Lampiran 1 Surat 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 : 0487/427/UN.48.10.6/KM/2021
Lamp : -
Hal : Mencari data/informasi untuk tugas mata kuliah teori dan Skripsi

Yth. Kepala SD No 2 Banyuasa
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	:	Komang sugitra
NIM	:	1811031318
Prodi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	:	Pendidikan Dasar
Semester	:	VII

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 2 November 2021
Ketua,

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

Lampiran 2 Surat Selesai Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
UPT. DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KECAMATAN ABIANSEMAL
SEKOLAH DASAR NO. 2 BONGKASA
Alamat : Br. Teguan, Desa Bongkasa, Kec.Abiansemal,Badung

SURAT KETERANGAN
Nomor : 045.2/10/SD2BKS/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SD No. 2 Bongkasa Kecamatan Abiansemal Kabupaten Badung:

Nama : Si Luh Made Mundawati, S.Pd
NIP : 196802052000102001
Jabatan : Pembina, IV/a

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Komang Sugitra
NIM : 1811031318
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi 2d Berorientasi Kontekstual Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Siswa Kelas II Sd No. 2 Bongkasa.

Memang benar telah melakukan pengumpulan data penelitian untuk skripsi di SD No. 2 Bongkasa Kecamatan Abiansemal Kabupaten Badung

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mangupura, 16 Februari 2022
Mengetahui,
Kepala SD Negeri 2 Bongkasa

SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BONGKASA
Kec. Abiansemal
BADUNG
1-1-1968

Si Luh Made Mundawati, S.Pd
NIP. 196802052000102001

Lampiran 3 Hasil Wawancara

HASIL WAWANCARA GURU KELAS II SD NO 2 BONGKASA

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah ada kendala selama mengajar? Apa saja kendala-kendala yang timbul dalam pembelajaran luring atau daring?	Ada beberapa kendala yang terjadi selama proses belajar mengajar yaitu media konkret lebih banyak tersedia sehingga siswa dapat memahami lebih jelas mengenai materi. Tetapi media yang ingin digunakan saat belajar daring mengalami kendala karena ada beberapa siswa yang kurang memahami materi melalui pembelajaran daring. Sehingga siswa kurang semangat dalam belajar.
2.	Apa ada sumber atau media yang digunakan saat kegiatan proses belajar mengajar dalam menyampaikan materi?	Saya biasanya menggunakan buku tema. Menggunakan media yaitu alam sekitar. Pada saat pembelajaran daring, saya menampilkan video yang di unduh dari youtube dan di kirim ke grup *whatsapp*. Terkadang video yang dicari dari youtube tersedia sesuai materi, dan terkadang tidak tersedia. Sehingga saya kesulitan untuk menjelaskan materi.
3.	Bagaimana reaksi siswa saat menggunakan media dalam belajar?	Siswa menjadi lebih tertarik saat belajar. Karena media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.
4.	Bagaimana pendapat bapak terhadap video kartun animasi dalam muatan Matematika?	Melihat karakteristik siswa yang di umur saat ini masih suka bermain, menurut saya video kartun animasi ini bagus untuk di coba diterapkan dalam pembalajaran.
5.	Apa harapan bapak terhadap media video kartun animasi pada muatan Matematika ?	Harapan saya yaitu video kartun animasi ini dapat menjadi media yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan mendapat hasil belajar yang baik dari sebelumnya.

Lampiran 4 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 : 0076 /427/UN.48.10.6/KM/2022
Lamp : -
Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Dr. I Komang Sudarma, 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	:	Komang Sugitra
NIM	:	1811031318
Prodi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan	:	Pendidikan Dasar
Judul	:	Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi 2d Berorientasi Kontekstual Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Siswa Kelas II SD No. 2 Bongkasa

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 18 Januari 2022
Ketua

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

Lampiran 5 Hasil Validasi Media Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN UJI VALIDITAS
VIDEO PEMBELAJARAN KARTUN ANIMASI 2D BERORIENTASI
***KONTEKSTUAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH**
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi 2d Berorientasi *Kontekstual Learning* Pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Siswa Kelas II Sd No. 2 Bongkasa.
Sasaran Program	: Siswa Kelas II
Peneliti	: Komang Sugitra
Pembimbing	: Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For. (Dosen Pembimbing 1) Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum. (Dosen Pembimbing 2)
Intansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
Intansi/ Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakan penelitian mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi 2d Berorientasi *Kontekstual Learning* Pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Siswa Kelas Ii Sd No. 2 Bongkasa ". Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap video pembelajaran sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian desain.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang video pembelajaran yang dikembangkan sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya video pembelajaran tersebut untuk pembelajaran matematika khususnya pada materi operasi hitung bilangan cacah siswa kelas II. Penilaian dan komentar yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan video pembelajaran.

Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket penilaian desain ini. Saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk

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

Keterangan Skala :

No	Skala	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian Materi Pembelajaran oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
1	Desain cover luar dan dalam		✓		
2	Kualitas gambar	✓			
3	Komposisi gambar	✓			
4	Kualitas pencahayaan	✓			
5	Kesesuaian musik yang digunakan	✓			
6	Tulisan dalam media dapat dibaca dengan jelas	✓			
7	Kemenarikan video dalam setiap tayangan.		✓		
8	Penggunaan gambar yang mendukung materi pembelajaran		✓		

9	Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf dan spasi yang tepat	✓			
10	Kombinasi warna yang tepat		✓		
11	Penggunaan animasi yang tepat untuk mendukung pembelajaran	✓			
12	Dukungan iringan music sesuai	✓			
13	*Sound effect* digunakan dengan tepat		✓		
14	Penggunaan narasi dengan suara yang terdengar jelas	✓			
15	Tampilan tata letak layar *(screen design)* dalam video yang seimbang	✓			

C. Komentar / Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

- Penggunaan Warna background dgn tulisan kurang tepat Biru dgn hitam kurang pas. biru dgn hijau tidak boleh
- Sound efek kurang dipenjelas / blm terdengar
- Beberapa materi belum ada Naratornya

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

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

Denpasar, 21Januari 2022

Validator,

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP 19720420 200112 1 001

Lampiran 6 Hasil Validasi Desain Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN UJI VALIDITAS
VIDEO PEMBELAJARAN KARTUN ANIMASI 2D BERORIENTASI *KONTEKSTUAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi 2d Berorientasi *Kontekstual Learning* Pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Siswa Kelas II Sd No. 2 Bongkasa.
Sasaran Program	: Siswa Kelas II
Peneliti	: Komang Sugitra
Pembimbing	: Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For. (Dosen Pembimbing 1) Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum. (Dosen Pembimbing 2)
Intansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
Intansi/ Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakan penelitian mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi 2d Berorientasi *Kontekstual Learning* Pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Siswa Kelas Ii Sd No. 2 Bongkasa ". Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap video pembelajaran sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian desain.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang video pembelajaran yang dikembangkan sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya video pembelajaran tersebut untuk pembelajaran matematika khususnya pada materi operasi hitung bilangan cacah siswa kelas II. Penilaian dan komentar yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan video pembelajaran.

sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan video pembelajaran. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket penilaian desain ini. Saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk

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

Keterangan Skala :

No	Skala	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian Materi Pembelajaran oleh Ahli Desain Pembelajaran

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Tujuan					
1	Rumusan tujuan pembelajaran disusun dengan jelas sesuai dengan format ABCD *(audience, behavior, condition, degree)*		✓		
2	Tujuan pembelajaran jelas sesuai dengan kompetensi dasar		✓		
3	Tujuan pembelajaran jelas sesuai dengan indikator pembelajaran		✓		
Aspek Strategi					
4	Penyampaian materi sesuai dengan	✓			

	langkah-langkah pendekatan kontekstual				
5	Pendekatan kontekstual menjelaskan konsep materi matematika secara nyata dengan konteks kehidupan sehari-hari		✓		
6	Memberikan contoh-contoh benda nyata yang sesuai dengan materi		✓		
7	Memberikan contoh penerapan aplikasi konsep materi	✓			
8	Mampu memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri	✓			
Aspek Evaluasi					
9	Petunjuk Pengerjaan soal pada media video jelas		✓		
12	Tes sesuai dengan indikator	✓			

C. Komentar / Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

- Contoh-contoh konkrit image lebih banyak di tayangkan
- Soal sebaiknya di Audio kan
- Indikator, tujuan dan KP perlu di tayangkan

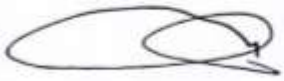
Kesimpulan

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. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd

NIP. 19720420 200112 1 001

Lampiran 7 Surat Validasi Ahli isi Materi

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 : 0076 /427/UN.48.10.6/KM/2022
Lamp : -
Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Gusti Ngurah Sasma Agustika, S.Si., 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	:	Komang Sugitra
NIM	:	1811031318
Prodi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan	:	Pendidikan Dasar
Judul	:	Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi 2d Berorientasi Kontekstual Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Siswa Kelas II SD No. 2 Bongkasa

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 18 Januari 2022
Ketua

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

Lampiran 8 Hasil Validasi dari Ahli Isi Materi

ANGKET PENILAIAN UJI VALIDITAS
VIDEO PEMBELAJARAN KARTUN ANIMASI 2D BERORIENTASI *KONTEKSTUAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH
(AHLI ISI)

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi 2d Berorientasi *Kontekstual Learning* Pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Siswa Kelas II Sd No. 2 Bongkasa.
Sasaran Program	: Siswa Kelas II
Peneliti	: Komang Sugitra
Pembimbing	: Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For. (Dosen Pembimbing 1) Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum. (Dosen Pembimbing 2)
Intansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd
Intansi/ Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakan penelitian mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi 2d Berorientasi *Kontekstual Learning* Pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Siswa Kelas Ii Sd No. 2 Bongkasa ". Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap video pembelajaran sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian desain.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang video pembelajaran yang dikembangkan sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya video pembelajaran tersebut untuk pembelajaran matematika khususnya pada materi operasi hitung bilangan cacah siswa kelas II. Penilaian dan komentar yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan

pertimbangan untuk perbaikan video pembelajaran. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket penilaian desain ini. Saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk

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

Keterangan Skala :

No	Skala	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Kurikulum					
1	Penyajian materi dalam video pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar	✓			
2	Penyajian materi dalam video pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran	✓			
3	Penyajian dalam video pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
Aspek Materi					
4	Materi sesuai dengan konsep yang benar				
5	Materi dalam video pembelajaran disajikan secara sistematis	✓			
6	Materi yang disajikan dalam video pembelajaran sesuai dengan cakupan		✓		

	materi siswa kelas II				
7	Materi dalam video pembelajaran memuat konsep-konsep penting yang perlu diketahui oleh siswa	✓			
8	Kegiatan pembelajaran dalam media video pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar	✓			
9	Percobaan yang dilakukan dalam video pembelajaran sesuai dengan konsep materi		✓		
10	Soal-soal evaluasi yang disajikan dalam video pembelajaran melatih siswa berpikir tingkat tinggi serta sesuai dengan indikator pembelajaran	✓			
Aspek Tata Bahasa					
11	Bahasa yang digunakan dalam video sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia		✓		
12	Bahasa yang digunakan dalam video sesuai dengan usia siswa kelas II		✓		

C. Komentar / Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

artikulasi penyampaian materi kurang jelas. Soal tidak sesuai indikator. Sifat-sifat tambahkan ilustrasi

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,

Gusti Ngurah Satria Agustika, S.Si., M.Pd

NIP. 19860517 201504 1 001

Lampiran 9 Silabus

SILABUS MATEMATIKA KELAS II

Satuan Pendidikan : SD No. 2 Bongkasa

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : II (Dua)

Semester : 1 (Satu)

Tahun Program : 2020/2021

KOMPETENSI DASAR

KI 1	Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Menunjukan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
KI 3	Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, mengajukan pertanyaan berkenaan dengan dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta bentuk benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
KI 4	Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehatm dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

A. Operasi Hitung Bilangan Cacah

Alokasi Waktu : 14 Jam Pelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Bahan Ajar
3.3 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan	3.2.1 Mengetahui bilangan cacah. 3.2.2 Mengidentifikasi hasil	• Pengertian bilangan cacah • Mengenal Bilangan	• Memahami bilangan cacah • Mengenal bilangan cacah.	**Pengetahuan** • Siswa mampu mengetahui	• Buku Matematika Kelas 2

pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah dalam kehidupan sehari-hari siswa.	penjumlahan bilangan cacah menggunakan sifat-sifat dalam bilangan cacah. 3.2.3 Mengidentifikasi hasil pengurangan bilangan cacah. 3.2.4 Menyelesaikan soal cerita tentang penjumlahan dan pengurangan 3.2.5 Membaca nilai bilangan dan nilai tempat dalam bilangan cacah.	cacah. • Sifat Komutatif • Sifat Asosiatif • Sifat Distributif • Elemen netral • Nilai tempat • Nilai bilangan	• Menentukan cara penjumlahan dan pengurangan dalam menggunakan sifat-sifat bilaangan cacah • Menentukkan nilai teempat bilangan	bilangan cacah. • Siswa mampu mengidentifikasi hasil penjumlahan bilangan cacah menggunakan sifat-sifat dalam bilangan cacah. • Siswa mampu mengidentifikasi hasil pengurangan bilangan cacah. • Siswa mampu menyelesaikan soal cerita tentang penjumlahan dan pengurangan • Siswa	

				mampu membaca nilai bilangan dan nilai tempat dalam bilangan cacah.	
4.3 Menyelesaikan operasi hitung bilangan cacah dalam pemecahan masalah pada soal cerita.	4.3.1 Menyelesaikan pemecahan masalah dalam soal cerita pada operasi hitung bilangan cacah.		• Mercermati pembahasan pemecahan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan bilangan cacah dalam operasi hitung bilangan cacah. • Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan bilangan cacah dalam operasi hitung bilangan bulat.	**Keterampilan** • Menyelesaikan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian bilangan cacah dalam operasi hitung bilangan cacah.	

Mengetahui,
Kepala SD No. 2 Bongkasa

I Gusti Ayu Made Mundawati,S.Pd
NIP.19680205 200010 2 001

Badung, 14 - Februari - 2022
Wali Kelas II

I Made Rai Dhiatmika,A.Ma
NIP.19790514 200901 1 003

Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD No. 2 Bongkasa

Kelas / Semester : II (Dua) / 1

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Operasi Hitung Bilangan Cacah

Alokasi Waktu : 1 x 70 menit

A. KOMPETENSI INTI

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.

KI 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, sekolah dan tempat bermain.

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.

B. KOMPETENSI DASAR

3.3 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah dalam kehidupan sehari-hari siswa.

4.3 Menyelesaikan operasi hitung bilangan cacah dalam pemecahan masalah pada soal cerita.

C. INDIKATOR PEMBELAJARAN

3.3.1 Mampu mengetahui dan mengenal bilangan cacah.

3.3.2 Mampu mengidentifikasi hasil penjumlahan bilangan cacah menggunakan sifat-sifat dalam bilangan cacah.

3.3.3 Mampu mengidentifikasi hasil pengurangan bilangan cacah.

3.3.4 Mampu menyelesaikan soal cerita tentang penjumlahan dan pengurangan

3.3.5 Mampu membaca nilai bilangan dan nilai tempat dalam bilangan cacah.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu mengetahui dan mengenal bilangan cacah.
2. Siswa mampu mengidentifikasi hasil penjumlahan bilangan cacah menggunakan sifat-sifat dalam bilangan cacah.
3. Siswa mampu mengidentifikasi hasil pengurangan bilangan cacah.
4. Siswa mampu menyelesaikan soal cerita tentang penjumlahan dan pengurangan
5. Siswa mampu membaca nilai bilangan dan nilai tempat dalam bilangan cacah.

Karakter siswa yang diharapkan : kerja keras dan tanggung jawab

E. MATERI PEMBELAJARAN

a) Operasi Hitung Bilangan Cacah

Kata operasi berarti tindakan, sedangkan hitung berarti membilang (menjumlahkan, mengurangi, membagi dan mengalikan). Sehingga Operasi hitung adalah suatu kegiatan atau tindakan yang dilakukan dengan cara menjumlahkan, mengurangi, mengalikan dan membagi. Bilangan adalah suatu konsep yang ada dalam matematika yang digunakan untuk melakukan pencacahan dan pengukuran. Disebutkan secara sederhana bahwa bilangan digunakan untuk menyatakan banyak atau jumlah dari suatu objek. Bilangan dilambangkan dengan angka, yang dikelompokan bilangan yang ada seperti bilangan cacah, bilangan dan sebagainya. Bilangan cacah adalah himpunan bilangan yang dimulai dari angka 0.

Bilangan cacah terdiri dari angka 0 hingga seterusnya. Yakni 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, ... dan seterusnya.

b) Sifat-Sifat Pengerjaan Operasi Hitung Bilangan Cacah.

1. Sifat komutatif (pertukaran)
   a. Komutatif penjumlahan
      a+b=b+a
      contohnya
      8+7=15
      7+8=15
   b. Komutatif perkalian
      axb=bxa
      contohnya
      8x3=24
      3x8=24
2. Sifat Asosiatif (Pengelompokan)
   a. Asosiatif Penjumlahan
      a+(b+c)=(a+b)+c
      contohnya ‘
      # 3+(4+6)=?
        3+(10)=13
      # (3+4)+6= ?
        (7)+6=13
   b. Asosiatif Perkalian
      ax(bxc)=(axb)xc
      contohnya ‘
      # 3x(2x5)=?
        3x(10)=30
      # (3x2)x5= ?
        (6)x5=30
3. Sifat Distributif (Penyebaran)
   a. Operasi Perkalian Terhadap Penjumlahan
      a(b+c)=(axb)+(axc)
      contohnya
      2(5+4)=(2x5)+(2x4)= 10+8=18
   b. Operasi Perkalian Terhadap Pengurangan
      a(b-c)=(axb)-(axc)
      contohnya
      2(5-4)=(2x5)-(2x4)= 10-8=2
4. Elemen Netral (unsur identitas)
   a. Pada Operasi Penjumlahan Adalah 0

Contohnya
8+0=8 9+0=9

b. Pada Operasi Perkalian Adalah Satu
Contohnya
6x1=6 15x1=15

c) Nilai Tempat Bilangan

Nilai tempat bilangan adalah nilai dari suatu tempat bilangan tertentu. Biasanya nilai tempat bilangan dimulai dari sebelah kanan.

Dimulai dengan satuan, puluhan, ratusan, dan seterusnya. Kenapa di mulai dari satuan? Karena satuan adalah nilai bilangan yang paling kecil, yaitu 1-9.

Sedangkan puluhan adalah bilangan dari 10-99. Sedangkan ratusan adalah bilangan dari 100-999. Kemudian dilanjutkan dengan ribuan dan seterusnya.

F. METODE DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

1. Medote Pembelajaran : Ceramah, diskusi, penugasan dan tanya jawab.
2. Pendekatan Pembelajaran : Pendekatan Kontekstual, TPACK

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Komponen TPACK	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Menyapa siswa dengan salam 2. Mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing siswa. 3. Melakukan absensi kehadiran siswa. 4. Guru melakukan apersepsi dengan diskusi dan tanya jawab mengenai materi operasi hitung bilangan bulat berserta sifat-sifatnya. ***Bertanya*** 5. Memberi motivasi agar siswa semangat saat pembelajaran berlangsung. 6. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru	PK CK	10 menit

	mengenai kegiatan yang akan dilakukan serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. ***Konstruktivisme***		
Inti	1. Guru menampilkan media pembelajaran berupa video kepada siswa. ***Pemodelan*** 2. Guru mengajak siswa untuk menganalisis pembelajaran dengan cara berdiskusi dalam mengenal bilangan cacah dan sifat-sifat dalam operasi hitung bilangan cacah. ***Konstruktivisme*** 3. Guru melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan cara tanya jawab terkait materi pembelajaran. ***Konstruktivisme*** 4. Guru memberikan latihan soal mengenai operasi hitung bilangan cacah melalui media video pembelajaran. ***Refleksi*** 5. Guru dan siswa bersama-sama menyelesaikan latihan soal yang diberikan oleh guru. 6. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok belajar. ***Masyarakat belajar*** 7. Guru menugaskan untuk tiap kelompok berdiskusi mengerjakan soal yang sudah disiapkan oleh guru. ***Inquiry*** 8. Setelah selesai berdiskusi, guru dan siswa bersama-sama membahas hasil diskusi kemudian melakukan penilaian dengan angka (skoring). ***Penilaian Sebenarnya (Authentic Assesment)*** 9. Guru bertanya kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami oleh siswa. ***Bertanya*** 10. Guru memberikan penguatan	TPK PK TPK PCK TK	45 menit

	pada soal yang terdapat dalam video pembelajaran. ***Pemodelan***		
Penutup	1. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajaran. 2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 3. Guru memberikan soal evaluasi melaui media video pembelajaran. 4. Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru secara mandiri. ***Inquiry*** 5. Guru mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing. 6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam penutup.	PCK TPACK	15 menit

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media : Video Pembelajaran
2. Sumber : Buku tematik dan mata pelajaran matematika kelas II

I. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Teknik Penilaian
   a. Tes
   b. Non Tes
2. Bentuk Instrumen dan Instrumen Penilaian:
   2.1 Bentuk Instrumen
      1. Lembar pengamatan sikap spiritual
      2. Lembar pengamatan sikap sosial
      3. Lembar pengamatan aspek kognitif
      4. Lembar pengamatan aspek psikomotor

2.2 Instrumen Penilaian

1. Lembar Pengamatan Sikap Spiritual

No.	**Nama Siswa**	**Aspek Yang Dinilai**			
		Ketaatan	**Syukur**	**Sikap**	**Sikap dalam**

		Beribadah								**Berdoa**				**Mengikuti Kegiatan Keagamaan**			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	

Rubrik Peniaian Sikap Spiritual

No.	**Kriteria**	**Baik Sekali**	**Baik**	**Cukup**	**Perlu Bimbingan**
1.	Ketaatan Beribadah	Selalu menjalankan ibadah sesuai dengan agama yang dianut.	Sering menjalankan ibadah sesuai dengan agama yang dianut.	Kadang-kadang menjalankan ibadah sesuai dengan agama yang dianut.	Tidak pernah menjalankan ibadah sesuai dengan agama yang dianut.
2.	Prilaku Syukur	Secara spontan selalu mengucapkan syukur.	Sering terdengar mengucapkan syukur.	Kadang-kadang mengucapkan syukur.	Tidak pernah terdengar mengucapkan syukur.
3.	Sikap Berdoa	Selalu terlihat khusuk saat berdoa.	Sering terlihat khusuk saat berdoa.	Kadang-kadang terlihat khusuk saat berdoa.	Tidak pernah terlihat khusuk saat berdoa.
4.	Sikap dalam Mengikuti Kegiatan Keagamaan	Selalu mengikuti berbagai kegaiatan keagamaan yang dianut.	Sering mengikuti berbagai kegaiatan keagamaan yang dianut.	Kadang-kadang mengikuti berbagai kegaiatan keagamaan yang dianut.	Tidak pernah mengikuti berbagai kegaiatan keagamaan yang dianut.

Keterangan:

1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat Baik
Skor Maksimal: 16	

2. Lembar Pengamatan Sikap Sosial

No.	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai											
		Jujur				Disiplin				Tanggung Jawab			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
1.	**Jujur**	Tindakan selalu sesuai dengan ucapan.	Tindakan kadang-kadang sesuai dengan ucapan.	Tindakan kurang sesuai dengan ucapan.	Tindakan tidak pernah sesuai dengan ucapan.
2.	**Disiplin**	Mampu menjalankan aturan dengan kesadaran sendiri.	Mampu menjalankan aturan dengan pengarahan guru.	Kurang mampu menjalankan aturan dengan kesadaran sendiri ataupun arahan dari guru.	Belum mampu menjalankan aturan.
3.	**Tanggung Jawab**	Tertib mengikuti instruksi dan selesai tepat waktu.	Tertib mengikuti instruksi dan selesai tidak tepat waktu.	Kurang tertib mengikuti instruksi dan selesai tidak tepat waktu.	Tidak tertib mengikuti instruksi dan tidak menyelesaikan tugas.

Keterangan:

1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat Baik
Skor Maksimal: 16	

3. Penilaian Pengetahuan (Kognitif)

Soal :

1. Sebutkan 5 bilangan cacah mulai dari yang terkecil !
2. Perhatikan Ekspresi Matematika dibawah ini :

1) 2 + 5 = 5 + 2 = 7

2) 3 + (2 + 6) = (3 + 2) + 6 = 11

Berdasarkan ekspresi matematika diatas, termasuk sifat apakah ekspresi matematika diatas ?

3. Nindy mempunyai toko boneka. Boneka ditoko nindy berjumlah 340 boneka. Jika 200 boneka habis terjual, berapa jumlah boneka nindy yang belum terjual?
4. Diah mempunyai 32 buah permen, kemudian diah diberikan 3 buah permen lagi oleh ayah, lalu diah memberikan 10 buah permennya kepada yuni. Berapakah jumlah permen diah sekarang ?
5. Kelompok petani di Desa Ayunan mendapat bantuan sebanyak 145 kg pupuk. Jika 145 dituliskan berdasarkan nilai tempat bilangannya, berapa nilai tempat bilangan 145 ?

Kunci Jawaban :

1. 0,1,2,3,4
2. a) Sifat Komutatif (Pertukaran)

   b) Sifat Asosiatif (Pengelompokan)

3. **Diketahui :**

Boneka nindy : 340

Boneka yang terjual : 200

Maka dituliskan

340 – 200 = 240

Jadi, sisa boneka nindy ditoko yaitu sebanyak 240 buah

4. **Diketahui :**

Permen diah : 32

Diberikan oleh ayah : 3

Diah memberikan yuni : 10

Maka dituliskan

32 + 3 – 10 = ?

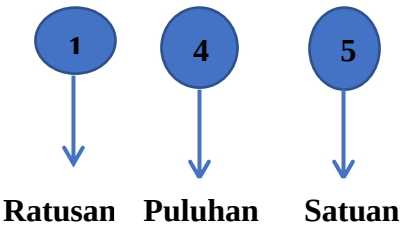
35 – 10 = 25

Jadi, sisa permen diah yaitu sebanyak 25 buah permen.

5. **Diketahui :**

Pupuk organik yang diperoleh setiap petani sebanyak adalah 145 kg

Maka dapat dituilskan nilai bilangannya :



No.	Nama Siswa	Jumlah Benar	Skor
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

Format Penilaian Kognitif

a. Rambu-rambu peniaian pengetahuan (kognitif)
   1) Jumlah soal = 5
   2) Bentuk Instrumen = tes tertulis *(terlampir)*
b. Skor Maksimal = 100

4. Pengamatan Aspek Psikomotor

No.	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai															
		Pengetahuan tentang topik presentasi				Tata Bahasa				Sikap Kerja Sama				Keterampilan Berbicara			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	

Rubrik Penialian Presentasi

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
1.	**Pengetahuan tentang topik presentasi**	Informasi diperoleh dari berbagai cara yaitu, melakukan pencarian lewat buku, internet, dan bertanya kepada guru.	Informais diperoleh melalui bertanya kepada guru atau narasumber.	Informasi diperoleh dari internet.	Informasi diperoleh hanya dari satu cara saja.
2.	**Tata Bahasa**	Bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami.	Bahasa yang digunakan cukup mudah dipahami.	Bahasa yang digunakan agak sulit dipahami.	Bahasa yang digunakan sulit dipahami.
3.	**Sikap Kerja**	Menunjukan adanya usaha bekerjasama dalam kegiatan berkelompok secara terus-menerus (konsisten).	Menunjukan sudah ada usaha bekerjasama dalam kegiatan berkelompok tetapi belum konsisten.	Menunjukan ada sedikit usaha bekerjasama dalam kegiatan berkelompok tetapi belum konsisten.	Sama sekali tidak ada usaha bekerjasama dalam kegiatan berkelompok.
4.	**Keterampilan Berbicara**	Penyampaian materi disajikan dengan intonasi yang tepat dan lafal yang jelas.	Penyampaian materi disajikan dengan intonasi yang tepat dan lafal yang agak tepat.	Penyampaian materi disajikan dengan intonasi yang tepat dan lafal yang kurang tepat.	Penyampaian materi disajikan dengan intonasi yang tepat dan lafal yang tidak tepat.

Keterangan:

1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat Baik
Skor Maksimal: 16	

Mengetahui,
Kepala SD No. 2 Bongkasa

Ni Luh Made Mundawati,S.Pd

Badung, 14 - Februari - 2022
Wali Kelas II

I Made Rai Dhisatmika,A.Ma

Lampiran 11 Daftar Hadir Uji Coba Perorangan

DAFTAR HADIR SUBJEK UJI COBA PERORANGAN

Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi 2d Berorientasi Kontekstual Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Siswa Kelas II Sd No. 2 Bongkasa

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	Pande Putu satya koraya	
2.	ikadek suwardiarta	
3.	komang agus pradana putra	

Badung, 14 - Februari 2022

Mengetahui Guru Kelas II,

I Made Rai Dhiatmika,A.Ma

NIP.197905142009011003

Lampiran 12 Hasil Uji Coba Perorangan

ANGKET PENILAIAN PRODUK
VIDEO PEMBELAJARAN KARTUN ANIMASI 2D BERORIENTASI *KONTEKSTUAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH
(UJI COBA PERORANGAN)

A. Identitas

Nama : komang agus Pradana Putra
No. Absen : 8
Kelas : 2

B. Petunjuk

Berikan tanda ceklist (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

C. 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)

D. Penilaian Media Video Pembelajaran Oleh Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Tampilan					
1	Tayangan/tampilan awal video menarik bagi saya	✓			
2	Tulisan dalam video pembelajaran dapat saya baca dengan jelas		✓		
3	Gambar dalam video dapat saya lihat dengan jelas	✓			

4	Suara penjelasan materi dapat saya dengar dengan jelas	✓			
5	Tampilan warna dalam video menarik bagi saya	✓			
Aspek Materi					
6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam video	✓			
7	Penyampaian materi membingungkan bagi saya	✓			
8	Uraian materi yang tersaji dalam video jelas bagi saya		✓		
Aspek Motivasi					
9	Saya bersemangat belajar matematika menggunakan video pembelajaran	✓			
Aspek Penggunaan					
10	Saya dapat dengan mudah menggunakan video pembelajaran	✓			
11	Saya dapat memutar video secara berulang-ulang	✓			

E. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut ini!

fidionya sangat menarik sekali

Badung, 14 - Feb - 2022

Siswa,

Komang agus Prodana Putra

ANGKET PENILAIAN PRODUK
VIDEO PEMBELAJARAN KARTUN ANIMASI 2D BERORIENTASI *KONTEKSTUAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH
(UJI COBA PERORANGAN)

A. Identitas

Nama : Pande putu satya kanaya
No. Absen : 18
Kelas : 2

B. Petunjuk

Berikan tanda ceklist (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

C. 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)

D. Penilaian Media Video Pembelajaran Oleh Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Tampilan					
1	Tayangan/tampilan awal video menarik bagi saya	√			
2	Tulisan dalam video pembelajaran dapat saya baca dengan jelas		√		
3	Gambar dalam video dapat saya lihat dengan jelas		√		

4	Suara penjelasan materi dapat saya dengar dengan jelas		✓		
5	Tampilan warna dalam video menarik bagi saya	✓			
Aspek Materi					
6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam video		✓		
7	Penyampaian materi membingungkan bagi saya	✓			
8	Uraian materi yang tersaji dalam video jelas bagi saya		✓		
Aspek Motivasi					
9	Saya bersemangat belajar matematika menggunakan video pembelajaran	✓			
Aspek Penggunaan					
10	Saya dapat dengan mudah menggunakan video pembelajaran	✓			
11	Saya dapat memutar video secara berulang-ulang	✓			

E. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut ini!

fidionya tidak membuat bosan

Badung, 14 - Feb - 2022

Siswa,

pande putu satya kanaya

ANGKET PENILAIAN PRODUK

VIDEO PEMBELAJARAN KARTUN ANIMASI 2D BERORIENTASI *KONTEKSTUAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH

(UJI COBA PERORANGAN)

A. Identitas

Nama : Ikadek Suwandiarta

No. Absen : 7

Kelas : 2

B. Petunjuk

Berikan tanda ceklist (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

C. 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)

D. Penilaian Media Video Pembelajaran Oleh Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Tampilan					
1	Tayangan/tampilan awal video menarik bagi saya		√		
2	Tulisan dalam video pembelajaran dapat saya baca dengan jelas		√		
3	Gambar dalam video dapat saya lihat dengan jelas				

4	Suara penjelasan materi dapat saya dengar dengan jelas	√			
5	Tampilan warna dalam video menarik bagi saya		√		
Aspek Materi					
6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam video		√		
7	Penyampaian materi membingungkan bagi saya		√		
8	Uraian materi yang tersaji dalam video jelas bagi saya	√			
Aspek Motivasi					
9	Saya bersemangat belajar matematika menggunakan video pembelajaran	√			
Aspek Penggunaan					
10	Saya dapat dengan mudah menggunakan video pembelajaran	√			
11	Saya dapat memutar video secara berulang-ulang	√			

E. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut ini!

fiturnya enak untuk ditonton

Badung, 14 - Feb - 2022

Siswa,

Budi

ikodek Suandiarta

Lampiran 13 Daftar Hadir Uji CobaKelompok Kecil

DAFTAR HADIR SUBJEK UJI COBA KELOMPOK KECIL

Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi 2d Berorientasi Kontekstual Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Siswa Kelas II Sd No. 2 Bongkasa

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	igusti ayu madedian rismayanti	
2.	igusti ayu nyomansoma ratin	
3.	i kadek kawindra witara	
4.	komang arya dana putra	
5.	kadek seri artini	
6.	I gusti Ayu Made Cahyaparsanti	
7.	I made Mahaadi Suyasa	
8.	gsti unang oka jung	
9.	gusti ngurah arya danu gita	

Badung, 14- Februari -2022

Mengetahui Guru Kelas II,

I Made Rai Dhiatmika,A.Ma

NIP.197905142009011003

Lampiran 14 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET PENILAIAN PRODUK
VIDEO PEMBELAJARAN KARTUN ANIMASI 2D BERORIENTASI *KONTEKSTUAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Agusti Ayu Made Cahyaparsanti
No. Absen : 3
Kelas : 2

B. Petunjuk

Berikan tanda ceklist (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

C. 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)

D. Penilaian Media Video Pembelajaran Oleh Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Tampilan					
1	Tayangan/tampilan awal video menarik bagi saya		✓		
2	Tulisan dalam video pembelajaran dapat saya baca dengan jelas	✓			
3	Gambar dalam video dapat saya lihat dengan jelas		✓		

4	Suara penjelasan materi dapat saya dengar dengan jelas	✓			
5	Tampilan warna dalam video menarik bagi saya	✓			
Aspek Materi					
6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam video		✓		
7	Penyampaian materi membingungkan bagi saya		✓		
8	Uraian materi yang tersaji dalam video jelas bagi saya	✓			
Aspek Motivasi					
9	Saya bersemangat belajar matematika menggunakan video pembelajaran	✓			
Aspek Penggunaan					
10	Saya dapat dengan mudah menggunakan video pembelajaran	✓			
11	Saya dapat memutar video secara berulang-ulang	✓			

E. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut ini!

good nya sangat membantu

Badung, 14 - Feb - 2022

Siswa,

Igusti Ayu Made Cahyoparsanti

ANGKET PENILAIAN PRODUK
VIDEO PEMBELAJARAN KARTUN ANIMASI 2D BERORIENTASI *KONTEKSTUAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Ikaiek Kawindrawistara
No. Absen : 6
Kelas : 2

B. Petunjuk

Berikan tanda ceklist (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

C. 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)

D. Penilaian Media Video Pembelajaran Oleh Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Tampilan					
1	Tayangan/tampilan awal video menarik bagi saya		√		
2	Tulisan dalam video pembelajaran dapat saya baca dengan jelas		√		
3	Gambar dalam video dapat saya lihat dengan jelas	√			

4	Suara penjelasan materi dapat saya dengar dengan jelas		✓		
5	Tampilan warna dalam video menarik bagi saya	✓			
Aspek Materi					
6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam video		✓		
7	Penyampaian materi membingungkan bagi saya		✓		
8	Uraian materi yang tersaji dalam video jelas bagi saya	✓			
Aspek Motivasi					
9	Saya bersemangat belajar matematika menggunakan video pembelajaran	✓			
Aspek Penggunaan					
10	Saya dapat dengan mudah menggunakan video pembelajaran	✓			
11	Saya dapat memutar video secara berulang-ulang	✓			

E. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut ini!

Soalnya tidak menantang

Badung, 14 - Feb - 2022

Siswa,

I Kade Kawidrayara

ANGKET PENILAIAN PRODUK
VIDEO PEMBELAJARAN KARTUN ANIMASI 2D BERORIENTASI
***KONTEKSTUAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA**
OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Kanang Arya dana Putra
No. Absen : 9
Kelas : 2

B. Petunjuk

Berikan tanda ceklist (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

C. 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)

D. Penilaian Media Video Pembelajaran Oleh Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Tampilan					
1	Tayangan/tampilan awal video menarik bagi saya	✓			
2	Tulisan dalam video pembelajaran dapat saya baca dengan jelas		✓		
3	Gambar dalam video dapat saya lihat dengan jelas	✓			

4	Suara penjelasan materi dapat saya dengar dengan jelas	✓			
5	Tampilan warna dalam video menarik bagi saya	✓			
Aspek Materi					
6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam video	✓			
7	Penyampaian materi membingungkan bagi saya	✓			
8	Uraian materi yang tersaji dalam video jelas bagi saya		✓		
Aspek Motivasi					
9	Saya bersemangat belajar matematika menggunakan video pembelajaran	✓			
Aspek Penggunaan					
10	Saya dapat dengan mudah menggunakan video pembelajaran	✓			
11	Saya dapat memutar video secara berulang-ulang	✓			

E. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut ini!

Animasi dalam vidio menarik

Badung, 14 - Feb - 2022

Siswa,

Komang arya dana Putra

Lampiran 15 Wawancara Guru Kelas V

Gambar kegiatan wawancara untuk menganalisa kebutuhan siswa

Lampiran 16 Uji Coba Perorangan

Responden 1

Responden 2

Responden 3

Gambar siswa sebagai subjek uji coba perorangan dalam mengisi angket dan penayangan media

Lampiran 17 Uji Coba Kelompok Kecil

Responden Kelompok 1

Gambar Pengisian Angket

Responden Kelompok 2

Gambar Pengisian Angket

Gambar Pemutaran Media

Gambar Pemutaran Media

Lampiran 18 Fasilitas Sekolah

Gambar Ruang Kelas

Gambar Proyektor

Lampiran 19 Waktu Penelitian

Jadwal kegiatan penelitian disajikan pada tabel berikut :

No	Kegiatan	2021				2022		
		9	10	11	12	1	2	3
1	Melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran (*need assement)*							
2	Penyusunan proposal penelitian							
3	Penyusunan instrumen penelitian							
4	Pengumpulan data ke lapangan							
5	Analisis data							
6	Penyusunan artikel penelitian							
7	Penyusunan laporan penelitian							
8	Ujian skripsi							