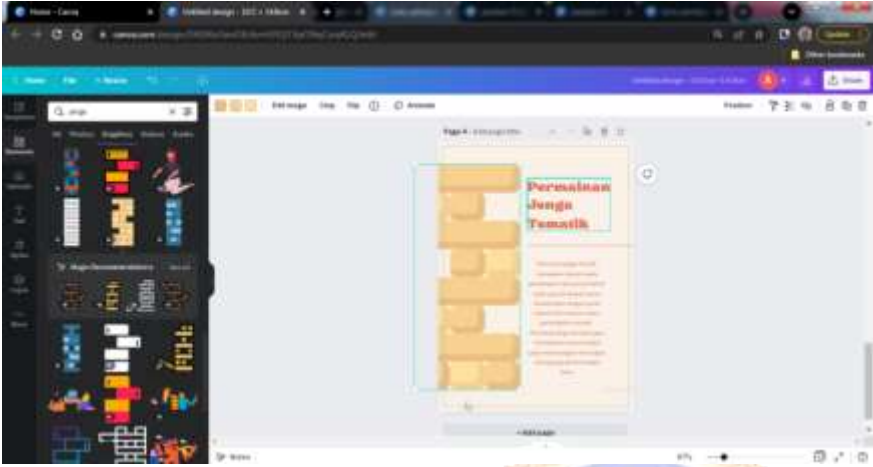
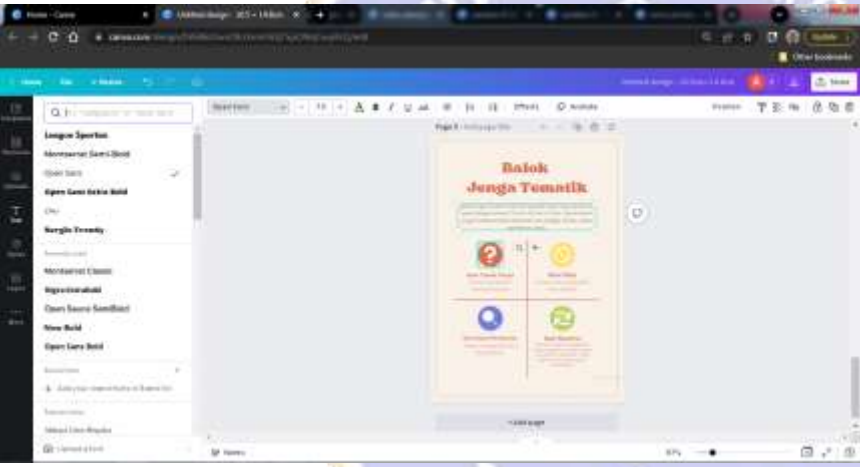
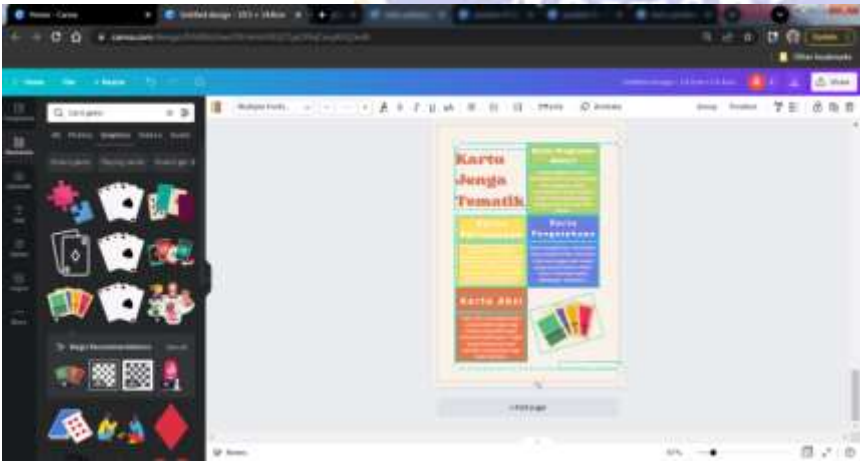
Membuat desain sampul depan buku petunjuk penggunaan permainan Jenga Tematik dengan menggunakan menu *Element* dan menu *Text* untuk menambahkan teks.



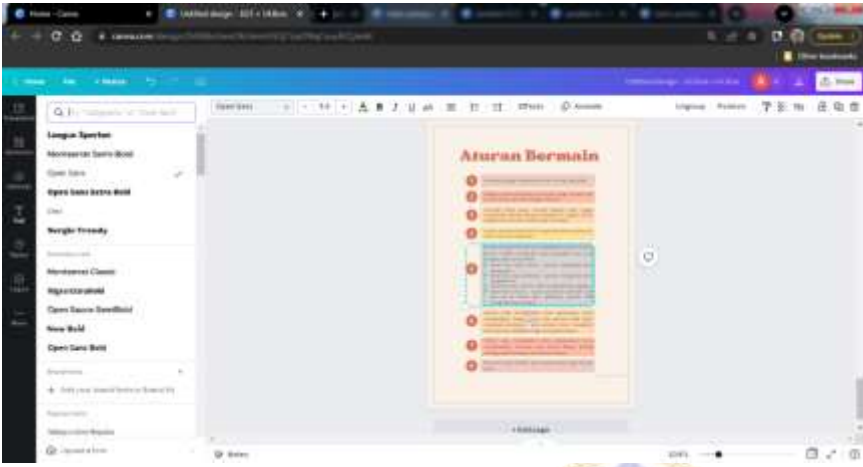
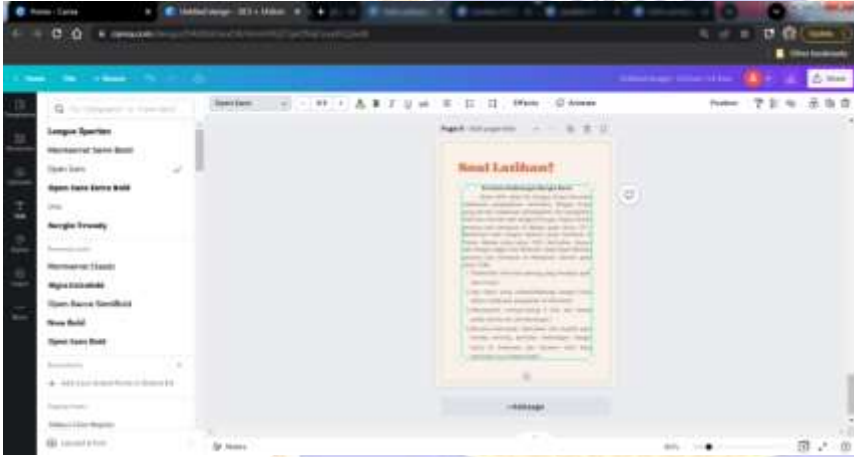
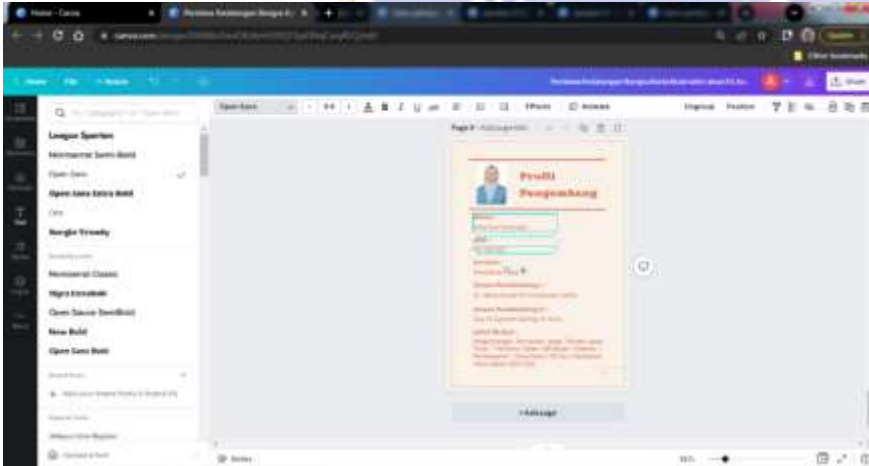
Membuat lembar baru dengan menu *Add Page*. Selanjutnya membuat desain sederhana yang menyajikan kompetensi dasar dan indikator.



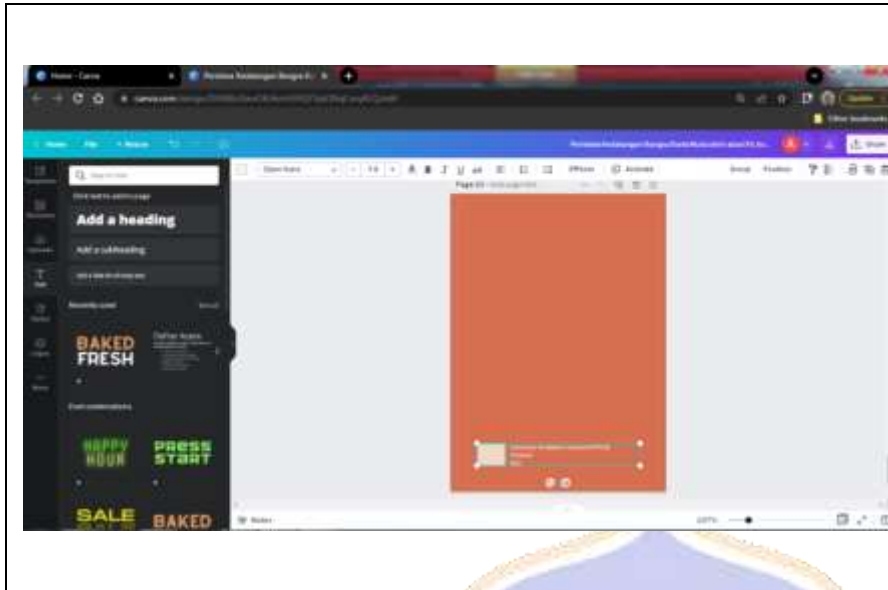
Pada lembar berikutnya, disajikan tujuan pembelajaran yang didesain dengan menggunakan menu *Text* dengan font *Open Sans*.

	<p>Tampilan berikutnya terdapat desain yang menampilkan pengertian dari permainan Jenga Tematik.</p>
	<p>Selanjutnya disajikan desain sederhana terkait komponen Jenga Tematik, yaitu Balok Jenga Tematik dan Kartu Jenga Tematik untuk mengenal komponen-komponen yang terdapat dalam permainan Jenga Tematik.</p>
	



	<p>Desain pada tampilan berikutnya terdapat aturan bermain Jenga Tematik sehingga pemain dapat memahami apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan.</p>
	<p>Tampilan berikutnya disajikan contoh soal latihan untuk mengetahui kemampuan siswa mengenai penguasaan materi tema 7 subtema 1 pembelajaran 1.</p>
	<p>Pada lembar selanjutnya terdapat profil atau biodata pengembang permainan Jenga Tematik.</p>





Tampilan terakhir adalah desain sampul belakang buku yang dibuat dengan sederhana berisikan tahun dan tempat pembuatan permainan Jenga Tematik.



## Lampiran 8. Silabus

### SILABUS TEMATIK KELAS V

**Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan**

**Subtema 1 : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan**

#### KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga serta tanah air
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
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.

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKn	1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya	1.3.1 Menerima Keragaman sosial	a. Keragaman ras dan suku bangsa.	1. Menceritakan identitas ras dan suku bangsanya sendiri.	a. Religius b. Nasionalis c. Mandiri d. Gotong	Sikap: a. Jujur b. Disiplin	24 JP	a. Buku Guru b. Buku Siswa

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>masayarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya</p>	<p>budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa.</p> <p>1.3.2 Menjaga keragaman sosial budaya masyarakat</p> <p>2.3.1 Menerapkan sikap toleran</p>	<p>b. Sikap dan perilaku dalam menghadapi keragaman dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>2. Menyebutkan suku-suku bangsa di Indonesia.</p> <p>3. Wawancara keragaman suku bangsa di lingkungan tempat tinggalnya.</p> <p>4. Menyebutkan peristiwa-peristiwa seputar Sumpah Pemuda 1928.</p> <p>5. Bercerita identitas dan keragaman suku bangsa teman-temannya.</p> <p>6. Mengidentifikasi sikap dan perilaku yang tepat dalam</p>	<p>Royong</p> <p>e. Integritas</p>	<p>c. Tanggung Jawa</p> <p>d. Santun</p> <p>e. Peduli</p> <p>f. Percaya diri</p> <p>g. Kerja Sama</p> <p>Jurnal:</p> <p>Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</p>		<p>c. Aplikasi Media SCI</p> <p>d. Internet</p> <p>e. Lingkungan</p>

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>masyarakat</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat</p>	<p>dalam keberagaman sosial masyarakat.</p> <p>3.3.1 Mengikuti keberagaman sosial budaya masyarakat.</p> <p>3.3.2 Mengidentifikasi keberagaman sosial buday</p>		<p>menghadapi keragaman dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>7. Membaca bacaan tentang peristiwa kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia.</p> <p>8. Membuat peta pikiran.</p> <p>9. Berdiskusi tentang ulasan bacaan.</p> <p>10. Membaca peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan</p>		<p>Penilaian Diri:</p> <p>Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</p> <p>Pengetahuan:</p> <p>a. Tes tulis keragaman suku bangsa dan faktor penyebabnya</p> <p>b. Kemampuan</p>		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>masyarakat.</p> <p>4.3.1 Memahami keberagaman sosial budaya masyarakat.</p> <p>4.3.2 Melaksanakan kegiatan yang berkaitan keberagaman sosial budaya</p>		<p>kolonial Inggris dan Belanda.</p> <p>11. Membandingkan peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda.</p> <p>12. Membaca teks tentang perubahan wujud benda.</p> <p>13. Membaca sistem tanam paksa yang dilakukan pemerintah kolonial Belanda.</p> <p>14. Membaca keragaman suku bangsa di</p>		<p>menjelaskan keragaman suku bangsa.</p> <p>c. Pemahaman tentang Peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia.</p> <p>d. Tes tulis tentang Peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda.</p>		



Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		masyarakat.		Indonesia. 15. Membaca peristiwa-peristiwa sejarah pada masa awal pergerakan nasional. 16. Membaca faktor-faktor yang membedakan suku bangsa satu dengan yang lain. 17. Membaca dampak peristiwa Sumpah Pemuda 1928 dengan penuh kepedulian. 18. Membaca teks tentang peristiwa mengembun dan		e. Tes tulis tentang Sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda, Peristiwa perlawanan terhadap portugis dan belanda, keragaman suku bangsa dan faktor penyebabnya. f. Tes pemahaman tentang Peristiwa		
Bahasa Indonesia	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana  4.5 Memaparkan informasi	3.5.1 Mengetahui langkah-langkah mencari informasi penting pada sebuah teks.  3.5.2 Menjelaskan informasi penting yang	a. Teks bacaan yang berbentuk narasi.					

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif	terdapat pada teks dengan menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.  3.5.3 Mengidentifikasi Informasi penting yang terdapat pada		menyublim. 19. Membaca peristiwa Kongres Perempuan Indonesia. 20. Melakukan percobaan untuk menunjukkan perbedaan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. 21. Berdiskusi mengenai peristiwa membeku, mencair, dan menguap. 22. Melakukan percobaan untuk menunjukkan terjadinya		g. pada masa awal pergerakan nasional, peristiwa Sumpah Pemuda, Tes pemahaman tentang keragaman suku bangsa h. Tes tulis Peristiwa Sumpah Pemuda, i. Tes pemahaman perubahan wujud benda.		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>sebuah teks dengan tepat.</p> <p>4.5.1</p> <p>Menyebutkan informasi terdapat pada sebuah teks dengan menggunakan kosakata dan kalimat yang tepat.</p> <p>4.5.2</p>		<p>peristiwa mencair, membeku, dan menguap.</p> <p>23. Melakukan percobaan untuk mengetahui sifat hantaran panas/kalor.</p> <p>24. Berdiskusi tentang berbagai perubahan wujud benda.</p> <p>25. Melakukan percobaan untuk menunjukkan Terjadinya peristiwa mengembun dan menyublim</p> <p>26. Mengamati gambar tentang rempah-rempah.</p> <p>27. Menceritakan</p>		<p>j. Tes pemahaman Peristiwa kongres perempuan Indonesia.</p> <p>k. Tes tulis Sifat-sifat benda padat, cair, dan gas.</p> <p>l. Tes pemahaman Perubahan wujud benda</p> <p>m. Tes pemahaman Peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia.</p>		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		Menyajikan informasi penting dan tidak penting yang terdapat pada sebuah teks.		proses kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia. 28. Membandingkan peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda. 29. Membuat peta konsep tentang sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda. 30. Menyebutkan peristiwa-peristiwa perlawanan		n. Tes tulis Peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda. o. Tes kemampuan menjelaskan Sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda. p. Tes pemahaman Peristiwa perlawanan		
IPA	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari 4.7 Melaporkan	3.7.1 Menjelaskan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. 3.7.2 Mengidentifikasi sifat-sifat benda	a. Perubahan wujud dan suhu benda. b. Sifat-sifat benda padat, cair, dan gas c. Peristiwa membe- ku,					

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	<p>padat, cair, dan gas.</p> <p>4.7.1 Mempraktikkan percobaan tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas.</p> <p>4.7.2 Mendiskusikan perbedaan sifat wujud</p>	<p>mencair, dan menguap</p> <p>d. Sifat hantaran panas/kalor.</p>	<p>terhadap pemerintah kolonial Portugis dan Belanda.</p> <p>31. Mengamati kondisi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa awal pergerakan nasional di berbagai bidang.</p> <p>32. Menyanyikan lagu berjudul “Rayuan Pulau Kelapa”.</p> <p>33. Menceritakan isi lagu “Rayuan Pulau Kelapa”.</p> <p>34. Bernyanyi lagu “Indonesia</p>		<p>n terhadap portugis dan belanda.</p> <p>q. Tes pemahaman Peristiwa pada masa awal pergerakan nasional.</p> <p>r. Tes menghafal Lagu Rayuan Kelapa.</p> <p>s. Tes menghafal Lagu Indonesia Raya.</p> <p>t. Tes menghafal</p>		



Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		benda (padat, cair, dan gas).		Raya”. 35. Bernyanyi lagu “Tanah Airku”.		Lagu Tanah Airku.		
IPS	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. 4.4 Menyajikan	3.4.1 Menjelaskan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. 3.4.2	a. Proses kedatangan bangsa eropa ke Indonesia. b. Peristiwa penting pada masa pemerintahan colonial Inggris dan Belanda. c. System tanam paksa.			Keterampilan: Praktik/Kinerja a. a. Bercerita identitas ras dan suku bangsa sendiri. b. Bercerita identitas dan keragaman suku bangsa teman-temannya. c. Membuat peta pikiran. d. Berdiskusi. Bercerita a. Menyanyika		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	Mengetahui penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. 4.4.1 Mendiskusikan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya				n lagu rayuan kelapa, Indonesia Raya, dan Tanah airku. b. Membuat peta konsep. c. Melakukan percobaan sifat-sifat bendpadat, cair, dan gas. d. Melakukan percobaan untuk menunjukkan terjadinya peristiwa mencair, membeku, dan		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4.2 Menuliskan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya</p>				<p>menguap, dan untuk mengetahui sifat hantaran panas/kalor.</p> <p>e. Percobaan tentang peristiwa mengembun dan menyublim.</p> <p>Portofolio:</p> <p>Menilai hasil belajar peserta didik pada aspek tertentu dari tahap awal sampai tahap</p>		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		a.				akhir dalam memahami materi atau praktik yang terkait sub tema		
Seni Budaya dan Prakarya	3.2 memahami tangga nada 4.2 menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik	3.2.1 Menjelaskan pengertian tangga nada dengan tepat. 3.2.2. Mengetahui macam-macam tangga nada pada lagu. 4.2.1 Menyesuaikan lagu dengan tangga nada lagu. 4.2.2	a. Tangga nada. b. Lagu-lagu daerah.					

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		Menyanyikan lagu sesuai dengan iringan musik.						





## Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

#### (RPP)

Sekolah	: SD No. 4 Kerobokan
Kelas/Semester	: V/II
Tema	: 7 (Peristiwa dalam Kehidupan)
Subtema	: 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan)
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi Waktu	: 1 × pertemuan

#### A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
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.

#### B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

##### Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan	3.5.1 Menguraikan informasi penting yang terdapat pada teks dengan

secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.
4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.	4.5.1 Mengidentifikasi informasi penting yang terdapat pada sebuah teks dengan menggunakan kosakata dan kalimat yang tepat.

### IPA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.	3.7.1 Menganalisis sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. 3.7.2 Mengidentifikasi sifat-sifat benda padat, cair, dan gas.
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.	4.7.1 Mendiskusikan perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas).

### IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Mengidentifikasi penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. 3.4.2 Menyebutkan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam

	mempertahankan kedaulatannya.
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 Mendiskusikan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks tentang peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia, siswa dapat menentukan latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia secara tepat.
2. Dengan membaca teks, siswa dapat menganalisis tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas dengan tepat.
3. Melalui permainan Jenga Tematik, siswa dapat mengidentifikasi latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia beserta negara-negara Eropa yang pernah menjajah Indonesia dengan benar.
4. Melalui permainan Jenga Tematik, siswa dapat mengidentifikasi sifat-sifat benda padat, cair, dan gas dengan benar.
5. Melalui penugasan, siswa dapat menguraikan isi dan informasi sebuah teks secara tepat.

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan:**
- Religius
  - Nasionalis
  - Mandiri
  - Gotong-Royong
  - Integritas

### D. MATERI AJAR

1. Teks tentang peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia (terlampir).
2. Teks tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas (terlampir).
3. Materi teks narasi sejarah (terlampir)

### E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan, ceramah

### F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR


1. Media/alat : a. Teks bacaan  
b. Permainan Jenga Tematik
2. Sumber Belajar :
  - a. Buku Guru Kelas V, Tema 7: Peristiwa dalam Kehidupan (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Rev. 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan).
  - b. Buku Siswa Kelas V, Tema 7: Peristiwa dalam Kehidupan (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Rev. 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan).

### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam.</li> <li>2. Siswa bersama guru berdoa bersama menurut agama dan keyakinan masing masing yang dipimpin oleh satu siswa.</li> <li>3. Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar.</li> <li>4. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, dan posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> </ol>	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>5. Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” bersama-sama.</p> <p>6. Guru bersama dengan siswa mendeskripsikan ilustrasi gambar mengenai macam-macam peristiwa dalam kehidupan.</p> <div data-bbox="753 730 1018 1115" style="text-align: center;"> </div> <p>7. Siswa mengamati dan menganalisis gambar dan percakapan secara cermat.</p> <p>Hasil yang diharapkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Siswa tertarik untuk ingin tahu dan mempelajari lebih lanjut tentang peristiwa dalam kehidupan.</li> <li>b) Siswa memiliki kepedulian terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi pada dirinya dan yang terjadi di sekitarnya.</li> </ol>	



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>8. Siswa mengamati gambar pada buku.</p>  <p>9. Siswa melatih kemampuan menganalisis gambar dengan panduan pertanyaan-pertanyaan pada buku siswa.</p> <p>10. Guru mengapresiasi dan mengonfirmasi semua jawaban siswa.</p> <p>11. Guru mengajak siswa mencari keterkaitan gambar dengan peristiwa penjajahan yang dialami oleh bangsa Indonesia.</p> <p>Hasil yang diharapkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa terampil mengamati dan menganalisis gambar.</li> <li>Siswa cermat mengamati gambar.</li> <li>Siswa terampil menggali informasi dari gambar.</li> </ol> <p>12. Guru secara interaktif menjelaskan keterkaitan antara rempah-rempah dan peristiwa penjajahan di Indonesia.</p> <p>13. Guru menyampaikan tema, subtema, dan tujuan pembelajaran. Guru menginformasikan tema yang akan</p>	

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	dipelajari yaitu tentang “Peristiwa dalam Kehidupan”.	
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil, masing-masing kelompok terdiri atas 5-10 orang siswa.</li> <li>2. Sebelum permainan Jenga Tematik dimulai, guru menyiapkan set permainan Jenga Tematik dan membacakan petunjuk penggunaan permainan.</li> <li>3. Guru menunjuk salah satu siswa mewakili masing-masing kelompok untuk membacakan kartu ringkasan materi peristiwa kedatangan bangsa barat dan siswa lainnya menyimak.</li> <li>4. Untuk memulai permainan, siswa terlebih dahulu menentukan urutan pemain.</li> <li>5. Dengan pengawasan guru, siswa memulai permainan sesuai dengan peraturan permainan yang telah disampaikan sebelumnya.</li> <li>6. Siswa mengamati materi-materi yang terdapat pada kartu pengetahuan dan membacakan informasi yang tertera sehingga didengar oleh siswa lainnya.</li> <li>7. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada kartu pertanyaan dengan benar.</li> <li>8. Permainan berakhir ketika susunan balok Jenga Tematik rubuh.</li> </ol>	75 menit

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	<p>9. Setelah permainan berakhir, guru memberikan penguatan materi kepada siswa dan meminta siswa untuk mencatat informasi-informasi penting.</p> <p>10. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang kurang dipahami.</p> <p>11. Siswa diminta berdiskusi dengan kelompoknya untuk mengerjakan soal dan membuat rangkuman materi yang telah dibahas.</p> <p>12. Salah satu siswa sebagai perwakilan kelompok diminta maju ke depan kelas untuk menyampaikan hasil diskusi kelompoknya.</p>	
<b>Penutup</b>	<p>1. Guru bersama siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang sudah dilakukan. Kegiatan dapat berupa tanya jawab berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Materi apa saja yang telah dipahami?</li> <li>b. Materi apa saja yang belum dipahami?</li> <li>c. Bagaimana perasaan selama pembelajaran berlangsung?</li> </ol> <p>2. Siswa menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan dengan bimbingan guru.</p> <p>3. Guru memberikan soal evaluasi.</p> <p>4. Guru memberikan tindak lanjut (berupa tugas rumah yang terkait dengan materi</p>	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pelajarann baik berupa pengayaan maupun remedial bagi siswa yang belum mencapai KKM).</p> <p>5. Guru memberikan bimbingan khusus bagi siswa yang dipandang memerlukan serta motivasi.</p> <p>6. Guru menyampaikan materi pembelajaran pertemuan selanjutnya.</p> <p>7. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan mengucapkan salam penutup.</p>	

## H. PENILAIAN

### 1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : Lembar Observasi
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis (Pilihan Ganda)
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

### 2. Instrumen Penilaian dan Pedoman Penskoran

#### a. Penilaian Aspek Sikap (Afektif)

Instrumen yang digunakan dalam penilaian sikap adalah lembar observasi dengan berpedoman pada rubrik, baik pada penilaian sikap spiritual maupun sikap sosial.

#### 1) Penilaian Sikap Spiritual

##### (a) Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

Skor	Deskripsi
4	Selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
3	Sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan

2	Kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan
1	Tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan sesuai pernyataan

### (b) Lembar Observasi Sikap Spiritual

Aspek yang dinilai:

- I. Mensyukuri kehidupan sebagai anugerah Tuhan
- II. Berdoa sebelum memulai pelajaran
- III. Berdoa setelah mengakhiri pelajaran

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai												Jumlah Skor	Nilai
		I				II				III					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															
dst.															

*Catatan : beri tanda centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.*

### (c) Pedoman Penskoran Sikap Spiritual

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

## 2) Penilaian Sikap Sosial

### (a) Rubrik Penilaian Sikap Sosial

Skor	Deskripsi
4	Selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
3	Sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan



2	Kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan
1	Tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan sesuai pernyataan

**(b) Lembar Observasi Sikap Sosial**

Aspek yang dinilai:

- I. Percaya Diri
- II. Peduli
- III. Tanggung Jawab

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai												Jumlah Skor	Nilai
		I				II				III					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
dst.															

*Catatan : beri tanda centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.*

**(c) Pedoman Penskoran Sikap Sosial**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

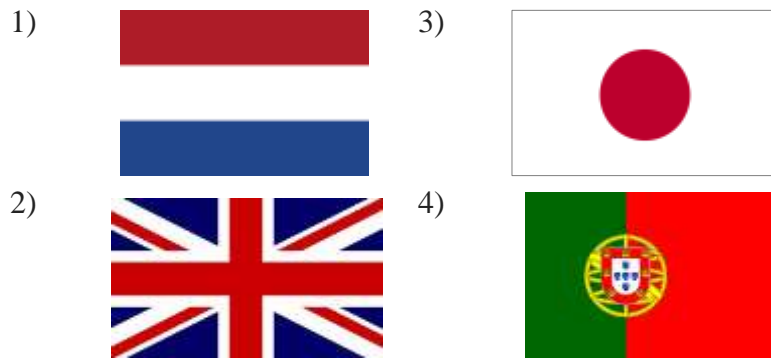
**b. Penilaian Aspek Pengetahuan (Kognitif)****1) Soal Pilihan Ganda****(a) Lembar Soal Penilaian Aspek Pengetahuan****LEMBAR SOAL PILIHAN GANDA**

*Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar !*

**Perhatikan pernyataan berikut untuk menjawab soal nomor 1 dan 2!**

- 1) Keinginan mencari kekayaan
  - 2) Keinginan mencari kejayaan
  - 3) Keinginan menyebarkan agama
  - 4) Keinginan mencapai kemerdekaan
  - 5) Keinginan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi
  - 6) Keinginan menguasai dunia
1. Dari pernyataan di atas, **yang bukan** faktor-faktor penyebab bangsa barat melakukan penjajahan di Indonesia ditunjukkan oleh nomor...
    - a. 1), 2), dan 3)
    - b. 1), 3), dan 5)
    - c. 2), 4), dan 6)
    - d. 4), 5), dan 6)
  2. Berdasarkan pernyataan di atas, pengertian gospel-glory-gold berturut-berturut ditunjukkan oleh nomor....
    - a. 1), 2), 3)
    - b. 2), 3), 1)
    - c. 3), 2), 1)
    - d. 2), 1), 3)

3. Perhatikan gambar berikut!



**Yang bukan** bangsa Eropa yang pernah menjajah Indonesia ditunjukkan oleh gambar bendera nomor...

- a. 1)
- b. 2)
- c. 3)
- d. 4)

**Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 4-6 !**

### **Sistem Tanam Paksa**

#### **Pemerintah Kolonial Belanda**

Pada masa kepemimpinan Johannes Van Den Bosch, Belanda memperkenalkan sistem tanam paksa. Sistem tanam paksa pertama kali diperkenalkan di Jawa dan dikembangkan di daerah-daerah lain di luar Jawa. Di Sumatra Barat, sistem tanam paksa dimulai sejak tahun 1847. Saat itu, penduduk yang telah lama menanam kopi secara bebas dipaksa menanam kopi untuk diserahkan kepada pemerintah kolonial. Sistem yang hampir sama juga dilaksanakan di tempat lain seperti Minahasa, Lampung, dan Palembang. Kopi merupakan tanaman utama di Sumatra Barat dan Minahasa. Adapun lada merupakan tanaman utama di Lampung dan Palembang. Di Minahasa, kebijakan yang sama kemudian juga berlaku pada tanaman kelapa.

4. Informasi yang dapat diperoleh dan paragraf di atas adalah ....
- Sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda diperkenalkan oleh Johannes Van Den Bosch
  - Sistem tanam paksa pertama kali diperkenalkan di Sumatra Barat
  - Kopi merupakan tanaman utama di Lampung dan Palembang
  - Sistem tanam paksa mengharuskan penduduk untuk menanam kopi dan padi
5. Kalimat tanya yang sesuai untuk teks di atas adalah ....
- Bagaimana cara menanam kopi pada saat pemerintah Belanda?
  - Siapa yang memperkenalkan sistem tanam paksa?
  - Apa tujuan menanam kopi pada zaman kolonial Belanda?
  - Dimana diperoleh bibit kopi untuk tanam paksa?
6. Kalimat utama dari teks bacaan di atas adalah...
- Di Minahasa, kebijakan yang sama kemudian juga berlaku pada tanaman kelapa
  - Kopi merupakan tanaman utama di Sumatra Barat dan Minahasa
  - Di Sumatra Barat, sistem tanam paksa dimulai sejak tahun 1847
  - Pada masa kepemimpinan Johannes van Den Bosch, Belanda memperkenalkan sistem tanam paksa
7. *Negara Indonesia merupakan salah satu Negara penghasil rempah-rempah, seperti lada, vanili, dan cengkeh.*
- Pertanyaan yang tepat untuk jawaban di atas adalah ....
- Mengapa banyak negara asing yang tertarik untuk menjadikan Indonesia sebagai negara kekuasaan?
  - Siapa yang pertama kali memelopori pergerakan melawan penjajah?

- c. Bagaimana Indonesia dapat lepas dari penjajahan Belanda?
  - d. Di mana letak negara Indonesia?
8. Perhatikan ciri-ciri benda berikut !
- 1) Bentuk dan volumenya tetap
  - 2) Bentuk selalu berubah sesuai tempatnya
  - 3) Mengalir dari tempat tinggi ke yang rendah
  - 4) Meresap melalui celah-celah kecil
  - 5) Mengisi seluruh ruangan yang ditempati

Dari sifat-sifat benda di atas yang merupakan sifat benda cair yaitu....

- a. 1), 2), 3)
- b. 1), 3), 5)
- c. 2), 3), 4)
- d. 3), 4), 5)

9. Perhatikan pernyataan berikut ini !

- 1) Ukurannya selalu tetap
- 2) Bisa dimampatkan
- 3) Tidak dapat mengalir
- 4) Bentuknya berubah sesuai wadahnya

Sifat benda padat ditunjukkan oleh nomor ....

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3
- d. 2 dan 4



10. Perhatikan gambar berikut !



Kegiatan tersebut di atas menunjukkan bahwa ....

- Udara memiliki berat
- Udara menempati ruangan
- Udara menekan ke segala arah
- Udara memiliki isi yang selalu tetap.

**(b) Kunci Jawaban**

- |    |   |     |   |
|----|---|-----|---|
| 1. | D | 6.  | D |
| 2. | C | 7.  | A |
| 3. | B | 8.  | C |
| 4. | A | 9.  | B |
| 5. | B | 10. | A |

**2) Rubrik Penilaian**

Kriteria Penilaian	Skor
Menjawab dengan benar	1
Salah menjawab/tidak menjawab	0

**3) Ketentuan Penskoran**

**Skor maksimal : 10**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

**c. Penilaian Aspek Keterampilan (Psikomotorik)**

Bentuk penilaian : Penugasan

Instrumen : Rubrik

**(a) Rubrik Menulis Berdasarkan Pengamatan Gambar**

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan: Hasil yang ditulis sesuai dengan kejadian atau peristiwa yang tampak pada gambar yang diamati	Keseluruhan jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan gambar yang diamati dan benar mengelompokkan jawaban.	Keseluruhan jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan gambar yang diamati dan sebagian besar benar dalam mengelompokkan jawaban.	Sebagian besar jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan gambar yang diamati dan sebagian besar benar dalam mengelompokkan jawaban.	Hanya sebagian kecil jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan gambar yang diamati dan hanya sebagian kecil benar dalam mengelompokkan jawaban.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam kesimpulan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam sebagian kecil penulisan.
Keterampilan Penulisan: Tulisan hasil pengamatan dibuat dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan penulisan yang baik	Keseluruhan penulisan hasil pengamatan benar dan sistematis menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik, di atas rata-rata kelas.	Keseluruhan penulisan hasil pengamatan benar tetapi kurang sistematis menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Sebagian besar hasil pengamatan benar dan sistematis menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	Sebagian kecil penulisan hasil pengamatan benar dan sistematis menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditingkatkan.

Sikap Kecermatan dan Ketelitian Diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap yang menunjukkan kecermatan dan ketelitian siswa yang sangat baik hingga yang memerlukan pendampingan untuk kemudian digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

**(b) Rubrik Membuat Peta Pikiran (*Mind map*)**

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan: Isi <i>Mind map</i> lengkap, menunjukkan pengetahuan penulis yang baik atas materi yang disajikan	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi. Beberapa gambar dan keterangan lain yang diberikan memberikan tambaha informasi berguna bagi pembaca.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami sebagian besar materi.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami beberapa bagian dari materi.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar:	Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan sangat efektif digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam <i>Mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam <i>Mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan sebagian besar kalimat dalam <i>Mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan beberapa bagian dari <i>Mind map</i> .
Keterampilan	Keseluruhan	Keseluruhan	Sebagian besar	Bagian-bagian

Penulisan: <i>Mind map</i> dibuat dengan benar, sistematis, dan menarik menunjukkan keterampilan pembuatan <i>Mind map</i> yang baik	<i>Mind map</i> sangat menarik, jelas dan benar, menunjukkan keterampilan membuat <i>Mind map</i> yang tinggi dari pembuatnya.	<i>Mind map</i> menarik, jelas dan benar, menunjukkan keterampilan membuat <i>Mind map</i> yang baik dari pembuatnya.	<i>Mind map</i> dibuat dengan menarik, jelas dan benar, menunjukkan keterampilan membuat <i>Mind map</i> yang terus berkembang dari pembuatnya.	<i>Mind map</i> dibuat dengan menarik, jelas dan benar, menunjukkan keterampilan membuat <i>Mind map</i> yang dapat terus ditingkatkan.
Sikap Kemandirian, Kecermatan, Ketelitian, dan Kedisiplinan Diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap yang menunjukkan kemandirian, kecermatan, ketelitian dan kedisiplinan siswa yang sangat baik hingga yang memerlukan pendampingan untuk kemudian digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap.				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

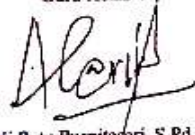
**(c) Rubrik Penilaian Kerja Kelompok**

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Keterampilan menyampaikan dengan tepat hasil kerja kelompok	Siswa mampu menyampaikan hasil kerja kelompok dengan sangat tepat	Siswa mampu menyampaikan hasil kerja kelompok dengan tepat	Siswa kurang mampu menyampaikan hasil kerja kelompok dengan tepat	Siswa tidak mampu menyampaikan hasil kerja kelompok dengan tepat
Keterampilan menyampaikan dengan jelas hasil kerja kelompok	Siswa mampu menyampaikan hasil kerja kelompok dengan sangat jelas	Siswa mampu menyampaikan hasil kerja kelompok dengan jelas	Siswa kurang mampu menyampaikan hasil kerja kelompok dengan jelas	Siswa tidak mampu menyampaikan hasil kerja kelompok dengan jelas
Sikap Kecermatan dan Ketelitian Diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap yang menunjukkan kecermatan dan ketelitian siswa yang sangat baik hingga yang memerlukan pendampingan untuk kemudian digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap.				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

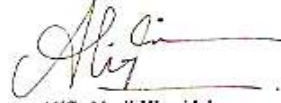
Kerobokan, 06 April 2022

Guru Kelas V,



Nj Putu Puspitasari, S.Pd.  
NIP.-

Mahasiswa



Alifa Nuril Khordah  
NIM. 1811031002

Mengetahui,

Plt. Kepala Sekolah No. 4 Kerobokan



Nj Putu Puspitasari, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19630301 198304 2 005





## **LAMPIRAN MATERI**

### **A. Lampiran Materi Muatan IPS**

#### **Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat**

Mulai akhir abad XV, bangsa Eropa berusaha melakukan penjelajahan samudra. Bangsa Eropa yang pernah melakukan penjelajahan dan penjajahan di Indonesia dimulai oleh bangsa Portugis. Kapal mereka pertama kali mendarat di Malaka pada tahun 1511. Berikutnya ialah bangsa Spanyol yang mendarat di Tidore, Maluku pada tahun 1521. Kemudian, disusul oleh bangsa Inggris dan Belanda. Kapal-kapal Belanda pertama kali mendarat di Pelabuhan Banten pada tahun 1596.

Faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra antara lain sebagai berikut.

a. Adanya keinginan mencari kekayaan (*gold*)

Kekayaan yang mereka cari terutama adalah rempah-rempah. Sekitar abad XV di Eropa, harga rempah-rempah sangat mahal. Harga rempah-rempah semahal emas (*gold*). Mereka sangat membutuhkan rempah-rempah untuk industri obat-obatan dan bumbu masak.

b. Adanya keinginan menyebarkan agama (*gospel*)

Selain mencari kekayaan dan tanah jajahan, bangsa Eropa juga membawa misi khusus. Misi khusus tersebut adalah menyebarkan agama kepada penduduk daerah yang dikuasainya. Tugas mereka ini dianggap sebagai tugas suci yang harus dilaksanakan ke seluruh dunia dan dipelopori oleh bangsa Portugis.

c. Adanya keinginan mencari kejayaan (*glory*)

Di Eropa, ada suatu anggapan bahwa apabila suatu negara mempunyai banyak tanah jajahan, negara tersebut termasuk negara yang jaya (*glory*). Dengan adanya anggapan ini, negara-negara Eropa berlomba-lomba untuk mencari tanah jajahan sebanyak-banyaknya.

d. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Contohnya seperti berikut.

- a. Dikembangkannya teknik pembuatan kapal yang dapat digunakan untuk mengarungi samudra luas.

- b. Ditemukannya mesiu untuk persenjataan.

Senjata dapat digunakan untuk melindungi pelayaran dari ancaman bajak laut dan sebagainya.

- c. Ditemukannya kompas.

Kompas digunakan sebagai penunjuk arah sehingga para penjelajah tidak lagi bergantung pada kebiasaan alam. Untuk menentukan arah, biasanya mereka berpedoman pada bintang sehingga jika angkasa tertutup awan, mereka tidak dapat meneruskan pelayarannya. Dengan kompas, mereka bebas berlayar ke arah mana pun tanpa gangguan, baik siang maupun malam.

## **B. Lampiran Materi Muatan IPA**

### **Sifat-Sifat Benda**

Benda-benda yang ada di sekitar kita digolongkan menjadi tiga, yaitu benda padat, cair, dan gas. Ketiganya memiliki sifat yang berbeda. Mengapa kamu perlu mengetahui sifat-sifat benda? Salah satu manfaat mengetahui sifat-sifat benda ialah kita akan tahu cara memperlakukan benda-benda yang ada di sekitar kita.

Salah satu wujud benda adalah padat. Kamu pasti memiliki banyak benda di sekitarmu yang berwujud padat. Kamu dapat memegangnya, dapat memindahkannya tanpa mengubah bentuk aslinya. Benda padat yang ada di sekitarmu dapat diubah dengan beberapa perlakuan seperti diberi panas, diberi tekanan tinggi, atau diberi perlakuan fisik seperti menggantung, menekan, melipat, atau menyobek.

Wujud berikutnya adalah cair. Benda-benda cair dapat ditemui dengan mudah di sekitarmu. Air merupakan zat penting dalam kehidupan makhluk hidup yang berwujud cair. Benda cair yang ada di rumahmu biasanya berada dalam sebuah wadah seperti bak kamar mandi, baskom, gelas, atau ketel air. Perhatikanlah bahwa ketika benda cair itu dipindahkan, ia akan berubah mengikuti wadahnya. Jika wadahnya berlubang, benda cair itu akan segera mengalir ke luar dari wadahnya. Jika kamu melihat sungai atau air terjun, air yang ada di dalam badan sungai akan mengalir dari tepat yang lebih tinggi ke

tempat yang lebih rendah. Benda cair juga dapat merambat melalui serat-serat halus dari bahan seperti bahan kain. Benda cair mengisi rongga kecil atau pori-pori bahan tersebut.

Wujud benda yang lain adalah gas. Manusia dapat memasukkan dan mengeluarkan gas dari dalam tubuhnya pada saat bernapas. Manusia menghirup gas oksigen dan mengeluarkan gas karbon dioksida. Dengan cara meniup, kamu dapat membuat sebuah balon mengembang. Dengan meniup, kamu juga dapat menggerakkan selembar kertas di tanganmu. Kamu dapat mencium bau napasmu sendiri. Kamu pun dapat mencium bau-bau lainnya yang berupa gas. Dengan memahami sifat gas, manusia menciptakan parfum atau minyak wangi untuk menyebarkan bau dari gas yang dikeluarkan dari wadah parfum tersebut.

### **C. Lampiran Materi Muatan Bahasa Indonesia**

#### **Teks Narasi Sejarah**

Teks narasi sejarah adalah teks yang berisi tentang cerita peristiwa sejarah yang terjadi pada masa lampau. Peristiwa sejarah tersebut disampaikan berdasarkan fakta yang terjadi dan disampaikan dalam bentuk narasi atau urutan cerita. Berbagai peristiwa sejarah yang pernah terjadi di Indonesia ataupun negara lain dapat diketahui melalui teks narasi sejarah. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui seluruh informasi peristiwa sejarah, seperti dengan mencermati dan menggali isi teks dengan berbagai cara, serta dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan.

Teks narasi sejarah memiliki banyak informasi penting mengenai peristiwa sejarah yang pernah terjadi di masa lampau. Agar lebih mudah memahami informasi penting teks, kelompokkanlah informasi-informasi tersebut menggunakan kata tanya 5W1H.

- a) Apa (*what*), digunakan untuk menanyakan nama atau jenis peristiwa yang terjadi dalam teks.
- b) Dimana (*where*), digunakan untuk menanyakan tempat berlangsungnya peristiwa dalam teks.

- c) Kapan (*when*), digunakan untuk menanyakan waktu terjadinya peristiwa dalam teks.
- d) Siapa (*who*), digunakan untuk menanyakan tokoh atau pelaku yang terlibat dalam peristiwa yang terjadi dalam teks.
- e) Mengapa (*why*), digunakan untuk menanyakan penyebab atau alasan terjadinya peristiwa dalam teks.
- f) Bagaimana (*how*), digunakan untuk menanyakan cara atau keadaan saat terjadinya peristiwa dalam teks.



## Lampiran 10. Hasil Penilaian Ahli Isi Pembelajaran

### ANGKET VALIDASI UJI AHLI ISI

**PENGEMBANGAN PERMAINAN JENGA TEMATIK PADA TEMA 7  
PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1  
SISWA KELAS V SD NO.4 KEROBOKAN  
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar  
 Peneliti : Alifia Nuril Khoridah  
 Pembimbing : Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd. (Pembimbing 1)  
                   Dra. Ni Nyoman Ganing, M. Hum. (Pembimbing 2)  
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha  
 Nama Validator : *I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd, M.Pd.*  
 Instansi/Lembaga : *Universitas Pendidikan Ganesha*

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian mengenai “Pengembangan Permainan Jenga Tematik Pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1 Siswa Kelas V SD No.4 Kerobokan Tahun Ajaran 2021/2022”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media permainan Jenga Tematik sebagai salah satu inovasi media pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media permainan Jenga Tematik yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media permainan Jenga Tematik sebagai media pembelajaran tematik di kelas V SD. Penilaian, masukan dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media permainan Jenga Tematik. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.



**A. Petunjuk**

1. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan untuk setiap butir penilaian sesuai dengan penilaian dari Bapak/Ibu dan sesuai dengan ketentuan sebagai berikut.

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)

Apabila Bapak/Ibu merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

**B. Penilaian Isi Media Pembelajaran oleh Ahli Isi**

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	✓			
2.	Kesesuaian materi dengan indikator.	✓			
3.	Materi pelajaran yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	✓			
4.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti.		✓		
5.	Materi tepat digunakan untuk siswa kelas V.	✓			
6.	Materi pembelajaran mudah dipahami		✓		
7.	Soal yang disajikan dalam permainan Jenga Tematik sesuai dengan materi.	✓			
8.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran.	✓			

9.	Kesesuaian soal dengan indikator.	✓			
10.	Proporsi soal latihan sesuai dengan materi yang diberikan.	✓			

### C. Catatan/Saran/ Komentar

Sudah baik.

### D. Kesimpulan

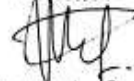
Instrumen ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 01 April 2022

Validator



Ilyok A.A. Wulandari, S.Pd, M.Ed  
NIP 19900805 201504 2001

## Lampiran 11. Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

### ANGKET VALIDASI UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

#### PENGEMBANGAN PERMAINAN JENGA TEMATIK PADA TEMA 7 PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1 SISWA KELAS V SD NO.4 KEROBOKAN TAHUN AJARAN 2021/2022

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar  
 Peneliti : Alifia Nuril Khoridah  
 Pembimbing : Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd. (Pembimbing 1)  
                   Dra. Ni Nyoman Ganing, M. Hum. (Pembimbing 2)  
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha  
 Nama Validator : *Ors. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.*  
 Instansi/Lembaga : *Universitas Pendidikan Ganesha*

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian mengenai “Pengembangan Permainan Jenga Tematik Pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1 Siswa Kelas V SD No.4 Kerobokan Tahun Ajaran 2021/2022”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media permainan Jenga Tematik sebagai salah satu inovasi media pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media permainan Jenga Tematik yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media permainan Jenga Tematik sebagai media pembelajaran tematik di kelas V SD. Penilaian, masukan dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media permainan Jenga Tematik. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

### A. Petunjuk

1. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan untuk setiap butir penilaian sesuai dengan penilaian dari Bapak/Ibu dan sesuai dengan ketentuan sebagai berikut.

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)

Apabila Bapak/Ibu merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

### B. Instrumen Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
1.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar.	✓			
2.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran.	✓			
3.	Kesesuaian strategi penyampaian materi dengan media.	✓			
4.	Penyampaian materi mampu memotivasi siswa dalam belajar.		✓		
5.	Penyampaian materi dalam permainan Jenga Tematik dapat menarik minat siswa untuk	✓			

	belajar.				
6.	Pembelajaran dilengkapi soal latihan untuk pemahaman konsep	✓			
7.	Kesesuaian soal evaluasi dengan KD dan Indikator pembelajaran.		✓		

### C. Catatan/Saran/ Komentar

Soal direvisi menyesuaikan indikator

.....

.....

.....

.....

.....

### D. Kesimpulan

Instrumen ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 09 April 2022

Validator

*[Signature]*

Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP 195 91 231 1989 031010



## Lampiran 12. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

### ANGKET VALIDASI UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

#### PENGEMBANGAN PERMAINAN JENGA TEMATIK PADA TEMA 7 PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1 SISWA KELAS V SD NO.4 KEROBOKAN TAHUN AJARAN 2021/2022

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar  
 Peneliti : Alifia Nuril Khoridah  
 Pembimbing : Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd. (Pembimbing 1)  
                   Dra. Ni Nyoman Ganing, M. Hum. (Pembimbing 2)  
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha  
 Nama Validator : *Drs. I Wayan Sujana, S-Pd., M-Pd.*  
 Instansi/Lembaga : *Universitas Pendidikan Ganesha*

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian mengenai “Pengembangan Permainan Jenga Tematik Pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1 Siswa Kelas V SD No.4 Kerobokan Tahun Ajaran 2021/2022”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media permainan Jenga Tematik sebagai salah satu inovasi media pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media permainan Jenga Tematik yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media permainan Jenga Tematik sebagai media pembelajaran tematik di kelas V SD. Penilaian, masukan dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media permainan Jenga Tematik. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

**A. Petunjuk**

1. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan untuk setiap butir penilaian sesuai dengan penilaian dari Bapak/Ibu dan sesuai dengan ketentuan sebagai berikut.

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)

Apabila Bapak/Ibu merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

**B. Instrumen Validasi Ahli Desain Pembelajaran**

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
1.	Ukuran jenga sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD sehingga mudah untuk dipegang	✓			
2.	Ukuran kartu sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD sehingga mudah untuk dipegang	✓			
3.	Permainan Jenga Tematik dibuat dengan bahan yang aman digunakan oleh siswa	✓			
4.	Balok-balok jenga mempunyai ukuran yang sama, rapi, dan mudah untuk disusun sehingga tidak mengganggu fungsi jenga ketika digunakan dalam permainan	✓			

5.	Pemilihan jenis kertas sudah tepat sehingga kartu tahan lama dan tidak mudah rusak		✓		
6.	Kombinasi warna yang dipilih menarik dan dapat dilihat dengan jelas		✓		
7.	Gambar yang digunakan sesuai dan tidak menyimpang dari materi yang diajarkan	✓			
8.	Gambar yang digunakan jelas, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda	✓			
9.	Jenis huruf yang digunakan pada kartu jelas dan mudah untuk dibaca		✓		
10.	Pemilihan ukuran huruf disesuaikan dengan kartu dan tidak menyulitkan siswa untuk membacanya		✓		
11.	Penjabaran petunjuk penggunaan, perintah, pertanyaan, dan materi menggunakan bahasa baku, komunikatif, dan mudah untuk dipahami	✓			
12.	Keterangan dalam petunjuk penggunaan media diuraikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa maupun pendidik	✓			
13.	Permainan Jenga Tematik mudah digunakan dan dimainkan oleh siswa kelas V SD		✓		
14.	Permainan Jenga Tematik mudah dibawa dan disimpan	✓			
15.	Permainan Jenga Tematik dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan tema atau soal pelajaran lainnya	✓			



**C. Catatan/Saran/ Komentar**

- Pertanyaan di revisi dg bagaimana dan mengapa
- Tanda di genga diperjelas

**D. Kesimpulan**


Instrumen ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 09 April 2022

Validator

  
Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP 195912311989031010

### Lampiran 13. Angket Uji Coba Perorangan

**ANGKET PENILAIAN PRODUK**  
**PENGEMBANGAN PERMAINAN JENGA TEMATIK PADA TEMA 7**  
**PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1**  
**SISWA KELAS V SD NO.4 KEROBOKAN**  
**TAHUN AJARAN 2021/2022**  
**(UJI COBA PERORANGAN)**

**A. Identitas**

Nama : Gusti Putu Agus Widi P.  
 Kelas : VB  
 No. Absen : 5

**B. Petunjuk**

1. Lembar penilaian ini diisi oleh siswa.
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang telah disediakan untuk setiap butir penilaian sesuai dengan ketentuan sebagai berikut.

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)

3. Semua pernyataan harus dijawab (tidak boleh kosong).
4. Berilah saran/komentar apabila merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Diharapkan untuk menjawab semua pernyataan yang disediakan dengan jujur, sesuai keadaan diri, karena tidak ada salah satu jawaban yang benar ataupun salah dalam kuesioner ini!
6. Jawaban dari kuesioner ini tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran.



### C. Angket Uji Coba Produk

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Isi materi yang terdapat pada permainan Jenga Tematik mudah dimengerti	✓			
2.	Gambar yang digunakan pada kartu permainan Jenga Tematik menarik		✓		
3.	Tulisan dapat dibaca dengan jelas		✓		
4.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti		✓		
5.	Cara bermain pada buku petunjuk penggunaan mudah dipahami		✓		
6.	Kartu permainan Jenga Tematik dapat dipegang dengan mudah	✓			
7.	Balok permainan Jenga Tematik dapat dipegang dengan mudah		✓		
8.	Warna-warna yang digunakan pada permainan Jenga Tematik menarik		✓		
9.	Permainan Jenga Tematik membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menambah motivasi saat belajar	✓			

### D. Catatan/Saran/ Komentar

Permainan ini sangat seru, mudah dimainkan, pembelajaran menjadi menyenangkan dan menambah motivasi saat belajar

Kerobokan, 08 April 2022  
Peserta Didik



Gusti Putri Agus Widi Pradnyana

**ANGKET PENILAIAN PRODUK**  
**PENGEMBANGAN PERMAINAN JENGA TEMATIK PADA TEMA 7**  
**PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1**  
**SISWA KELAS V SD NO.4 KEROBOKAN**  
**TAHUN AJARAN 2021/2022**  
**(UJI COBA PERORANGAN)**

**A. Identitas**

Nama : Ni Rada Mawar Gerliani  
 Kelas : VB  
 No. Absen : 19

**B. Petunjuk**

1. Lembar penilaian ini diisi oleh siswa.
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang telah disediakan untuk setiap butir penilaian sesuai dengan ketentuan sebagai berikut.

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)

3. Semua pernyataan harus dijawab (tidak boleh kosong).
4. Berilah saran/komentar apabila merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Diharapkan untuk menjawab semua pernyataan yang disediakan dengan jujur, sesuai keadaan diri, karena tidak ada salah satu jawaban yang benar ataupun salah dalam kuesioner ini!
6. Jawaban dari kuesioner ini tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran.

### C. Angket Uji Coba Produk

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Isi materi yang terdapat pada permainan Jenga Tematik mudah dimengerti		✓		
2.	Gambar yang digunakan pada kartu permainan Jenga Tematik menarik	✓			
3.	Tulisan dapat dibaca dengan jelas	✓			
4.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti		✓		
5.	Cara bermain pada buku petunjuk penggunaan mudah dipahami	✓			
6.	Kartu permainan Jenga Tematik dapat dipegang dengan mudah	✓			
7.	Balok permainan Jenga Tematik dapat dipegang dengan mudah		✓		
8.	Warna-warna yang digunakan pada permainan Jenga Tematik menarik	✓			
9.	Permainan Jenga Tematik membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menambah motivasi saat belajar		✓		

### D. Catatan/Saran/ Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Kerobokan, 08 April 2022  
Peserta Didik

*meshea*  
.....  
meshea

**ANGKET PENILAIAN PRODUK**  
**PENGEMBANGAN PERMAINAN JENGA TEMATIK PADA TEMA 7**  
**PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1**  
**SISWA KELAS V SD NO.4 KEROBOKAN**  
**TAHUN AJARAN 2021/2022**  
**(UJI COBA PERORANGAN)**

**A. Identitas**

Nama : Ede Masel Candika Wirata  
 Kelas : VB  
 No. Absen : 2

**B. Petunjuk**

1. Lembar penilaian ini diisi oleh siswa.
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang telah disediakan untuk setiap butir penilaian sesuai dengan ketentuan sebagai berikut.

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)

3. Semua pernyataan harus dijawab (tidak boleh kosong).
4. Berilah saran/komentar apabila merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Diharapkan untuk menjawab semua pernyataan yang disediakan dengan jujur, sesuai keadaan diri, karena tidak ada salah satu jawaban yang benar ataupun salah dalam kuesioner ini!
6. Jawaban dari kuesioner ini tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran.

### C. Angket Uji Coba Produk

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Isi materi yang terdapat pada permainan Jenga Tematik mudah dimengerti	✓			
2.	Gambar yang digunakan pada kartu permainan Jenga Tematik menarik	✓			
3.	Tulisan dapat dibaca dengan jelas	✓			
4.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	✓			
5.	Cara bermain pada buku petunjuk penggunaan mudah dipahami	✓			
6.	Kartu permainan Jenga Tematik dapat dipegang dengan mudah	✓			
7.	Balok permainan Jenga Tematik dapat dipegang dengan mudah	✓			
8.	Warna-warna yang digunakan pada permainan Jenga Tematik menarik	✓			
9.	Permainan Jenga Tematik membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menambah motivasi saat belajar	✓			

### D. Catatan/Saran/ Komentar

permainan isi menarik dan menarik  
dan menyenangkan

.....  
.....  
.....

Kerobokan, 08 April 2022  
Peserta Didik

*Marsel*

.....  
marsel

## Lampiran 14. Angket Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET PENILAIAN PRODUK**  
**PENGEMBANGAN PERMAINAN JENGA TEMATIK PADA TEMA 7**  
**PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1**  
**SISWA KELAS V SD NO.4 KEROBOKAN**  
**TAHUN AJARAN 2021/2022**  
**(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

### A. Identitas

Nama : 1 GEDE agus raditya purnawan  
 Kelas : VB  
 No. Absen : 7

### B. Petunjuk

1. Lembar penilaian ini diisi oleh siswa.
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang telah disediakan untuk setiap butir penilaian sesuai dengan ketentuan sebagai berikut.

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)

3. Semua pernyataan harus dijawab (tidak boleh kosong).
4. Berilah saran/komentar apabila merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Diharapkan untuk menjawab semua pernyataan yang disediakan dengan jujur, sesuai keadaan diri, karena tidak ada salah satu jawaban yang benar ataupun salah dalam kuesioner ini!
6. Jawaban dari kuesioner ini tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran.



## C. Angket Uji Coba Produk

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Isi materi yang terdapat pada permainan Jenga Tematik mudah dimengerti	✓			
2.	Gambar yang digunakan pada kartu permainan Jenga Tematik menarik	✓			
3.	Tulisan dapat dibaca dengan jelas	✓			
4.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	✓			
5.	Cara bermain pada buku petunjuk penggunaan mudah dipahami	✓			
6.	Kartu permainan Jenga Tematik dapat dipegang dengan mudah	✓			
7.	Balok permainan Jenga Tematik dapat dipegang dengan mudah	✓			
8.	Warna-warna yang digunakan pada permainan Jenga Tematik menarik	✓			
9.	Permainan Jenga Tematik membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menambah motivasi saat belajar	✓			

## D. Catatan/Saran/ Komentar

Permainannya sangat menarik  
 Saya sangat ingin memainkannya lagi karena seru dan menarik

Kerobokan, 09 April 2022

Peserta Didik

Aul

**ANGKET PENILAIAN PRODUK**  
**PENGEMBANGAN PERMAINAN JENGA TEMATIK PADA TEMA 7**  
**PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1**  
**SISWA KELAS V SD NO.4 KEROBOKAN**  
**TAHUN AJARAN 2021/2022**  
**(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

**A. Identitas**

Nama : Maria Angela Tan (Angel)  
 Kelas : SB  
 No. Absen : 18

**B. Petunjuk**

1. Lembar penilaian ini diisi oleh siswa.
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang telah disediakan untuk setiap butir penilaian sesuai dengan ketentuan sebagai berikut.

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)

3. Semua pernyataan harus dijawab (tidak boleh kosong).
4. Berilah saran/komentar apabila merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Diharapkan untuk menjawab semua pernyataan yang disediakan dengan jujur, sesuai keadaan diri, karena tidak ada salah satu jawaban yang benar ataupun salah dalam kuesioner ini!
6. Jawaban dari kuesioner ini tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran.

### C. Angket Uji Coba Produk

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Isi materi yang terdapat pada permainan Jenga Tematik mudah dimengerti		✓		
2.	Gambar yang digunakan pada kartu permainan Jenga Tematik menarik	✓			
3.	Tulisan dapat dibaca dengan jelas	✓			
4.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	✓			
5.	Cara bermain pada buku petunjuk penggunaan mudah dipahami	✓			
6.	Kartu permainan Jenga Tematik dapat dipegang dengan mudah	✓			
7.	Balok permainan Jenga Tematik dapat dipegang dengan mudah	✓			
8.	Warna-warna yang digunakan pada permainan Jenga Tematik menarik	✓			
9.	Permainan Jenga Tematik membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menambah motivasi saat belajar		✓		

### D. Catatan/Saran/ Komentar

Permainan yang menarik dan juga mudah.  
 .....  
 .....  
 .....

Kerobokan, 09 April 2022  
 Peserta Didik

  
 \_\_\_\_\_  
 Maria Angela Tan

**ANGKET PENILAIAN PRODUK**  
**PENGEMBANGAN PERMAINAN JENGA TEMATIK PADA TEMA 7**  
**PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1**  
**SISWA KELAS V SD NO.4 KEROBOKAN**  
**TAHUN AJARAN 2021/2022**  
**(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

**A. Identitas**

Nama : I Gede Reza Ramadika  
 Kelas : VB  
 No. Absen : 10

**B. Petunjuk**

1. Lembar penilaian ini diisi oleh siswa.
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang telah disediakan untuk setiap butir penilaian sesuai dengan ketentuan sebagai berikut.

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)

3. Semua pernyataan harus dijawab (tidak boleh kosong).
4. Berilah saran/komentar apabila merasa perlu memberikan komentar/saran untuk perbaikan produk, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Diharapkan untuk menjawab semua pernyataan yang disediakan dengan jujur, sesuai keadaan diri, karena tidak ada salah satu jawaban yang benar ataupun salah dalam kuesioner ini!
6. Jawaban dari kuesioner ini tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran.

### C. Angket Uji Coba Produk

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Isi materi yang terdapat pada permainan Jenga Tematik mudah dimengerti	✓			
2.	Gambar yang digunakan pada kartu permainan Jenga Tematik menarik	✓			
3.	Tulisan dapat dibaca dengan jelas	✓			
4.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti		✓		
5.	Cara bermain pada buku petunjuk penggunaan mudah dipahami	✓			
6.	Kartu permainan Jenga Tematik dapat dipegang dengan mudah	✓			
7.	Balok permainan Jenga Tematik dapat dipegang dengan mudah	✓			
8.	Warna-warna yang digunakan pada permainan Jenga Tematik menarik	✓			
9.	Permainan Jenga Tematik membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menambah motivasi saat belajar	✓			

### D. Catatan/Saran/ Komentar

Permainan ini sangat seru  
Saya ingin memainkannya lagi

.....

.....

.....

Kerobokan, 09 April 2022

Peserta Didik

Ruf

I Gede Reza Ramadika





## Lampiran 16. Dokumentasi

### Lingkungan SD No. 4 Kerobokan



Gambar 1. Papan nama SD No. 4 Kerobokan



Gambar 2. Halaman SD No. 4 Kerobokan

Kegiatan mengumpulkan data di SD No. 4 Kerobokan



Gambar 3. Wawancara dengan wali kelas VB SD No. 4 Kerobokan

Tahap *Review* media oleh Ahli



Gambar 4. Uji Ahli Desain Pembelajaran dan Media Pembelajaran

## Uji Coba Produk Kepada Siswa



Gambar 5. Uji Coba Perorangan



Gambar 6. Uji Coba Kelompok Kecil