

LAMPIRAN



Lampiran 1. Angket Penilaian Validitas Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Berorientasi MPMbKGOP Pada Pembelajaran Pecahan Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Oleh Ahli Perangkat Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GEOGEBRA BERORIENTASI MPMbKGOP PADA PEMBELAJARAN
PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER RASA INGIN TAHU
PESERTA DIDIK OLEH AHLI PERANGKAT PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli perangkat pembelajaran
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik, dengan keterangan kriteria sebagai berikut :
 - SB : Sangat Baik
 - B : Baik
 - C : Cukup
 - K : Kurang
 - SK : Sangat Kurang
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
	Desain Presentasi					
1	Desain media mampu membantu meningkatkan kualitas pembelajaran					

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
	Kemudahan untuk digunakan					
2	Navigasi memudahkan siswa dalam penggunaan					
3	Antarmuka yang dibuat membuat pengoperasian lebih mudah, efisien dan menarik					
	Akseibilitas					
4	Desain dari kontrol dan format penyajian mengakomodasi berbagai pelajar					
	Penggunaan Kembali					
5	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan siswa yang berbeda					

Sumber: *Learning Object Review Instrument (LORI) version 2.0* (Nesbit dkk., 2009)

Kesimpulan:

Media pembelajaran *game* edukasi ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Penilai,



Lampiran 2. Hasil Validasi oleh Ahli Perangkat Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GEOGEBRA BERORIENTASI MPMbKGOP PADA PEMBELAJARAN
PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER RASA INGIN TAHU
PESERTA DIDIK OLEH AHLI PERANGKAT PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal : Jumat, 4 Februari 2022

Validator : I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli perangkat pembelajaran
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik, dengan keterangan kriteria sebagai berikut :
SB : Sangat Baik
B : Baik
C : Cukup
K : Kurang
SK : Sangat Kurang
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
	Desain Presentasi					
1	Desain media mampu membantu meningkatkan kualitas pembelajaran					√
	Kemudahan untuk digunakan					

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
2	Navigasi memudahkan siswa dalam penggunaan				V	
3	Antarmuka yang dibuat membuat pengoperasian lebih mudah, efisien dan menarik				V	
Akseibilitas						
4	Desain dari kontrol dan format penyajian mengakomodasi berbagai pelajar					V
Penggunaan Kembali						
5	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan siswa yang berbeda					V

Sumber: *Learning Object Review Instrument (LORI) version 2.0* (Nesbit dkk., 2009)

Kesimpulan:

Media pembelajaran *game* edukasi ini dinyatakan*:

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

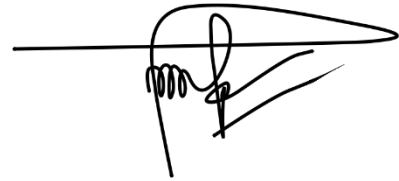
*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

Pastikan navigasi media mudah digunakan, dan tidak membuat pengguna bingung.

Singaraja, 4 Februari 2022

Penilai,



I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198806172014041001



Lampiran 3. Angket Penilaian Validitas Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Berorientasi MPMbKGOP Pada Pembelajaran Pecahan Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Oleh Ahli Materi

**ANGKET PENILAIAN VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GEOGEBRA BERORIENTASI MPMbKGOP PADA PEMBELAJARAN
PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER RASA INGIN TAHU
PESERTA DIDIK OLEH AHLI MATERI PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik, dengan keterangan kriteria sebagai berikut :
 - SB : Sangat Baik
 - B : Baik
 - C : Cukup
 - K : Kurang
 - SK : Sangat Kurang
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)					
1	Ketelitian materi					
2	Ketepatan materi					
3	Teratur dalam Penyajian Materi					

4	Ketepatan dalam Menempatkan Detail Level Materi						
Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)							
5	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran						
6	Kesesuaian dengan aktivitas pembelajaran						
7	Kesesuaian dengan penilaian dalam pembelajaran						
8	Kesesuaian dengan karakter siswa						
Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)							
9	Konten adaptasi atau umpan balik dapat digerakkan oleh pelajar atau model pembelajaran yang berbeda						
10	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar						
Motivasi							
11	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar						

Sumber: *Learning Object Review Instrument (LORI) version 2.0* (Nesbit dkk., 2009)

Kesimpulan:

Media pembelajaran *game* edukasi ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Penilai,



Lampiran 4. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

**ANGKET PENILAIAN VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GEOGEBRA BERORIENTASI MPM&KGOP PADA PEMBELAJARAN PECAHAN
UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER RASA INGIN TAHU PESERTA DIDIK
OLEH AHLI MATERI PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal : 25 Januari 2021

Validator : Putu Kartika Dewi, S.Pd., M.Sc.

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik, dengan keterangan kriteria sebagai berikut :
SB : Sangat Baik
B : Baik
C : Cukup
K : Kurang
SK : Sangat Kurang
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)					
1	Ketelitian materi					√
2	Ketepatan materi					√
3	Teratur dalam Penyajian Materi					√
4	Ketepatan dalam Menempatkan Detail Level Materi				√	
	Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)					
5	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					√
6	Kesesuaian dengan aktivitas pembelajaran					√
7	Kesesuaian dengan penilaian dalam pembelajaran					√

8	Kesesuaian dengan karakter siswa					√
Umpun Balik dan Adaptasi <i>Feedback and Adaptation</i>						
9	Konten adaptasi atau umpan balik dapat digerakkan oleh pelajar atau model pembelajaran yang berbeda					√
10	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar					√
Motivasi						
11	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar					√

Sumber: *Learning Object Review Instrument (LORI) version 2.0* (Nesbit dkk., 2009)

Kesimpulan:

Media pembelajaran *game* edukasi ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi (√)
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

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

Kritikan dan masukan:

[Instrumen bagus dan masih dapat dikembangkan untuk operasi pecahan yang lain]

Singaraja, 25 Januari 2021

Penilai,



Lampiran 5. Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Berorientasi MPMbKGOP Pada Pembelajaran Pecahan Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS GEOGEBRA BERORIENTASI MPMbKGOP PADA
PEMBELAJARAN PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER
RASA INGIN TAHU PESERTA DIDIK**

Hari/Tanggal :
 Nama :
 Kelas :
 No. Absen :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama!
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat baik, dengan keterangan sebagai berikut:
 Skor 1: Sangat Kurang Skor 4: Baik
 Skor 2: Kurang Skor 5: Sangat Baik
 Skor 3: Cukup
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan
5. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

Keterangan:

No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Saya tertarik untuk menggunakan media					

	pembelajaran ini karena tampilan yang menarik					
2	Saya merasa mudah memahami materi pecahan melalui media ini					
3	Saya dapat memainkan media pembelajaran ini dimana saja dan kapan saja					
4	Saya dapat memahami tujuan dari media pembelajaran ini					
5	Saya dapat berkonsentrasi dengan baik sehingga dapat memahami materi yang disampaikan					
6	Saya memahami semua intruksi dalam media pembelajaran ini					
7	Saya bersemangat dan termotivasi belajar materi pecahan setelah menggunakan media pembelajaran ini					

Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

UNDIKSHA

Tabanan,

Siswa,

.....

Lampiran 6. Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Berorientasi MPMbKGOP Pada Pembelajaran Pecahan Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS GEOGEBRA BERORIENTASI MPMbKGOP PADA
PEMBELAJARAN PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER
RASA INGIN TAHU PESERTA DIDIK**

Hari/Tanggal :

Nama :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama!
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat baik, dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 1 : Sangat Kurang	Skor 4 : Baik
Skor 2 : Kurang	Skor 5 : Sangat Baik
Skor 3 : Cukup	
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan
5. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

Keterangan:

No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk					
2	Ketepatan judul media dengan materi					
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media					

	dengan kompetensi dasar					
4	Kesesuaian jenis huruf dalam media					
5	Bahasa yang digunakan dalam media					
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media					
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media					
8	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan					
9	Tampilan gambar dan animasi dalam media					
10	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media					
11	Cakupan materi yang terdapat dalam media					
12	Ketepatan pengembangan media pembelajaran berbasis GeoGebra berorientasi MPMbKGOP pada pembelajaran Pecahan					

Untuk kepentingan dalam revisi media pembelajaran yang dikembangkan dimohonkan menuliskan saran/perbaikan pada tempat yang disediakan di bawah:

Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

.....

Tabanan,

Guru Matematika Kelas IV,

.....

Lampiran 7. Rekapitulasi Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

**REKAPITULASI ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS GEOGEBRA BERORIENTASI MPMbKGOP
PADA PEMBELAJARAN PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN
KARAKTER RASA INGIN TAHU PESERTA DIDIK**

No	Nama Responden	No Butir Tanggapan							Rata-rata skor siswa
		1	2	3	4	5	6	7	
1	I Gusti Putu Arya Ida Putra	5	4	4	4	4	5	5	4.43
2	I Made Wiranata	4	4	5	4	4	4	3	4.00
3	I Putu Agus Adrian Adinanta	5	5	4	5	5	4	5	4.71
4	I Putu Gede Ryan Saputra Agastya	5	4	5	4	5	4	4	4.43
5	I Putu Mahasudana Putra	5	5	4	5	4	4	5	4.57
6	Ida Bagus Kade Wistara Kanzie	5	5	4	5	5	4	4	4.57
7	Luh Ayu Mitha Diantari	5	4	5	4	4	4	5	4.43
8	Ni Komang Mia Sapitri	5	5	4	5	4	5	5	4.71
9	Ni Made Ayu Riyana Sari	4	5	5	5	5	4	4	4.57
10	Ni Made Widnyani Putri	5	4	4	4	4	4	5	4.29
Rata-Rata Skor Siswa Keseluruhan									4.47

UNDIKSHA

Lampiran 8. Hasil Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS GEOGEBRA BERORIENTASI MPM&KGOP PADA PEMBELAJARAN
PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER
RASA INGIN TAHU PESERTA DIDIK**

Hari/Tanggal :

Nama : NI Wayan Erni Sukanti, S.Pd

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama!
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat baik, dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 1 : Sangat Kurang Skor 4 : Baik
Skor 2 : Kurang Skor 5 : Sangat Baik
Skor 3 : Cukup
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan
5. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

Keterangan:

No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk				✓	
2	Ketepatan judul media dengan materi				✓	
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar				✓	
4	Kesesuaian jenis huruf dalam media				✓	

5	Bahasa yang digunakan dalam media					✓
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media					✓
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media					✓
8	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan				✓	
9	Tampilan gambar dan animasi dalam media				✓	
10	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media				✓	
11	Cakupan materi yang terdapat dalam media				✓	
12	Ketepatan pengembangan media pembelajaran berbasis GeoGebra berorientasi MPMbKGOP pada pembelajaran Pecahan				✓	

Untuk kepentingan dalam revisi media pembelajaran yang dikembangkan dimohonkan menuliskan saran/perbaikan pada tempat yang disediakan di bawah:

Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

Tabanan,

Guru Matematika Kelas IV,



Ni Wayan Erni Sukanti, S.Pd.

Lampiran 9. Angket Respon Siswa Untuk Mengukur Karakter Rasa Ingin Tahu

**ANGKET RESPON SISWA UNTUK MENGUKUR
KARAKTER RASA INGIN TAHU**

Hari/Tanggal :

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama!
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat baik, dengan keterangan sebagai berikut:
STS : Sangat Tidak Setuju S : Setuju
TS : Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
N : Netral
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan
5. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

Keterangan:

No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya tidak bertanya kepada Guru/Orang Tua ketika tidak paham materi pecahan					
2	Saya menyerah mempelajari materi pecahan karena sulit untuk dipahami					
3	Saya mengerjakan soal-soal pecahan untuk menambah pengetahuan					

4	Saya kurang berfikir aktif pada saat belajar pecahan karena materinya sulit					
5	Saya cenderung jenuh dan tidak semangat pada saat belajar pecahan					
6	Saya tidak mencari informasi lebih lanjut karena sudah paham dengan materi yang dijelaskan					
7	Saya tidak mencoba mempelajari materi pecahan karena takut salah					
8	Saya belum paham materi yang sedang diajarkan tapi saya tetap berusaha untuk mempelajarinya					
9	Saya sangat tertarik pada hal baru dibidang ilmu pengetahuan					
10	Saya tidak mengerjakan soal-soal yang ada dibuku karena belum dijelaskan Guru/Orang Tua					
11	Saya selalu mencoba belajar pecahan meski masih banyak yang salah					
12	Saya semangat belajar pecahan karena berkaitan dengan matematika					
13	Saya bertanya kepada teman, ketika saya tidak paham dengan materi pecahan					
14	Saya selalu berpikir aktif untuk mencari hal-hal yang baru pada materi pecahan					

Tabanan,
Siswa,

.....



Lampiran 10. Rekapitulasi Angket Respon Siswa Untuk Mengukur Karakter Rasa Ingin Tahu Sebelum Tindakan

REKAPITULASI ANGKET RESPON SISWA UNTUK MENGUKUR KARAKTER RASA INGIN TAHU SEBELUM TINDAKAN

No	Nama Responden	No Butir Tanggapan														Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	I Gusti Putu Arya Ida Putra	3	2	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	54
2	I Made Wiranata	3	4	3	3	4	3	4	5	3	4	4	4	3	4	51
3	I Putu Agus Adrian Adinanta	4	3	3	2	3	3	3	3	4	4	5	4	4	3	48
4	I Putu Gede Ryan Saputra Agastya	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	5	4	57
5	I Putu Mahasudana Putra	2	3	3	4	2	3	3	4	5	4	4	4	3	4	48
6	Ida Bagus Kade Wistara Kanzie	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	49
7	Luh Ayu Mitha Diantari	3	4	3	4	3	3	4	5	5	4	4	3	5	3	53
8	Ni Komang Mia Sapitri	3	3	3	3	3	4	4	3	4	5	4	4	3	4	50
9	Ni Made Ayu Riyana Sari	4	3	2	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	56
10	Ni Made Widnyani Putri	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	49
Jumlah															515	

UNDIKSHA

Lampiran 11. Rekapitulasi Setiap Indikator Angket Respon Siswa Untuk Mengukur Karakter Rasa Ingin Tahu Sebelum Tindakan

REKAPITULASI SETIAP INDIKATOR ANGKET RESPON SISWA UNTUK MENGUKUR KARAKTER RASA INGIN TAHU SEBELUM TINDAKAN

1. Keinginan untuk mempelajari sesuatu yang baru

No	Nama Responden	No Butir Tanggapan						Jumlah	Skor Maksimum
		3	4	7	10	11	14		
1	I Gusti Putu Arya Ida Putra	4	4	3	5	5	4	25	30
2	I Made Wiranata	3	3	4	4	4	4	22	30
3	I Putu Agus Adrian Adinanta	3	2	3	4	5	3	20	30
4	I Putu Gede Ryan Saputra Agastya	4	4	4	3	4	4	23	30
5	I Putu Mahasudana Putra	3	4	3	4	4	4	22	30
6	Ida Bagus Kade Wistara Kanzie	3	3	3	3	4	4	20	30
7	Luh Ayu Mitha Diantari	3	4	4	4	4	3	22	30
8	Ni Komang Mia Sapitri	3	3	4	5	4	4	23	30
9	Ni Made Ayu Riyana Sari	2	4	4	4	4	4	22	30
10	Ni Made Widnyani Putri	4	3	3	3	4	4	21	30
Jumlah								220	300

$$\begin{aligned}
 \% \text{ pengaruh} &= \frac{\sum x}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{220}{300} \times 100\% \\
 &= 73,33\%
 \end{aligned}$$

(Kategori Kuat)

2. Sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu

No	Nama Responden	No Butir Tanggapan				Jumlah	Skor Maksimum
		2	5	8	12		
1	I Gusti Putu Arya Ida Putra	2	4	4	4	14	20
2	I Made Wiranata	4	4	5	4	17	20
3	I Putu Agus Adrian Adinanta	3	3	3	4	13	20
4	I Putu Gede Ryan Saputra Agastya	4	4	4	5	17	20
5	I Putu Mahasudana Putra	3	2	4	4	13	20
6	Ida Bagus Kade Wistara Kanzie	3	3	3	4	13	20
7	Luh Ayu Mitha Diantari	4	3	5	3	15	20
8	Ni Komang Mia Sapitri	3	3	3	4	13	20
9	Ni Made Ayu Riyana Sari	3	5	4	4	16	20
10	Ni Made Widnyani Putri	3	4	3	4	14	20
Jumlah						145	200

$$\% \text{ pengaruh} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{145}{200} \times 100\%$$

$$= 72,50\%$$

(Kategori Kuat)

3. Tertarik pada hal baru

No	Nama Responden	No Butir Tanggapan				Jumlah	Skor Maksimum
		1	6	9	13		
1	I Gusti Putu Arya Ida Putra	3	4	4	4	15	20
2	I Made Wiranata	3	3	3	3	12	20
3	I Putu Agus Adrian Adinanta	4	3	4	4	15	20
4	I Putu Gede Ryan Saputra Agastya	5	4	3	5	17	20
5	I Putu Mahasudana Putra	2	3	5	3	13	20
6	Ida Bagus Kade Wistara Kanzie	4	4	4	4	16	20
7	Luh Ayu Mitha Diantari	3	3	5	5	16	20
8	Ni Komang Mia Sapitri	3	4	4	3	14	20
9	Ni Made Ayu Riyana Sari	4	4	5	5	18	20
10	Ni Made Widnyani Putri	3	3	4	4	14	20
Jumlah						150	200

$$\% \text{ pengaruh} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{150}{200} \times 100\%$$

$$= 75\%$$

(Kategori Kuat)

Lampiran 12. Rekapitulasi Angket Respon Siswa Untuk Mengukur Karakter Rasa Ingin Tahu Setelah Tindakan

**REKAPITULASI ANGKET RESPON SISWA UNTUK MENGUKUR
KARAKTER RASA INGIN TAHU SETELAH TINDAKAN**

No	Nama Responden	No Butir Tanggapan														Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	I Gusti Putu Arya Ida Putra	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	60
2	I Made Wiranata	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	65
3	I Putu Agus Adrian Adinanta	4	3	4	5	5	3	2	5	4	4	5	4	4	3	55
4	I Putu Gede Ryan Saputra Agastya	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	60
5	I Putu Mahasudana Putra	5	4	5	4	2	5	5	4	5	4	4	4	3	4	58
6	Ida Bagus Kade Wistara Kanzie	4	3	5	5	3	4	5	5	5	3	4	4	4	4	58
7	Luh Ayu Mitha Diantari	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	63
8	Ni Komang Mia Sapitri	3	3	5	3	3	4	4	3	5	4	5	4	5	4	55
9	Ni Made Ayu Riyana Sari	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	61
10	Ni Made Widnyani Putri	3	3	4	5	5	4	3	3	4	3	4	4	4	4	53
Jumlah															588	

UNDIKSHA

Lampiran 13. Rekapitulasi Setiap Indikator Angket Respon Siswa Untuk Mengukur Karakter Rasa Ingin Tahu Setelah Tindakan

REKAPITULASI SETIAP INDIKATOR ANGKET RESPON SISWA UNTUK MENGUKUR KARAKTER RASA INGIN TAHU SETELAH TINDAKAN

1. Keinginan untuk mempelajari sesuatu yang baru

No	Nama Responden	No Butir Tanggapan						Jumlah	Skor Maksimum
		3	4	7	10	11	14		
1	I Gusti Putu Arya Ida Putra	5	4	4	5	5	4	27	30
2	I Made Wiranata	4	5	5	4	5	4	27	30
3	I Putu Agus Adrian Adinanta	4	5	2	4	5	3	23	30
4	I Putu Gede Ryan Saputra Agastya	3	4	5	5	5	4	26	30
5	I Putu Mahasudana Putra	5	4	5	4	4	4	26	30
6	Ida Bagus Kade Wistara Kanzie	5	5	5	3	4	4	26	30
7	Luh Ayu Mitha Diantari	5	4	5	4	4	4	26	30
8	Ni Komang Mia Sapitri	5	3	4	4	5	4	25	30
9	Ni Made Ayu Riyana Sari	4	4	5	4	4	4	25	30
10	Ni Made Widnyani Putri	4	5	3	3	4	4	23	30
Jumlah								254	300

$$\begin{aligned}
 \% \text{ pengaruh} &= \frac{\sum x}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{254}{300} \times 100\% \\
 &= 84,67\%
 \end{aligned}$$

(Kategori Sangat Kuat)

2. Sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu

No	Nama Responden	No Butir Tanggapan				Jumlah	Skor Maksimum
		2	5	8	12		
1	I Gusti Putu Arya Ida Putra	4	4	4	4	16	20
2	I Made Wiranata	5	4	5	4	18	20
3	I Putu Agus Adrian Adinanta	3	5	5	4	17	20
4	I Putu Gede Ryan Saputra Agastya	4	4	4	5	17	20
5	I Putu Mahasudana Putra	4	2	4	4	14	20
6	Ida Bagus Kade Wistara Kanzie	3	3	5	4	15	20
7	Luh Ayu Mitha Diantari	4	5	5	4	18	20
8	Ni Komang Mia Sapitri	3	3	3	4	13	20
9	Ni Made Ayu Riyana Sari	5	5	4	4	18	20
10	Ni Made Widnyani Putri	3	5	3	4	15	20
Jumlah						161	200

$$\% \text{pengaruh} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{161}{200} \times 100\%$$

$$= 80,5\%$$

(Kategori Kuat)

3. Tertarik pada hal baru

No	Nama Responden	No Butir Tanggapan				Jumlah	Skor Maksimum
		1	6	9	13		
1	I Gusti Putu Arya Ida Putra	5	4	4	4	17	20
2	I Made Wiranata	5	5	5	5	20	20
3	I Putu Agus Adrian Adinanta	4	3	4	4	15	20
4	I Putu Gede Ryan Saputra Agastya	4	4	4	5	17	20
5	I Putu Mahasudana Putra	5	5	5	3	18	20
6	Ida Bagus Kade Wistara Kanzie	4	4	5	4	17	20
7	Luh Ayu Mitha Diantari	4	5	5	5	19	20
8	Ni Komang Mia Sapitri	3	4	5	5	17	20
9	Ni Made Ayu Riyana Sari	4	4	5	5	18	20
10	Ni Made Widnyani Putri	3	4	4	4	15	20
Jumlah						173	200


$$\% \text{ pengaruh} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{173}{200} \times 100\%$$

$$= 86,5\%$$

(Kategori Sangat Kuat)

Lampiran 14. Surat Izin Penelitian Pengembangan


ပိတောက် အရပ်ရပ်အဖွဲ့အစည်း
PEMERINTAH KABUPATEN TABANAN
သီလဝါတို့အဖွဲ့အစည်း
DINAS PENDIDIKAN
ပညာရေးဦးစီးဌာန
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KESIUT
လက်ထပ်ရန် အတွက် အသိပေးအကြောင်းအရာ
Alamat Banjar: Kesiut Kawan Kaja, Desa Kesiut, Kecamatan Kerambitan

SURAT IJIN
NOMOR : 826/10/II/SD/2022


Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : NI WAYAN ARIYANI,S.Pd
NIP : 19680307 198804 2 001
Pangkat/Gol : Pembina TK I/ IV b
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini mengijinkan :

Nama : I Made Indra Adhi Wikanta
NIM : 1813011028
Jurusan : Matematika
Universitas : UNDIKSA

Untuk melakukan kegiatan Penelitian di SD Negeri 1 Kesiut dalam rangka Kegiatan Penelitian Program Studi S1 Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Ganesha.
Demikian surat ijin ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kesiut, 14 Pebruari 2022
Kepala SD Negeri 1 Kesiut

NI WAYAN ARIYANI,S.Pd
NIP. 196803071988042001

Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian



