



Lampiran 1. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Observasi Awal

PEMERINTAH KABUPATEN JEMHIRANA
DINAS PENDIDIKAN KEMUDAAN DAN OLARHAGA
SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 KALIAKAH
*Jalan Banjar Banteng, Desa Kaliah Kecamatan Negara
Email: sd2kaliah@gmail.com*

SURAT KETERANGAN
Nomor: 280/430/SDN2K/2021

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Ni Wayan Kemi, S.Pd
NIP	: 19680325 198804 2 003
Jabatan	: Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama	: Gusti Ayu Diah Anitta Dewi
NIM	: 1811031141
Jurusan / Fakultas	: Pendidikan Dasar / Ilmu Pendidikan

Telah mengikuti kegiatan Asistensi Mengajar di sekolah kami sejangkaul 22 Februari 2021 sd 19 Juni 2021 secara penuh

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

Kaliah, 19 Juni 2021
Pu Kepala SD Negeri 2 Kaliah


Ni Wayan Kemi, S.Pd

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian ke SD

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Singaraja, 20 April 2022

Nomor : 653/UN48.10.1/LT/2022
Hal : Pelaksanaan Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri 2 Kaliakah
di Negara

Dengan Hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pelaksanaan penelitian di instansi Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi
NIM : 1811031141
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Demikian surat ini dibuat, atas kesedian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan I


Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

Scanned by TapScanner

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN JEMBRANA
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAAHRAGA
SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 KALIAKAH
Alamat : Banjar Banyubiru, Desa Kaliakah Kecamatan Negara
Email : sdnduakaliakah@gmail.com


SURAT KETERANGAN

Nomor : 127/420/SDN2KLK/2022

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SD Negeri 2 Kaliakah Kecamatan Negara Kabupaten Jembrana dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Ni Wayan Kerni, S.Pd
NIP : 19680325 198804 2 003
Jabatan : Kepala Sekolah


Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi
NIM : 1811031141
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan / Fakultas : Pendidikan Dasar / Ilmu Pendidikan

Memang benar mahasiswa di atas telah melakukan pengumpulan data sebagai syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi di SD Negeri 2 Kaliakah sejak tanggal 20 April 2022 s/d 12 Mei 2022.

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

Kaliakah, 12 Mei 2022
Mengetahui,
Kepala SD Negeri 2 Kaliakah


Ni Wayan Kerni, S.Pd
NIP.19680325 198804 2 003

Scanned by TapScanner

Lampiran 4. Surat Permohonan Judges



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
 Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 93/UN48.10.6/LL/2022
 Lampiran : Instrumen Penilaian
 Hal : Judges Penelitian Mahasiswa

Yth. Bapak Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
 di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi
 NIM : 1811031141
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengembangan Media "Kober" (kotak berhitung) Berbasis Permainan *Spin Wheel* pada Muatan Matematika Materi Faktor dan Kelipatan Bilangan Kelas IV Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 20 Maret 2022

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.

NIP 19601231 198603 1 022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 93/UN48.10.6/LL/2022
 Lampiran : Instrumen Penilaian
 Hal : Judges Penelitian Mahasiswa

Yth. Ibu Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd.
 di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai *judge s*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi
 NIM : 1811031141
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengembangan Media “Kober” (kotak berhitung) Berbasis Permainan *Spin Wheel* pada Muatan Matematika Materi Faktor dan Kelipatan Bilangan Kelas IV Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 20 Maret 2022

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
 NIP 19601231 198603 1 022

Lampiran 5. Surat Keterangan Uji Validasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

**SURAT KETERANGAN VALIDASI JUDGES
MEDIA “KOBER” (KOTAK BERHITUNG)
BERBASIS PERMAINAN *SPIN WHEEL***

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP : 196012311986031022

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi
NIM : 1811031141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Instrumen Media “Kober” (kotak berhitung) Berbasis Permainan *Spin Wheel* pada Muatan Matematika Materi Faktor dan Kelipatan Bilangan Kelas IV Sekolah Dasar. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 21 Maret 2022

Penilai,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP 19601231 198603 1 022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

**SURAT KETERANGAN VALIDASI JUDGES
MEDIA “KOBER” (KOTAK BERHITUNG)
BERBASIS PERMAINAN *SPIN WHEEL***

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd
NIP : 198604272009122003

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi
NIM : 1811031141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Instrumen “Kober” (kotak berhitung) Berbasis Permainan *Spin Wheel* pada Muatan Matematika Materi Faktor dan Kelipatan Bilangan Kelas IV Sekolah Dasar. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 22 Maret 2022
Penilai,

Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198604272009122003

Lampiran 6. Surat Pengantar Uji Media untuk Ahli Konten



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
 Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 264/UN48.10.6/LL/2022
 Lampiran : Instrumen Penilaian dan Media
 Hal : Permohonan Menilai Produk

Kepada Yth. Bapak Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
 di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk menilai produk (Media "Kober" (kotak berhitung) Berbasis Permainan *Spin Wheel*) pada penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi
 NIM : 1811031141
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengembangan Media "Kober" (kotak berhitung) Berbasis Permainan *Spin Wheel* pada Muatan Matematika Materi Faktor dan Kelipatan Bilangan Kelas IV Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 7 April 2022
 Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
 NIP 1960123119860311022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
 Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 264/UN48.10.6/LL/2022
 Lampiran : Instrumen Penilaian dan Media
 Hal : Permohonan Menilai Produk

Kepada Yth. Bapak Drs. I Gusti Ngurah Japa, M.Pd.
 di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk menilai produk (Media "Kober" (kotak berhitung) Berbasis Permainan *Spin Wheel*) pada penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi
 NIM : 1811031141
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengembangan Media "Kober" (kotak berhitung) Berbasis Permainan *Spin Wheel* pada Muatan Matematika Materi Faktor dan Kelipatan Bilangan Kelas IV Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 7 April 2022
 Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
 NIP 19601231 198603 1 022

Lampiran 7. Surat Keterangan Melaksanakan Uji Media dari Ahli Konten



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

**SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI KONTEN
MEDIA “KOBER” (KOTAK BERHITUNG)
BERBASIS PERMAINAN *SPIN WHEEL***

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
NIP : 197108152001121001

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi
NIM : 1811031141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media “Kober” (kotak berhitung) Berbasis Permainan *Spin Wheel* pada Muatan Matematika Materi Faktor dan Kelipatan Bilangan Kelas IV Sekolah Dasar. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 8 April 2022

Penilai,

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197108152001121001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

**SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI KONTEN
MEDIA “KOBER” (KOTAK BERHITUNG)
BERBASIS PERMAINAN *SPIN WHEEL***

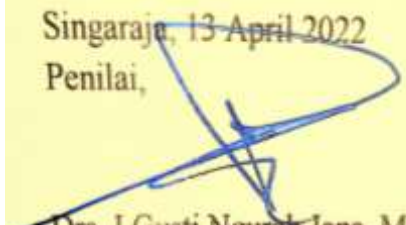
Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. I Gusti Ngurah Japa, M.Pd
NIP : 195712311985031015


Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi
NIM : 1811031141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media “Kober” (kotak berhitung) Berbasis Permainan *Spin Wheel* pada Muatan Matematika Materi Faktor dan Kelipatan Bilangan Kelas IV Sekolah Dasar. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 13 April 2022
Penilai,

Drs. I Gusti Ngurah Japa, M.Pd.
NIP. 195712311985031015

Lampiran 8. Surat Pengantar Uji Media untuk Praktisi


**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
 Telepon (0362) 31372
 Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 339/UN48.10.6/LL/2022
 Lampiran : Instrumen Penilaian dan Media
 Hal : Permohonan Menilai Produk


Yth. Wali Kelas IV SD Negeri 2 Kaliakah
 di Negara

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk menilai produk (Media "Kober" (kotak berhitung) Berbasis Permainan *Spin Wheel*) pada penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi
 NIM : 1811031141
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengembangan Media "Kober" (kotak berhitung) Berbasis Permainan *Spin Wheel* pada Muatan Matematika Materi Faktor dan Kelipatan Bilangan Kelas IV Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 11 April 2022
 Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,


 Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
 NIP 19601231 198603 1 022

Scanned by TapScanner



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 339/UN48.10.6/LL/2022
Lampiran : Instrumen Penilaian dan Media
Hal : Permohonan Menilai Produk

Yth. Wali Kelas IV SD Negeri 4 Kaliakah
di Negara

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk menilai produk (Media "Kober" (kotak berhitung) Berbasis Permainan *Spin Wheel*) pada penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi
NIM : 1811031141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media "Kober" (kotak berhitung) Berbasis Permainan *Spin Wheel* pada Muatan Matematika Materi Faktor dan Kelipatan Bilangan Kelas IV Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 11 April 2022
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP 19601231 198603 1 022

Lampiran 9. Surat Keterangan Melaksanakan Uji Media dari Praktisi

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

**SURAT KETERANGAN VALIDASI PRAKTIKI
MEDIA "KOBER" (KOTAK BERHITUNG)
BERBASIS PERMAINAN SPIN WHEEL**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : I Putu Yarka Wikrama, S.Pd.
NIP : 199507082019021003

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi
NIM : 1811031141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media "Kober" (kotak berhitung) Berbasis Permainan *Spin Wheel* pada Muatan Matematika Materi Faktor dan Kelipatan Bilangan Kelas IV Sekolah Dasar. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Negara, Mei 2022
Penilai,

I Putu Yarka Wikrama, S.Pd
NIP. 199507082019021003

Scanned by TapScanner



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

**SURAT KETERANGAN VALIDASI PRAKTISI
MEDIA "KOBER" (KOTAK BERHITUNG)
BERBASIS PERMAINAN *SPIN WHEEL***

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ni Kadek Tina Pirgavanti, S.Pd
NIP : 1992 0828 2022 212 008

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :


Nama : Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi
NIM : 1811031141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media "Kober" (kotak berhitung) Berbasis Permainan *Spin Wheel* pada Muatan Matematika Materi Faktor dan Kelipatan Bilangan Kelas IV Sekolah Dasar. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kaliakah, 12 Mei 2022
Penilai,


Ni Kadek Tina Pirgavanti, S.Pd
NIPPPK. 1992 0828 2022 212 008

Lampiran 10. Surat Izin Melaksanakan Validitas Soal ke SD

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Singaraja, 18 April 2022

Nomor : 653/UN48.10.1/LT/2022
Hal : Uji Coba Instrumen Penelitian


Yth. Kepala SD Negeri 1 Baluk
di Negara

Dengan Hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna uji coba instrumen penelitian di instansi Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi
NIM : 1811031141
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian surat ini dibuat, atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan I


Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

Scanned by TapScanner

Lampiran 11. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Validitas Soal



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBRANA
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
UPT DIKPORA KECAMATAN NEGARA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BALUK
Jln. Kresna, Desa Baluk, Kec. Negara
Email: sekolahsatubaluk@gmail.com Kode Pos. 82218



SURAT KETERANGAN
Nomor : 67/420/SDN1BLK/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 1 Baluk Kecamatan Negara Kabupaten Jember dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: I Putu Suwiryawan Angriyasa, S.Pd
NIP.	: 197710252000121003
Pangkat/Gol.	: Pembina / IV a
Jabatan	: Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama	: Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi
NIM	: 1811031141
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan
Jurusan	: Pendidikan Dasar
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar telah melakukan uji coba instrumen soal penelitian pada tanggal, 20 April 2022 di kelas IV SD Negeri 1 Baluk

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya



Baluk, 20 April 2022
Kepala SD Negeri 1 Baluk



I Putu Suwiryawan Angriyasa, S.Pd
NIP. 19771025 200012 1 003

Scanned by TapScanner

Lampiran 12. Instrumen Validitas Judges

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA)

A. PETUNJUK

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Penilaian Judges		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kejelasan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
2	Kemenarikan warna, <i>background</i> , dan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
3	Kesesuaian proporsi dan tata letak unsur-unsur pada media.	✓		
4	Kesesuaian <i>desain</i> media dengan karakteristik siswa kelas IV SD.	✓		
5	Kejelasan tulisan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
6	Ketepatan ukuran huruf.	✓		
7	Ketepatan jenis teks.	✓		
8	Ketahanan bahan baku media yang digunakan.	✓		
9	Keamanan bahan baku media untuk siswa pengguna.	✓		

C. KOMENTAR/SARAN

Sudah sesuai.

.....

.....

.....

.....
.....
Singaraja, 21 Maret 2022

Pendat,



Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP 19601231 198603 1 022

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN PENILAIAN AHLI SOAL)

A. PETUNJUK

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Penilaian Judges		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indikator faktor dan kelipatan bilangan kelas IV.	✓		
2	Kemudahan dalam memahami soal yang terdapat dalam media.	✓		
3	Kesesuaian kalimat dengan kaidah bahasa Indonesia.	✓		
4	Kemudahan dalam memahami kalimat yang digunakan dalam media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
5	Kesesuaian bahasa dengan tingkat kognitif siswa.	✓		

C. KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja 21 Maret 2022
Penilai,



Drs. I Made Suarjana, M Pd
NIP 19601231 198603 1 022

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN PENILAIAN PRAKTIKI)**

A. PETUNJUK

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Penilaian Judges		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kejelasan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
2	Kemenarikan warna, <i>background</i> , dan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
3	Kesesuaian proporsi dan tata letak unsur-unsur pada media.	✓		
4	Kesesuaian <i>desain</i> media dengan karakteristik siswa kelas IV SD.	✓		
5	Kejelasan tulisan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
6	Ketepatan ukuran huruf.	✓		
7	Ketepatan jenis teks.	✓		
8	Ketahanan bahan baku media yang digunakan.	✓		
9	Keamanan bahan baku media untuk siswa pengguna.	✓		
10	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indikator faktor dan kelipatan bilangan kelas IV.	✓		
11	Kemudahan dalam memahami soal yang terdapat dalam media.	✓		
12	Kesesuaian kalimat dengan kaidah bahasa Indonesia.	✓		
13	Kemudahan dalam memahami kalimat yang digunakan dalam	✓		

	media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i>			
14	Kesesuaian bahasa dengan tingkat kognitif siswa.	✓		

C. KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 21 Maret 2022

Penilai,



Drs. I Made Suarjana, M.Pd.

NIP 19601231 198603 1 022

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK SISWA)**

A. PETUNJUK

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Penilaian Judges		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kejelasan gambar dan tulisan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
2	Kemenarikan warna, <i>background</i> , dan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
3	Kemenarikan unsur-unsur dalam media pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
4	Kejelasan isi soal yang disajikan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
5	Kemudahan dalam memahami soal pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
6	Keberhasilan media dalam meningkatkan minat belajar.	✓		
7	Keberhasilan media dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.	✓		
8	Kesesuaian soal latihan dengan topik yang dibahas.	✓		
9	Kemudahan dalam menafsirkan	✓		

soal latihan yang diberikan.			
------------------------------	--	--	--

C. KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 21

Maret 2022

Penilai,



Drs. I Made Suarjana, M.Pd.

NIP 19601231 198603 1 022

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA)

A. PETUNJUK

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kejelasan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
2	Kemenarikan warna, <i>background</i> , dan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
3	Kesesuaian proporsi dan tata letak unsur-unsur pada media.	✓		
4	Kesesuaian <i>desain</i> media dengan karakteristik siswa kelas IV SD.	✓		
5	Kejelasan tulisan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
6	Ketepatan ukuran huruf.	✓		
7	Ketepatan jenis teks.	✓		
8	Ketahanan bahan baku media yang digunakan.	✓		
9	Keamanan bahan baku media untuk siswa pengguna.	✓		

C. KOMENTAR/SARAN

Instrumen dapat digunakan

.....

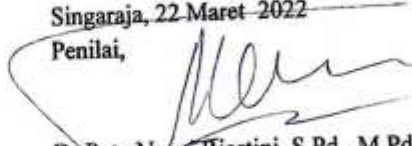
.....

.....

.....

Singaraja, 22 Maret 2022

Penilai,



Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198604272009122003

LEMBAR PENILAIAN JUDGES *Konter*
(INSTRUMEN PENILAIAN AHLI SOAL)

A. PETUNJUK

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Penilaian Judges		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indikator faktor dan kelipatan bilangan kelas IV.	✓		
2	Kemudahan dalam memahami soal yang terdapat dalam media.		✓	<i>Kesesuaian soal dan materi faktor & kelipatan bilangan</i>
3	Kesesuaian kalimat dengan kaidah bahasa Indonesia.	✓		
4	Kemudahan dalam memahami kalimat yang digunakan dalam media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
5	Kesesuaian bahasa dengan tingkat kognitif siswa.	✓		

C. KOMENTAR/SARAN

Revisi pada indikator 1 & 2, revisi pula pada instruksi

.....

.....

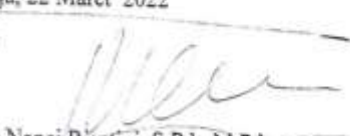
.....

.....

.....

Singaraja, 22 Maret 2022

Penilai,


 Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198604272009122003

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN PENILAIAN PRAKTIKI)

A. PETUNJUK

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kejelasan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
2	Kemenarikan warna, <i>background</i> , dan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
3	Kesesuaian proporsi dan tata letak unsur-unsur pada media.		✓	indikator ini lebih tepat utk pakar
4	Kesesuaian <i>desain</i> media dengan karakteristik siswa kelas IV SD.	✓		
5	Kejelasan tulisan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
6	Ketepatan ukuran huruf.	✓		
7	Ketepatan jenis teks.	✓		
8	Ketahanan bahan baku media yang digunakan.	✓		
9	Keamanan bahan baku media untuk siswa pengguna.	✓		
10	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indikator faktor dan kelipatan bilangan kelas IV.	✓		revisi
11	Kemudahan dalam memahami soal yang terdapat dalam media.		✓	tidak berkaitan dg aspek ini
12	Kesesuaian kalimat dengan kaidah bahasa Indonesia.	✓		
13	Kemudahan dalam memahami kalimat yang digunakan dalam	✓		

	media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .			
14	Kesesuaian bahasa dengan tingkat kognitif siswa.	✓		

C. KOMENTAR/SARAN

- perlu di berikan umpan balik, dan membuat instruksi
- Indikator yg tidak tepat dihilangkan.

Singaraja, 22 Maret 2022

Penilai,

[Signature]
Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198604272009122003

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK SISWA)

A. PETUNJUK

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Penilaian Judges		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kejelasan gambar dan tulisan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
2	Kemenaarikan warna, <i>background</i> , dan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
3	Kemenaarikan unsur-unsur dalam media pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .		✓	lebih cepat utk validator, sehingga aspek ini tidak sesuai utk aspek ID
4	Kejelasan isi soal yang disajikan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
5	Kemudahan dalam memahami soal pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
6	Keberhasilan media dalam meningkatkan minat belajar.	✓		
7	Keberhasilan media dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.	✓		
8	Kesesuaian soal latihan dengan topik yang dibahas.	✓		Aspek isi sesuai
9	Kemudahan dalam menafsirkan soal latihan yang diberikan.		✓	Tidak sesuai

C. KOMENTAR/SARAN

1. Revisi sesuai masukan.

2. Indikator yg tidak tepat dihilangkan.

Singaraja, 22 Maret 2022

Penilai,


Dr. Putu Nanci Riantini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198604272009122003

Lampiran 13. Instrumen Uji Validitas Media Oleh Ahli Konten

**LEMBAR UJI VALIDITAS
MEDIA "KOBER" (KOTAK BERHITUNG)
BERBASIS PERMAINAN SPIN WHEEL
(INSTRUMEN AHLI KONTEN)**

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan *spin wheel* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 5 aspek yang dinilai, antara lain: aspek visual, aspek *tipografi*, aspek kualitas media, aspek isi, dan aspek kebahasaan.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
Skor 3 = Setuju (S)
Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN AHLI MEDIA

NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR PENILAIAN			
		4	3	2	1
VISUAL					
1	Kejelasan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
2	Kemenarikan warna, <i>typograf</i> , dan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
3	Kesesuaian proporsi dan tata letak unsur-unsur pada media.	✓			
4	Kesesuaian <i>desain</i> media dengan karakteristik siswa kelas IV SD.	✓			

TIPOGRAFI				
1	Kejelasan tulisan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓	✓	
2	Ketepatan ukuran huruf.	✓		
3	Ketepatan jenis teks.		✓	
KUALITAS MEDIA				
1	Ketahanan bahan baku media yang digunakan.	✓		
2	Keamanan bahan baku media untuk siswa pengguna.	✓		
ISI				
1	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indicator.	✓		
2	Kesesuaian soal dengan materi faktor dan kelipatan bilangan kelas IV.	✓		
KEBAHASAAN				
1	Kesesuaian kalimat dengan kaidah bahasa Indonesia.	✓		
2	Kemudahan dalam memahami kalimat yang digunakan dalam media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
3	Kesesuaian bahasa dengan tingkat kognitif siswa.	✓		

C. KOMENTAR/SARAN

1. Ideatis penggambaran x. Berman pada dicontohkan pd. buku. Perhitungan x. Medisany.
2. Gak penerbitan pd. Karna. Ekan. Amplop
3. Gak penerbitan yg. Lebih. Polos

Magelang, 8 April 2022

Medikal

Dr. Iwande Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

**LEMBAR UJI VALIDITAS
MEDIA "KOBER" (KOTAK BERHITUNG)
BERBASIS PERMAINAN *SPIN WHEEL*
(INSTRUMEN AHLI KONTEN)**

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan *spin wheel* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 5 aspek yang dinilai, antara lain: aspek visual, aspek *tipografi*, aspek kualitas media, aspek isi, dan aspek kebahasaan.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
Skor 3 = Setuju (S)
Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN AHLI MEDIA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN			
		4	3	2	1
VISUAL					
1	Kejelasan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
2	Kemenarikan warna, <i>background</i> , dan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
3	Kesesuaian proporsi dan tata letak unsur-unsur pada media.	✓			
4	Kesesuaian <i>desain</i> media dengan karakteristik siswa kelas IV SD.	✓			

TIPOGRAFI				
1	Kejelasan tulisan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
2	Ketepatan ukuran huruf.	✓		
3	Ketepatan jenis teks.		✓	
KUALITAS MEDIA				
1	Ketahanan bahan baku media yang digunakan.		✓	
2	Keamanan bahan baku media untuk siswa pengguna.		✓	
ISI				
1	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indicator.		✓	
2	Kesesuaian soal dengan materi faktor dan kelipatan bilangan kelas IV.	✓		
KEBAHASAAN				
1	Kesesuaian kalimat dengan kaidah bahasa Indonesia.		✓	
2	Kemudahan dalam memahami kalimat yang digunakan dalam media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓		
3	Kesesuaian bahasa dengan tingkat kognitif siswa.	✓		

C. KOMENTAR/SARAN

1. Kualitas media perlu dibuat permanen
2. Analisis pada pembahasan di sempurnakan

Singaraja, 13 April 2022

Penilai,


Drs. I Gusti Ngurah Japa, M.Pd.

NIP. 195712311985031015

Lampiran 14. Instrumen Uji Validitas Media Oleh Praktisi

**LEMBAR UJI VALIDITAS
MEDIA "KOBER" (KOTAK BERHITUNG)
BERBASIS PERMAINAN *SPIN WHEEL*
(INSTRUMEN AHLI PRAKTIKI)**

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan *spin wheel* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 5 aspek yang dinilai, antara lain: aspek visual, aspek *tipografi*, aspek kualitas media, aspek isi, dan aspek kebahasaan.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
Skor 3 = Setuju (S)
Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN AHLI PRAKTIKI

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN			
		4	3	2	1
VISUAL					
1	Kejelasan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
2	Kemenarikan warna, <i>background</i> , dan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
3	Kesesuaian <i>desain</i> media dengan karakteristik siswa kelas IV SD.	✓			
TIPOGRAFI					

1	Kejelasan tulisan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
2	Ketepatan ukuran huruf.	✓			
3	Ketepatan jenis teks.	✓			
KUALITAS MEDIA					
1	Ketahanan bahan baku media yang digunakan.		✓		
2	Kecamatan bahan baku media untuk siswa pengguna.	✓			
ISI					
1	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indikator.	✓			
2	Kesesuaian soal dengan materi yang dibahas.	✓			
KEBAHASAAN					
1	Kesesuaian kalimat dengan kaidah bahasa Indonesia.		✓		
2	Kemudahan dalam memahami kalimat yang digunakan dalam media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
3	Kesesuaian bahasa dengan tingkat kognitif siswa.		✓		

C. KOMENTAR/SARAN

Menurut saya, media "kober" berbasis permainan *spinwheel* ini sangat cocok diterapkan di SD. Media yg diujikan saudara Gusti Ayu Kiah Ariesta Dewi sangat mudah, saya terapkan keanak didik guna menambah pemahaman mengenai faktor dan kelipatan.

Kaliakah, 12 Mei 2022

Penilai,



I Putu Yarka Wikrama, S.Pd
NIP. 199507082019021003

**LEMBAR UJI VALIDITAS
MEDIA "KOBER" (KOTAK BERHITUNG)
BERBASIS PERMAINAN SPIN WHEEL
(INSTRUMEN AHLI PRAKTIISI)**

D. PETUNJUK PENGISIAN

5. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan *spin wheel* yang sedang dikembangkan.
6. Pada lembar validasi ini terdapat 5 aspek yang dinilai, antara lain: aspek visual, aspek *tipografi*, aspek kualitas media, aspek isi, dan aspek kebahasaan.
7. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
Skor 3 = Setuju (S)
Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
8. Komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

E. INSTRUMEN AHLI PRAKTIISI

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN			
		4	3	2	1
VISUAL					
1	Kejelasan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
2	Kemenarikan warna, <i>background</i> , dan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
3	Kesesuaian <i>desain</i> media dengan karakteristik siswa kelas IV SD.	✓			
TIPOGRAFI					

1	Kejelasan tulisan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
2	Ketepatan ukuran huruf.	✓			
3	Ketepatan jenis teks.	✓			
KUALITAS MEDIA					
1	Ketahanan bahan baku media yang digunakan.		✓		
2	Keamanan bahan baku media untuk siswa pengguna.	✓			
ISI					
1	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indikator.	✓			
2	Kesesuaian soal dengan materi yang dibahas.	✓			
KEBAHASAAN					
1	Kesesuaian kalimat dengan kaidah bahasa Indonesia.	✓			
2	Kemudahan dalam memahami kalimat yang digunakan dalam media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .		✓		
3	Kesesuaian bahasa dengan tingkat kognitif siswa.	✓			

F. KOMENTAR/SARAN

Media Kober berbasis permainan Spin wheel sudah sangat bagus. Siswa kualitas dari bahan baku yang digunakan juga aman untuk siswa. Desainnya sudah bagus dan siswa sangat tertarik untuk memainkannya.

Kaliakah, 12 Mei 2022

Penilai,



Ni Kadek Tina Pargavanti, S.Pd
NIPPPK. 1992 0828 2022 212 008

Lampiran 15. Instrumen Uji Validitas Media Oleh Siswa

LEMBAR UJI VALIDITAS
MEDIA "KOBER" (KOTAK BERHITUNG)
BERBASIS PERMAINAN SPIN WHEEL
(INSTRUMEN UNTUK SISWA)
(UCP)

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat anak-anak mengenai media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan *spin wheel* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 4 aspek yang dinilai, antara lain: aspek tampilan, aspek bahasa, aspek motivasi, dan aspek isi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anak-anak. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar atau saran yang anak-anak berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN UNTUK SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN			
		4	3	2	1
TAMPILAN					
1	Kejelasan gambar dan tulisan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
2	Kemenarikan warna, <i>background</i> , dan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
BAHASA					
1	Kejelasan kalimat soal yang disajikan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			

2	Kemudahan dalam memahami kalimat pada soal yang terdapat dalam media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
MOTIVASI					
1	Keberhasilan media dalam meningkatkan minat belajar.	✓			
2	Keberhasilan media dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.	✓			
ISI					
1	Kesesuaian soal latihan dengan topik yang dibahas.		✓		
2	Kesesuaian soal latihan dengan tujuan pembelajaran.		✓		

C. KOMENTAR/SARAN

Mediannya bagus aku suka, membantu aku belajar dan buku panduannya warna-warni mudah dimengerti

.....

.....

.....

Kaliakah, 10 Mei 2022

Penilai,

(Ni Putu Adelia Putri)
SD Negeri 1 Baluk

LEMBAR UJI VALIDITAS
MEDIA "KOBER" (KOTAK BERHITUNG)
BERBASIS PERMAINAN *SPIN WHEEL*
(INSTRUMEN UNTUK SISWA)
(UCP)

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat anak-anak mengenai media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan *spin wheel* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 4 aspek yang dinilai, antara lain: aspek tampilan, aspek bahasa, aspek motivasi, dan aspek isi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anak-anak. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar atau saran yang anak-anak berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN UNTUK SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN			
		4	3	2	1
TAMPILAN					
1	Kejelasan gambar dan tulisan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
2	Kemenarikan warna, <i>background</i> , dan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
BAHASA					
1	Kejelasan kalimat soal yang disajikan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			

2	Kemudahan dalam memahami kalimat pada soal yang terdapat dalam media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓				
MOTIVASI						
1	Keberhasilan media dalam meningkatkan minat belajar.	✓				
2	Keberhasilan media dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.	✓				
ISI						
1	Kesesuaian soal latihan dengan topik yang dibahas.	✓				
2	Kesesuaian soal latihan dengan tujuan pembelajaran.	✓				

C. KOMENTAR/SARAN

1. Mediana menarik
2. Gambarnya bagus dan warna-warni
3. Memudahkan belajar matematika

Kaliakah, 10 Mei 2022
Penilai,

Dewa Ayu Komang Rispawati
SD Negeri 1 Daluk

LEMBAR UJI VALIDITAS
MEDIA "KOBER" (KOTAK BERHITUNG)
BERBASIS PERMAINAN *SPIN WHEEL*
(INSTRUMEN UNTUK SISWA)
(UCKK)

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat anak-anak mengenai media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan *spin wheel* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 4 aspek yang dinilai, antara lain: aspek tampilan, aspek bahasa, aspek motivasi, dan aspek isi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anak-anak. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar atau saran yang anak-anak berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN UNTUK SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN			
		4	3	2	1
TAMPILAN					
1	Kejelasan gambar dan tulisan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
2	Kemenarikan warna, <i>background</i> , dan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
BAHASA					
1	Kejelasan kalimat soal yang disajikan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			

2	Kemudahan dalam memahami kalimat pada soal yang terdapat dalam media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i>	✓			
MOTIVASI					
1	Keberhasilan media dalam meningkatkan minat belajar.	✓			
2	Keberhasilan media dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan	✓			
ISI					
1	Kesesuaian soal latihan dengan topik yang dibahas.	✓			
2	Kesesuaian soal latihan dengan tujuan pembelajaran.	✓			

C. KOMENTAR/SARAN
 media ya Bagus dan memudahkan untuk Belajar
 gambarnya Bagus
 bukunya menarik dan gampang di Pelajari

Kaliakah, 10 Mei 2022
 Penilai,

(Ni Komang Sri Indriyani...)
 SD 4 kaliakah

LEMBAR UJI VALIDITAS
MEDIA "KOBER" (KOTAK BERHITUNG)
BERBASIS PERMAINAN SPIN WHEEL
(INSTRUMEN UNTUK SISWA)
(UCKY)

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat anak-anak mengenai media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan *spin wheel* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 4 aspek yang dinilai, antara lain: aspek tampilan, aspek bahasa, aspek motivasi, dan aspek isi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anak-anak. Setiap skor memiliki penilain sebagai berikut
 Skor 4 – Sangat Setuju (SS)
 Skor 3 – Setuju (S)
 Skor 2 – Tidak Setuju (TS)
 Skor 1 – Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar atau saran yang anak-anak berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN UNTUK SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN			
		4	3	2	1
TAMPILAN					
1	Kejelasan gambar dan tulisan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
2	Kemenarikan warna, <i>background</i> , dan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
BAHASA					
1	Kejelasan kalimat soal yang disajikan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			

2	Kesudahan dalam memahami kalimat pada soal yang terdapat dalam media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
MOTIVASI					
1	Keberhasilan media dalam meningkatkan minat belajar.	✓			
2	Keberhasilan media dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.	✓			
ISI					
1	Kesesuaian soal latihan dengan topik yang dibahas.		✓		
2	Kesesuaian soal latihan dengan tujuan pembelajaran.		✓		

C. KOMENTAR/SARAN

..Pagns..ss.kali.....
 ..sangat..menarik.....
 ..memudahkan..ber..hit..utg.....
 ..bukunya..sangat..bagus.....

Kaliakah, 10 Mei 2022
 Penilai,

(Kamang Jericho.....)
 SDN 4 Kaliakah

LEMBAR UJI VALIDITAS
MEDIA "KOBER" (KOTAK BERHITUNG)
BERBASIS PERMAINAN *SPIN WHEEL*
(INSTRUMEN UNTUK SISWA)
(UCL)

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat anak-anak mengenai media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan *spin wheel* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 4 aspek yang dinilai, antara lain: aspek tampilan, aspek bahasa, aspek motivasi, dan aspek isi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anak-anak. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar atau saran yang anak-anak berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN UNTUK SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN			
		4	3	2	1
TAMPILAN					
1	Kejelasan gambar dan tulisan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .				
2	Kemenarikan warna, <i>background</i> , dan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .				
BAHASA					
1	Kejelasan kalimat soal yang disajikan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .				

2	Kemudahan dalam memahami kalimat pada soal yang terdapat dalam media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
MOTIVASI					
1	Keberhasilan media dalam meningkatkan minat belajar.	✓			
2	Keberhasilan media dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.	✓			
ISI					
1	Kesesuaian soal latihan dengan topik yang dibahas.	✓			
2	Kesesuaian soal latihan dengan tujuan pembelajaran.	✓			

C. KOMENTAR/SARAN

Bagus dan menyenangkan dan seru buat mainan dan juga
kurang besar lagi sedikit dan gambarnya bagus.....

.....

.....

.....

Kaliakah, 10 Mei 2022
Penilai,

(.....)
(.....)

LEMBAR UJI VALIDITAS
MEDIA "KOBER" (KOTAK BERHITUNG)
BERBASIS PERMAINAN *SPIN WHEEL*
(INSTRUMEN UNTUK SISWA)
(UCL)

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat anak-anak mengenai media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan *spin wheel* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 4 aspek yang dinilai, antara lain: aspek tampilan, aspek bahasa, aspek motivasi, dan aspek isi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anak-anak. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar atau saran yang anak-anak berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. INSTRUMEN UNTUK SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN			
		4	3	2	1
TAMPILAN					
1	Kejelasan gambar dan tulisan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .				
2	Kemenarikan warna, <i>background</i> , dan gambar pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .				
BAHASA					
1	Kejelasan kalimat soal yang disajikan pada media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .				

2	Kemudahan dalam memahami kalimat pada soal yang terdapat dalam media "Kober" (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	✓			
MOTIVASI					
1	Keberhasilan media dalam meningkatkan minat belajar.	✓			
2	Keberhasilan media dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.				
ISI					
1	Kesesuaian soal latihan dengan topik yang dibahas.		✓		
2	Kesesuaian soal latihan dengan tujuan pembelajaran.		✓		

C. KOMENTAR/SARAN

.....
 *Rumahnya sangat bagus dan menyenangkan*

Kaliakah, 10 Mei 2022
 Penilai,

(*L. Feb. Aitja Dilla Widada*)

Lampiran 16. Hasil Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Butir Soal

Tabel 1
 Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Tingkat Kesukaraan Butir Soal

NO	NAMA SISWA	S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 6	S 7	S 8	S 9	S 10	jumlah
1	Ni Komang Putri Prananda	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	7
2	I Kadek Okta Dwipayana	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	5
3	Ni Kadek Mery Antini	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	5
4	I Kadek Bagus Indra Saputra	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
5	Ni Kadek Ayu Suci Wirawati	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
6	Ni Made Dwi Nadia Devika P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Ni Komang Yola Deswita M	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	7
8	I Ketut Okta Wiradana	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
9	Ni Kadek Widya Yudani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Ni Ketut Binar Cahaya Putri	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	4
11	Ni Putu Adelia Putri	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
12	I Ketut Arta Sastrawan	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6
13	I Ketut Sandika Nugraha	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7
14	I Komang Sanjaya Negara	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	5
15	I Komang Trisna Arta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
16	I Komang Denny Krisnayana	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	5
17	Dewa Ayu Komang Puspawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	Ni Kadek Dea Suci Adi Liani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	I Kadek Hari Baskara	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
20	I Komang Endra Mahardika	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	4

	Jumlah	18	11	11	18	18	14	18	14	17	8	
	r hitung	0.457	0.635	0.490	0.457	0.457	0.477	0.457	0.477	0.475	0.746	
	rtabel	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	
	keterangan validitas	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	
	jumlah soal valid	10										
	n	20										
	n-1	19										
	P	0.9	0.55	0.55	0.9	0.9	0.7	0.9	0.7	0.85	0.4	
	q	0.1	0.45	0.45	0.1	0.1	0.3	0.1	0.3	0.15	0.6	
	pq	0.09	0.25	0.25	0.09	0.09	0.21	0.09	0.21	0.13	0.24	
	jumlah pq	1.6										
	varian skor	4.6										
	KR20	0.7										
	STATUS RELIABILITAS	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	
	Jumlah siswa benar	18	11	11	18	18	14	18	14	17	8	
	Tingkat Kesukaran	0.9	0.55	0.55	0.9	0.9	0.7	0.9	0.7	0.85	0.4	
	keterangan	mudah	sedang	sedang	mudah	mudah	sedang	mudah	sedang	mudah	sedang	

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel diatas, didapatkan hasil bahwa seluruh soal yang diberikan valid. Untuk uji reliabilitas mendapatkan nilai 0,7 yang tergolong reliable. Apabila dikonversi ke dalam tabel derajat reliabilitas 0,7 termasuk dalam reliabilitas tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa soal yang disajikan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Dalam uji tingkat kesukaran soal didapatkan bahwa soal yang disajikan tergolong mudah hingga sedang. Terlihat pada tabel bahwa terdapat 5 buah soal dengan kategori mudah yaitu butir soal 1,4,5,7,9 dan 5 buah soal dengan kategori sedang yaitu butir soal 2,3,6,8,10.

Tabel 2
Analisis Daya Beda Soal

NO	NAMA SISWA	S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 6	S 7	S 8	S 9	S 10	jumlah
6	Ni Made Dwi Nadia Devika Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Ni Kadek Widya Yudani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Dewa Ayu Komang Puspawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	Ni Kadek Dea Suci Adi Liani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Ni Kadek Ayu Suci Wirawati	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
8	I Ketut Okta Wiradana	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
15	I Komang Trisna Arta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
19	I Kadek Hari Baskara	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
4	I Kadek Bagus Indra Saputra	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
11	Ni Putu Adelia Putri	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
	BA/JA	1	0.9	0.7	1	1	1	1	0.9	1	0.7	
1	Ni Komang Putri Prananda	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	7
7	Ni Komang Yola Deswita Mulyadi	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	7
13	I Ketut Sandika Nugraha	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7
12	I Ketut Arta Sastrawan	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6
2	I Kadek Okta Dwipayana	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	5
3	Ni Kadek Mery Antini	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	5
14	I Komang Sanjaya Negara	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	5
16	I Komang Denny Krisnayana	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	5
10	Ni Ketut Binar Cahaya Putri	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	4
20	I Komang Endra Mahardika	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	4
	BB/JB	0.8	0.2	0.4	0.8	0.8	0.4	0.8	0.5	0.7	0.1	
	Daya Beda	0.2	0.7	0.3	0.2	0.2	0.6	0.2	0.4	0.3	0.6	

	Kategori	cukup	baik	cukup	cukup	cukup	baik	cukup	baik	cukup	baik	
--	-----------------	--------------	-------------	--------------	--------------	--------------	-------------	--------------	-------------	--------------	-------------	--

Untuk mengetahui daya beda dari soal, maka hasil belajar siswa dikelompokkan menjadi dua yaitu siswa dengan kelompok nilai atas dan siswa dengan kelompok nilai bawah. Berdasarkan tabel yang disajikan, dapat dilihat bahwa soal tersebut memperoleh kategori daya beda cukup hingga baik dengan perincian butir soal 1,3,4,5,7, 9 memiliki kategori cukup dan butir soal 2,6,8,10 memiliki kategori baik. Hal ini menandakan bahwa seluruh soal tersebut dapat digunakan untuk penelitian.



Lampiran 17. Hasil Perhitungan Validasi Judges

Untuk memperoleh validasi instrument, maka perlu dilaksanakan uji judges. Dalam penelitian ini menggunakan 2 orang judges, sehingga untuk menghitung data menggunakan rumus *Gregory*. Adapun hasil uji validasi yang diperoleh akan disajikan pada tabel berikut.

- **Tabel Hasil Penilaian Pakar untuk Instrumen Penilaian Ahli Konten**

Penilai 1		Penilai 2	
Kurang Relevan	Sangat Relevan	Kurang Relevan	Sangat Relevan
-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14.	11	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14.

- **Tabel Tabulasi Silang Instrumen Penilaian Ahli Konten**

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang relevan	Sangat relevan
Judges II	Kurang relevan		
	Sangat relevan	(1)	(13)

$$\text{Validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$= \frac{13}{0+0+1+13}$$

$$= \frac{13}{14}$$

$$= 0,93$$

Berdasarkan hasil penghitungan didapatkan validitas isi sebesar 0,93. Hal ini menandakan bahwa instrument ahli konten memiliki kriteria koefisien validitas isi yang sangat tinggi.

- **Tabel Hasil Penilaian Pakar untuk Instrumen Penilaian Praktisi**

Penilai 1		Penilai 2	
Kurang Relevan	Sangat Relevan	Kurang Relevan	Sangat Relevan
-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14.	3, 11.	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14.

- **Tabel Tabulasi Silang Instrumen Penilaian Praktisi**

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang relevan	Sangat relevan
Judges II	Kurang relevan		
	Sangat relevan	(2)	(12)

$$\text{Validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$= \frac{12}{0+0+2+12}$$

$$= \frac{12}{14}$$

$$= 0,86$$

Berdasarkan hasil penghitungan didapatkan validitas isi sebesar 0,86. Hal ini menandakan bahwa instrumen ahli konten memiliki kriteria koefisien validitas isi yang sangat tinggi.

- **Tabel Hasil Penilaian Pakar untuk Instrumen Penilaian Siswa (Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Coba Lapangan)**

Penilai 1		Penilai 2	
Kurang Relevan	Sangat Relevan	Kurang Relevan	Sangat Relevan
-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.	3, 9.	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8.

- **Tabel Tabulasi Silang Instrumen Penilaian Siswa (Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Coba Lapangan**

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang relevan	Sangat relevan
<i>Judges II</i>	Kurang relevan		
	Sangat relevan	(2)	(7)

$$\text{Validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$= \frac{7}{0+0+2+7}$$

$$= \frac{7}{9}$$

$$= 0,78$$

Berdasarkan hasil penghitungan didapatkan validitas isi sebesar 0,78. Hal ini menandakan bahwa instrumen ahli konten memiliki kriteria koefisien validitas isi yang tinggi.

- **Tabel Hasil Penilaian Pakar untuk Instrumen Penilaian Tes Pilihan Ganda**

Penilai 1		Penilai 2	
Kurang Relevan	Sangat Relevan	Kurang Relevan	Sangat Relevan
-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

- **Tabel Tabulasi Silang Instrumen Penilaian Tes Pilihan Ganda**

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang relevan	Sangat relevan
<i>Judges II</i>	Kurang relevan		
	Sangat relevan		(10)

$$\begin{aligned}\text{Validitas isi} &= \frac{D}{A+B+C+D} \\ &= \frac{10}{0+0+0+10} \\ &= \frac{10}{10} \\ &= 1,00\end{aligned}$$

Berdarkan hasil penghitungan didapatkan validitas isi sebesar 1,00. Hal ini menandakan bahwa instrument ahli konten memiliki criteria koefisien validitas isi yang sangat tinggi.



Lampiran 18. Hasil Perhitungan Uji Validitas Media

- **Tabel Hasil Validitas Ahli Konten**

No	Aspek	Indikator	Skor		
			A1	A2	Total
1	Visual	Kejelasan gambar pada media “Kober” (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	4	4	8
		Kemenarikan warna, <i>background</i> , dan gambar pada media “Kober” (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	4	4	8
		Kesesuaian proporsi dan tata letak unsur-unsur pada media.	4	4	8
		Kesesuaian <i>desain</i> media dengan karakteristik siswa kelas IV SD.	4	4	8
2	Tipografi	Kejelasan tulisan pada media “Kober” (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	3	4	7
		Ketepatan ukuran huruf.	4	4	8
		Ketepatan jenis teks.	3	3	6
3	Kualitas Media	Ketahanan bahan baku media yang digunakan.	4	3	7
		Keamanan bahan baku media untuk siswa pengguna.	4	3	7
4	Isi	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indicator.	4	3	7
		Kesesuaian soal dengan materi faktor dan kelipatan bilangan kelas IV.	4	4	8
5	Kebahasaan	Kesesuaian kalimat dengan kaidah bahasa Indonesia.	4	3	7
		Kemudahan dalam memahami kalimat yang digunakan dalam media “Kober” (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	4	4	8
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat kognitif siswa.	4	4	8
Jumlah			54	51	105

- Perhitungan Ahli Konten I

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{54}{4 \times 14} \times 100\% \\
 &= \frac{54}{56} \times 100\% \\
 &= 96,4\%
 \end{aligned}$$

- Perhitungan Ahli Konten II

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{51}{4 \times 14} \times 100\% \\
 &= \frac{51}{56} \times 100\% \\
 &= 91,1\%
 \end{aligned}$$

- Presentase keseluruhan jumlah skor:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{105}{4 \times 14} \times 100\% \\
 &= \frac{105}{56} \times 100\% \\
 &= 187,5\%
 \end{aligned}$$

Selanjutnya, untuk menghitung prosentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{187,5}{2} \times 100\% \\
 &= 93,75\%
 \end{aligned}$$

- **Tabel Hasil Validitas Praktisi**

No	Aspek	Indikator	Skor		
			A1	A2	Total
1	Visual	Kejelasan gambar pada media “Kober” (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	4	4	8
		Kemenarikan warna, <i>background</i> , dan gambar pada media “Kober” (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	4	4	8
		Kesesuaian <i>desain</i> media dengan karakteristik siswa kelas IV SD.	4	4	8
2	Tipografi	Kejelasan tulisan pada media “Kober” (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	4	4	8
		Ketepatan ukuran huruf.	4	4	8
		Ketepatan jenis teks.	4	4	8
3	Kualitas Media	Ketahanan bahan baku media yang digunakan.	3	3	6
		Keamanan bahan baku media untuk siswa pengguna.	4	4	8
4	Isi	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indikator.	4	4	8
		Kesesuaian soal dengan materi yang dibahas.	4	4	8
5	Kebahas aan	Kesesuaian kalimat dengan kaidah bahasa Indonesia.	3	3	6
		Kemudahan dalam memahami kalimat yang digunakan dalam media “Kober” (kotak berhitung) berbasis permainan <i>spin wheel</i> .	3	4	7
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat kognitif siswa.	4	4	8
Jumlah			49	50	99

- **Perhitungan Praktisi I**

$$\text{Presentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{49}{4 \times 13} \times 100\%$$

$$= \frac{49}{52} \times 100\%$$

$$= 94,2\%$$

- Perhitungan Praktisi II

$$\text{Presentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{50}{4 \times 13} \times 100\%$$

$$= \frac{50}{52} \times 100\%$$

$$= 96,1\%$$

- Presentase keseluruhan jumlah skor:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{99}{4 \times 13} \times 100\%$$

$$= \frac{99}{52} \times 100\%$$

$$= 190,4\%$$

Selanjutnya, untuk menghitung presentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{190,4}{2} \times 100\%$$

$$= 95,2\%$$

- Tabel Validitas Oleh Siswa Uji Coba Lapangan

Data Validitas Media Siswa Uji Coba Lapangan										
No	Siswa	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	Jumlah
1	UCL1	3	4	4	4	4	4	3	3	29
2	UCL2	3	4	4	4	4	4	4	4	31
3	UCL3	4	4	4	4	4	4	4	4	32
4	UCL4	4	4	4	3	4	4	4	4	31
5	UCL5	4	4	3	3	4	4	4	4	30
6	UCL6	4	4	4	4	4	4	4	4	32
7	UCL7	4	4	4	4	4	4	4	4	32
8	UCL8	4	4	4	4	4	4	4	4	32
9	UCL9	4	4	4	4	4	4	4	4	32
10	UCL10	4	4	4	4	4	4	4	4	32
11	UCL11	4	4	4	4	4	4	4	4	32
12	UCL12	4	4	4	4	4	4	4	4	32
13	UCL13	3	4	4	4	4	4	4	4	31
14	UCL14	3	4	4	4	4	4	4	4	31
15	UCL15	4	4	4	4	4	4	4	4	32
16	UCL16	4	4	3	3	4	4	4	4	30
17	UCL17	3	4	3	3	4	4	4	4	29
18	UCL18	4	3	3	3	4	4	4	4	29
19	UCL19	4	4	3	3	4	4	4	4	30
20	UCL20	4	4	4	4	4	4	4	4	32
21	UCL21	4	4	4	4	4	4	4	4	32
22	UCL22	4	4	4	4	4	4	4	4	32
23	UCL23	3	4	4	4	4	4	3	3	29
24	UCL24	4	4	3	3	4	4	3	3	28
25	UCL25	4	4	4	4	4	4	4	4	32
26	UCL26	4	4	4	4	4	4	3	3	30
27	UCL27	3	4	4	4	4	4	4	4	31
28	UCL28	4	4	3	3	4	4	4	4	30
29	UCL29	3	3	4	4	4	4	3	3	28
30	UCL30	4	4	3	3	4	4	4	4	30
Jumlah										923

- Presentase keseluruhan jumlah skor:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{923}{32} \times 100\%$$

$$= 2884,4\%$$

Selanjutnya, untuk menghitung prosentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{2884,4}{30} \times 100\%$$

$$= 96,1\%$$

- Tabel Hasil Validitas Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Data Validitas Media Siswa Uji Coba Kelompok Kecil										
No	Siswa	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	Jumlah
1	UCLK1	4	4	4	4	4	4	4	4	32
2	UCLK2	4	4	4	4	4	4	3	3	30
3	UCLK3	4	4	4	4	4	4	3	3	30
4	UCLK4	4	4	3	3	4	4	4	4	30
5	UCLK5	4	4	4	4	4	4	4	4	32
6	UCLK6	3	4	4	4	4	4	4	4	31
7	UCLK7	4	4	3	3	4	4	3	3	28
Jumlah										213

- Presentase keseluruhan jumlah skor:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{213}{32} \times 100\%$$

$$= 665,6\%$$

Selanjutnya, untuk menghitung prosentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{665,6}{7} \times 100\%$$

$$= 95,1\%$$

- Tabel Hasil Validitas Uji Coba Perorangan

Data Validitas Media Siswa Uji Coba Perorangan										
No	Siswa	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	Jumlah
1	UCP1	4	4	4	4	4	4	4	4	32
2	UCP2	4	4	4	4	4	4	3	3	30
3	UCP3	4	4	3	3	4	4	4	4	30
Jumlah										92

- Presentase keseluruhan jumlah skor:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{92}{32} \times 100\%$$

$$= 287,5\%$$

Selanjutnya, untuk menghitung prosentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{287,5}{3} \times 100\%$$

$$= 95,8\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas media memperoleh hasil persentase sebesar 96,4% dari ahli konten I memperoleh kategori **sangat baik**, 91,1% dari ahli konten II memperoleh kategori **sangat baik**, sehingga didapatkan presentase keseluruhan yaitu 93,75% dengan kategori **sangat baik**. Adapun hasil dari uji praktisi yaitu 94,2% dari praktisi I memperoleh kategori **sangat baik**, 96,1% dari ahli praktisi II memperoleh kategori **sangat baik**, dan 95,2% presentase secara keseluruhan dengan kategori **sangat baik**. Berdasarkan uji validitas media penilaian siswa mendapatkan 96,1% dari uji coba perorangan dengan kategori **sangat baik**, 95,1% dari uji coba kelompok kecil dengan kategori **sangat baik**, serta memperoleh 95,8% dari uji coba lapangan dengan kategori **sangat baik**. Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran “Kober” (kotak berhitung) berbasis permainan *spin wheel* pada muatan matematika materi faktor

dan kelipatan bilangan untuk siswa kelas IV SD Negeri 2 Kaliakah telah teruji validitasnya dan dinyatakan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.



Lampiran 19. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1. Uji Validitas Soal
di SDN 1 Baluk



Gambar 2. Pelaksanaan Pre-test
di SDN 2 Kaliakah



Gambar 3. Guru Mengajar
Menggunakan Media



Gambar 4. Guru Mengajar
Melibatkan Siswa dan Media



Gambar 5. Siswa Belajar Sambil
Bermain Menggunakan Media



Gambar 6. Siswa Belajar Sambil
Bermain Menggunakan Media



Gambar 7. Siswa Menilai Media Uji Perorangan



Gambar 8. Siswa Menilai Media Uji Kelompok Kecil



Gambar 9. Uji Praktisi I



Gambar 10. Uji Praktisi II



RIWAYAT HIDUP



Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi lahir di Negara pada tanggal 23 Maret 2000. Penulis lahir dari pasangan Alm. I Gusti Komang Budiarta dan Gusti Ayu Kade Sri Yuliami. Penulis beragama Hindu dan berkebangsaan Indonesia. Saat ini penulis beralamat di Desa Kaliakah, Kecamatan Negara, Provinsi Bali.

Riwayat pendidikan penulis diantaranya, menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 2 Kaliakah pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan ke jenjang sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Negara dan lulus pada

tahun 2015. Lalu melanjutkan di SMA Negeri 1 Negara mengambil jurusan IPA dan lulus pada tahun 2018. Setelah itu, menempuh pendidikan S1 memilih program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2022, penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media “Kober” (kotak berhitung) Berbasis Permainan *Spin Wheel* pada Muatan Matematika Materi Faktor dan Kelipatan Bilangan Kelas IV Sekolah Dasar”.

