



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Pengumpulan Data



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

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

Nomor : 0423/427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Permohonan Ijin Observasi dan Pengumpulan Data Untuk Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri 5 Gianyar
di Tempat

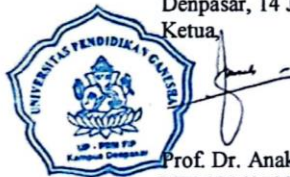
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu difasilitasi mencari data/informasi yang diperlukan guna penyelesaian tugas akhir/skripsi. Adapun identitas mahasiswa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

Nama : Ida Ayu Made Martiana Dewi
NIM : 1911031147
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Semester : VII (Tujuh)

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 14 Juli 2022

Ketua,



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

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data



**PEMERINTAH KABUPATEN GIANYAR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 5 GIANYAR**

Alamat : Jalan Bhayangkara Nomor 16 A Gianyar, Telpn : (0361) 951150
e – mail : sd5gianyar@yahoo.com
NPSN : 50101987 NSS : 101220501005

SURAT KETERANGAN

Nomor: ...421./194./SD./22.....

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 5 Gianyar, Kecamatan Gianyar, Kabupaten Gianyar.

Nama : Ni Wayan Jepun, S.Pd. SD
NIP : 196302161983042005
Pangkat/Golongan : Pembina Utama Muda, IV/C
Jabatan : Kepala SD Negeri 5 Gianyar

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Ida Ayu Made Martiana Dewi
NIM : 1911031147
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidika Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar telah melakukan pengumpulan data penelitian kepada siswa kelas IVA dan IIIA di SD Negeri 5 Gianyar, Kecamatan Gianyar, Kabupaten Gianyar.

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

Gianyar, 14 November 2022

Kepala SD Negeri 5 Gianyar,



Ni Wayan Jepun, S. Pd. SD
NIP 196302161983042005

Lampiran 3. Surat Validasi Ahli Rancang Bangun



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

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

Nomor : 0640/427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Rancang Bangun Produk Penelitian

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

di Tempat

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

Nama : Ida Ayu Made Martiana Dewi
NIM : 1911031147
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Berbasis Model Team Game Tournament (TGT) Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III di SD Negeri 5 Gianyar

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 20 September 2022

Ketua



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

NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 4. Surat Validasi Ahli Isi Pembelajaran



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

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

Nomor : 0638 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum.

di Tempat

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

Nama : Ida Ayu Made Martiana Dewi
 NIM : 1911031147
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Berbasis Model Team Game Tournament (TGT) Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III di SD Negeri 5 Gianyar

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 20 September 2022

Ketua



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

Lampiran 5. Surat Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran



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

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

Nomor : 0639 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk
 Penelitian Yth. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
 di Tempat

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

Nama : Ida Ayu Made Martiana Dewi
 NIM : 1911031147
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Berbasis Model Team Game Tournament (TGT) Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III di SD Negeri 5 Gianyar

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 20 September 2022

Ketua



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

Lampiran 6. Hasil Wawancara dengan Wali Kelas III A

Hari/tanggal : Senin, 18 Juli 2022

Pukul : 11.30 Wita – Selesai

Tempat : SD Negeri 5 Gianyar

Narasumber : Dewa Ayu Ira Lestari, S.Pd.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, metode pembelajaran apa saja yang biasa ibu gunakan?	Biasanya saya menggunakan metode <i>Problem Based Learning</i> , dimana saya memberikan permasalahan awal untuk siswa kemudian dilanjutkan dengan pemberian pertanyaan untuk dapat mereka selesaikan.
2.	Apakah kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah berpusat pada siswa?	Iya, sudah. Saya melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode PBL, sehingga siswa sudah berperan aktif selama belajar.
3.	Selama mengajar, materi apa yang sekiranya dirasa masih sulit untuk dipahami siswa?	Materi pada Tema 2 khususnya muatan Bahasa Indonesia tentang menemukan pesan pada dongeng.
4.	Bagaimana hasil belajar siswa pada materi tersebut?	Hasil belajar siswa masih kurang bagus. Hampir sebagian besar siswa masih belum dapat memahami materi terkait muatan Bahasa Indonesia tersebut dengan baik.
5.	Apakah dalam pembelajaran materi tersebut ibu pernah menggunakan/memanfaatkan media pembelajaran?	Belum. Dalam pembelajaran materi dongeng ini saya belum pernah menggunakan media.
6.	Apakah ada jenis media pembelajaran yang menurut ibu sesuai untuk mengajarkan materi tersebut?	Sepertinya bisa digunakan media gambar yang bersifat 3D agar siswa lebih paham tentang pesan dalam dongeng.

Lampiran 7. Link Video Observasi dan Wawancara

No	Kegiatan	Waktu	Tempat
1	Wawancara dengan wali kelas III A	Senin, 18 Juli 2022	Perpustakaan SD Negeri 5 Gianyar
Link Video Wawancara: https://drive.google.com/folderview?id=1J6woHkj5ypBOdJ90zWq_GIO2PdZ0h8iT			
2	Observasi kegiatan pembelajaran di kelas III A	Rabu, 20 Juli 2022	Ruang kelas III A
Link Video Observasi: https://drive.google.com/folderview?id=1J6woHkj5ypBOdJ90zWq_GIO2PdZ0h8iT			



Lampiran 8. Hasil Penilaian Ahli Rancang Bangun

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN DADU KATA BERGAMBAR BERBASIS MODEL
TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) MUATAN BAHASA INDONESIA PADA
SISWA KELAS III DI SD NEGERI 5 GIANYAR
(AHLI RANCANG BANGUN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Berbasis Model *Team Game Tournament* (TGT) Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III di SD Negeri 5 Gianyar

Sasaran Program : Siswa Kelas III A di SD Negeri 5 Gianyar

Peneliti : Ida Ayu Made Martiana Dewi

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)
Drs. I Komang Ngurah Wiyasa, M Kes. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Berbasis Model *Team Game Tournament* (TGT) Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III di SD Negeri 5 Gianyar”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap dadu kata bergambar sebagai suatu bentuk inovasi media pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa kelas III dengan mengisi angket penilaian isi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak tentang media dadu kata bergambar yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut untuk pembelajaran kelas III muatan Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media dadu kata bergambar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian rancang bangun ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

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

Keterangan Skala

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

B. Penilaian pada Media Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Komponen Pengembangan Hannafin and Peck					
1	Model pengembangan Hannafin and Peck sesuai dengan karakteristik dadu kata bergambar	√			
2	Alasan pemilihan model pengembangan Hannafin and Peck tepat	√			
Komponen Tahapan-Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar					
3	Tahapan-tahapan pengembangan dadu kata bergambar sesuai dengan model pengembangan Hannafin and Peck	√			
4	Tahapan-tahapan pengembangan dadu kata bergambar digambarkan dengan tepat		√		
Komponen Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan					
5	Tahapan-tahapan pengembangan dadu kata bergambar diuraikan dengan jelas berdasarkan model pengembangan Hannafin and Peck	√			
6	Proses pengembangan dadu kata bergambar dilaksanakan secara praktis		√		
7	Langkah-langkah pengembangan dadu kata bergambar dilaksanakan secara berurutan	√			
Komponen Evaluasi Formatif					
8	Rancangan evaluasi dadu kata bergambar sesuai dengan model pengembangan Hannafin and Peck		√		
9	Instrumen evaluasi yang dikembangkan jelas	√			
10	Subjek uji coba yang dilibatkan tepat		√		

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Sudah mengizinkan alur keseluruhan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

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

Denpasar, 24 September 2022

Validator



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

NIP 195912311984031010

Lampiran 9. Surat Pernyataan Ahli Rancang Bangun

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

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

NIP : 195912311984031010

Menyatakan bahwa saya telah mereview dan menilai media dadu kata bergambar pada skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Berbasis Model *Team Game Tournament* (TGT) Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III di SD Negeri 5 Gianyar yang disusun oleh:

Nama : Ida Ayu Made Martiana Dewi


NIM : 1911031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 24 September 2022

Validator



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

NIP 195912311984031010



Lampiran 10. Hasil Penilaian Ahli Isi Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN DADU KATA BERGAMBAR BERBASIS MODEL
TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) MUATAN BAHASA INDONESIA PADA
SISWA KELAS III DI SD NEGERI 5 GIANYAR
(AHLI ISI PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Berbasis Model *Team Game Tournament* (TGT) Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III di SD Negeri 5 Gianyar

Sasaran Program : Siswa Kelas III A di SD Negeri 5 Gianyar

Peneliti : Ida Ayu Made Martiana Dewi

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)
Drs. I Komang Ngurah Wiyasa, M.Kes. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Berbasis Model *Team Game Tournament* (TGT) Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III di SD Negeri 5 Gianyar”, saya mohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap dadu kata bergambar sebagai suatu bentuk inovasi media pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa kelas III dengan mengisi angket penilaian isi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu tentang media dadu kata bergambar yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut untuk pembelajaran kelas III muatan Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita. Penilaian, komentar dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media dadu kata bergambar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian isi pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

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

Keterangan Skala

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

B. Penilaian pada Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Kurikulum					
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD)	✓			
2	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran		✓		
3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
Aspek Materi					
4	Materi yang disajikan benar dan akurat	✓			
5	Materi disajikan secara tepat	✓			
6	Materi yang disajikan penting untuk dipelajari siswa	✓			
7	Materi disajikan dengan menarik	✓			
8	Materi sesuai dengan karakteristik siswa	✓			
9	Materi mudah dipahami siswa	✓			

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

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

Denpasar, 21 Oktober 2022

Validator



Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum.

NIP 195904221986032001

Lampiran 11. Surat Pernyataan Ahli Isi Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum.

NIP : 195904221986032001

Menyatakan bahwa saya telah mereview dan menilai media dadu kata bergambar pada skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Berbasis Model *Team Game Tournament* (TGT) Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III di SD Negeri 5 Gianyar yang disusun oleh:

Nama : Ida Ayu Made Martiana Dewi

NIM : 1911031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 21 Oktober 2022

Validator



Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum.

NIP 195904221986032001



Lampiran 12. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN DADU KATA BERGAMBAR BERBASIS MODEL
TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) MUATAN BAHASA INDONESIA PADA
SISWA KELAS III DI SD NEGERI 5 GIANYAR
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Berbasis Model *Team Game Tournament* (TGT) Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III di SD Negeri 5 Gianyar

Sasaran Program : Siswa Kelas III A di SD Negeri 5 Gianyar

Peneliti : Ida Ayu Made Martiana Dewi

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)
Drs. I Komang Ngurah Wiyasa, M.Kes. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Berbasis Model *Team Game Tournament* (TGT) Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III di SD Negeri 5 Gianyar”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap dadu kata bergambar sebagai suatu bentuk inovasi media pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa kelas III dengan mengisi angket penilaian isi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak tentang media dadu kata bergambar yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut untuk pembelajaran kelas III muatan Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media dadu kata bergambar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

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

Keterangan Skala

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

B. Penilaian pada Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Tulisan					
1	Pemilihan ukuran dan jenis huruf tepat	v			
2	Tulisan dapat dibaca dengan jelas	v			
3	Tulisan disajikan dengan tepat		v		
Aspek Gambar					
4	Penggunaan gambar mendukung pemahaman materi		v		
5	Tata letak gambar sesuai	v			
6	Kualitas atau resolusi gambar baik		v		
Aspek Warna					
7	Warna media dadu menarik	v			
8	Warna gambar pada dadu sesuai		v		
9	Warna tulisan pada dadu sesuai		v		
Aspek Teknis					
10	Media dadu kata bergambar mudah digunakan siswa	v			

C. Komentor/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Pada media belum terdapat petunjuk penggunaan

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi (v)
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 28 Oktober 2022

Validator



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP 19820214 200812 1004

Lampiran 13. Surat Pernyataan Ahli Media Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP : 19820214 200812 1004

Menyatakan bahwa saya telah mereview dan menilai media dadu kata bergambar pada skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Berbasis Model *Team Game Tournament* (TGT) Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III di SD Negeri 5 Gianyar yang disusun oleh:

Nama : Ida Ayu Made Martiana Dewi

NIM : 1911031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 28 Oktober 2022

Validator



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP 19820214 200812 1004

Lampiran 14. Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN DADU KATA BERGAMBAR BERBASIS
MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) MUATAN BAHASA INDONESIA
PADA SISWA KELAS III DI SD NEGERI 5 GIANYAR
(AHLI DESAIN PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Berbasis Model *Team Game Tournament* (TGT) Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III di SD Negeri 5 Gianyar

Sasaran Program : Siswa Kelas III A di SD Negeri 5 Gianyar

Peneliti : Ida Ayu Made Martiana Dewi

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)
Drs. I Komang Ngurah Wiyasa, M.Kes. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Berbasis Model *Team Game Tournament* (TGT) Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III di SD Negeri 5 Gianyar”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap dadu kata bergambar sebagai suatu bentuk inovasi media pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa kelas III dengan mengisi angket penilaian isi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak tentang media dadu kata bergambar yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut untuk pembelajaran kelas III muatan Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media dadu kata bergambar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian desain pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

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

Keterangan Skala

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

B. Penilaian pada Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Tujuan					
1	Tujuan pembelajaran salah satunya dapat dicapai dengan menggunakan media pembelajaran dadu kata bergambar	v			
Aspek Strategi					
2	Penyampaian materi sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang logis		v		
3	Penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa		v		
4	Penyampaian materi mampu menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi belajar siswa		v		
Aspek Evaluasi					
5	Soal yang diberikan sesuai dengan indikator pembelajaran	v			
6	Petunjuk dalam pengerjaan soal jelas	v			

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Pada media belum terdapat petunjuk penggunaan

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi (v)
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 28 Oktober 2022

Validator



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP 19820214 200812 1004



Lampiran 15. Surat Pernyataan Ahli Media Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP : 19820214 200812 1004

Menyatakan bahwa saya telah mereview dan menilai media dadu kata bergambar pada skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Berbasis Model *Team Game Tournament* (TGT) Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III di SD Negeri 5 Gianyar yang disusun oleh:

Nama : Ida Ayu Made Martiana Dewi

NIM : 1911031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 28 Oktober 2022

Validator



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP 19820214 200812 1004

Lampiran 16. Angket Uji Coba Perorangan

ANGKET PENILAIAN PRODUK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU KATA BERGAMBAR BERBASIS MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) MUATAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS III DI SD NEGERI 5 GIANYAR

(UJI COBA PERORANGAN)

Nama : kadek Ayu Mirah Widyantari
Kelas : 3A
Sekolah : SD Negeri 5 Gianyar

A. Petunjuk

1. Isilah identitas (nama, kelas, dan sekolah) pada kolom yang telah disediakan.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang kamu anggap paling tepat dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan.
3. Lakukan penilaian secara jujur.
4. Bacalah dengan teliti keterangan skala penilaian sebelum mengisi angket.

B. Keterangan Skala

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

C. Penilaian pada Dadu Kata Bergambar

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Visualisasi					
1	Tampilan dadu kata bergambar menarik bagi saya	✓			
Aspek Penyajian Materi					
2	Materi yang terdapat pada dadu kata bergambar mudah saya pahami	✓			
3	Materi yang disajikan pada dadu kata bergambar sesuai dengan kehidupan nyata		✓		
Aspek Teks					
4	Huruf yang digunakan pada dadu kata bergambar memiliki kualitas baik	✓			

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
5	Huruf yang digunakan pada dadu kata bergambar dapat saya baca dengan jelas	✓			
Aspek Gambar					
6	Gambar yang terdapat pada dadu kata bergambar dapat saya lihat dengan jelas	✓			
7	Gambar yang terdapat pada dadu kata bergambar menarik dan sesuai dengan materi yang saya pelajari		✓		
Aspek Motivasi					
8	Dadu kata bergambar ini membuat saya lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar	✓			
Aspek Evaluasi					
9	Pertanyaan untuk setiap sisi dadu kata bergambar sesuai dengan materi yang saya pelajari		✓		

D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar atau saran pada kolom berikut.

warnanya sangat menarik dan gambarnya sangat bagus.

.....

.....

.....

.....

Gianyar, 9 November - 2022

Siswa Kelas III A



Kadek Ayu Mirah Widyantari

ANGKET PENILAIAN PRODUK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU KATA BERGAMBAR BERBASIS MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) MUATAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS III DI SD NEGERI 5 GIANYAR

(UJI COBA PERORANGAN)

Nama	: I putu kenzie wistara
Kelas	: 3 A
Sekolah	: SDN 5 ganyar ganyar

A. Petunjuk

1. Isilah identitas (nama, kelas, dan sekolah) pada kolom yang telah disediakan.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang kamu anggap paling tepat dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan.
3. Lakukan penilaian secara jujur.
4. Bacalah dengan teliti keterangan skala penilaian sebelum mengisi angket.

B. Keterangan Skala

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

C. Penilaian pada Dadu Kata Bergambar

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Visualisasi					
1	Tampilan dadu kata bergambar menarik bagi saya	✓			
Aspek Penyajian Materi					
2	Materi yang terdapat pada dadu kata bergambar mudah saya pahami	✓			
3	Materi yang disajikan pada dadu kata bergambar sesuai dengan kehidupan nyata	✓			
Aspek Teks					
4	Huruf yang digunakan pada dadu kata bergambar memiliki kualitas baik	✓			

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
5	Huruf yang digunakan pada dadu kata bergambar dapat saya baca dengan jelas	✓			
Aspek Gambar					
6	Gambar yang terdapat pada dadu kata bergambar dapat saya lihat dengan jelas	✓			
7	Gambar yang terdapat pada dadu kata bergambar menarik dan sesuai dengan materi yang saya pelajari	✓			
Aspek Motivasi					
8	Dadu kata bergambar ini membuat saya lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar	✓			
Aspek Evaluasi					
9	Pertanyaan untuk setiap sisi dadu kata bergambar sesuai dengan materi yang saya pelajari	✓			

D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar atau saran pada kolom berikut.

gambar nya jelas dan bentuk nya menarik

.....

.....

.....

.....

.....

Gianyar, 9, NOVEMBER 2022

Siswa Kelas III A

lh

I putu kenzie wis tara

ANGKET PENILAIAN PRODUK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU KATA BERGAMBAR BERBASIS MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) MUATAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS III DI SD NEGERI 5 GIANYAR

(UJI COBA PERORANGAN)

Nama	: Adinda Ferbiygselaseh
Kelas	: 3A
Sekolah	: SD 5 Gianyar

A. Petunjuk

1. Isilah identitas (nama, kelas, dan sekolah) pada kolom yang telah disediakan.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang kamu anggap paling tepat dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan.
3. Lakukan penilaian secara jujur.
4. Bacalah dengan teliti keterangan skala penilaian sebelum mengisi angket.

B. Keterangan Skala

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

C. Penilaian pada Dadu Kata Bergambar

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Visualisasi					
1	Tampilan dadu kata bergambar menarik bagi saya	✓			
Aspek Penyajian Materi					
2	Materi yang terdapat pada dadu kata bergambar mudah saya pahami	✓			
3	Materi yang disajikan pada dadu kata bergambar sesuai dengan kehidupan nyata	✓			
Aspek Teks					
4	Huruf yang digunakan pada dadu kata bergambar memiliki kualitas baik	✓			

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
5	Huruf yang digunakan pada dadu kata bergambar dapat saya baca dengan jelas	✓			
Aspek Gambar					
6	Gambar yang terdapat pada dadu kata bergambar dapat saya lihat dengan jelas	✓			
7	Gambar yang terdapat pada dadu kata bergambar menarik dan sesuai dengan materi yang saya pelajari	✓			
Aspek Motivasi					
8	Dadu kata bergambar ini membuat saya lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar	✓			
Aspek Evaluasi					
9	Pertanyaan untuk setiap sisi dadu kata bergambar sesuai dengan materi yang saya pelajari	✓			

D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar atau saran pada kolom berikut.

Sudah bagus dan menarik.....

Gianyar, 9 November 2022

Siswa Kelas III A

Ajinda F. Cr. Biy. a. S. e. l. a. S. e. h.....

Lampiran 17. Angket Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET PENILAIAN PRODUK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU KATA BERGAMBAR BERBASIS MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) MUATAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS III DI SD NEGERI 5 GIANYAR

(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

Nama : Ni Made arhani Prabajati
Kelas : 3A
Sekolah : SD 5 Gianyar

A. Petunjuk

1. Isilah identitas (nama, kelas, dan sekolah) pada kolom yang telah disediakan.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang kamu anggap paling tepat dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan.
3. Lakukan penilaian secara jujur.
4. Bacalah dengan teliti keterangan skala penilaian sebelum mengisi angket.

B. Keterangan Skala

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

C. Penilaian pada Dadu Kata Bergambar

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Visualisasi					
1	Tampilan dadu kata bergambar menarik bagi saya	✓			
Aspek Penyajian Materi					
2	Materi yang terdapat pada dadu kata bergambar mudah saya pahami	✓			
3	Materi yang disajikan pada dadu kata bergambar sesuai dengan kehidupan nyata	✓			
Aspek Teks					
4	Huruf yang digunakan pada dadu kata bergambar memiliki kualitas baik		✓		

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
5	Huruf yang digunakan pada dadu kata bergambar dapat saya baca dengan jelas		✓		
Aspek Gambar					
6	Gambar yang terdapat pada dadu kata bergambar dapat saya lihat dengan jelas	✓			
7	Gambar yang terdapat pada dadu kata bergambar menarik dan sesuai dengan materi yang saya pelajari	✓			
Aspek Motivasi					
8	Dadu kata bergambar ini membuat saya lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar	✓			
Aspek Evaluasi					
9	Pertanyaan untuk setiap sisi dadu kata bergambar sesuai dengan materi yang saya pelajari		✓		

D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar atau saran pada kolom berikut.

warna dadu sangat menarik gambar dadu
sangat jelas dan tulisannya jelas

.....

.....

.....

.....

Gianyar, 9/11/2022

Siswa Kelas III A

Abha

Nama: ni made abhaqi Parabajati

ANGKET PENILAIAN PRODUK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU KATA BERGAMBAR BERBASIS MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) MUATAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS III DI SD NEGERI 5 GIANYAR

(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

Nama : *I Gusti Agung Bagus Radya Binata*
Okta
 Kelas : *III A*
 Sekolah : *Sekolah Dasar Negeri 5 Gianyar*

A. Petunjuk

1. Isilah identitas (nama, kelas, dan sekolah) pada kolom yang telah disediakan.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang kamu anggap paling tepat dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan.
3. Lakukan penilaian secara jujur.
4. Bacalah dengan teliti keterangan skala penilaian sebelum mengisi angket.

B. Keterangan Skala

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

C. Penilaian pada Dadu Kata Bergambar

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Visualisasi					
1	Tampilan dadu kata bergambar menarik bagi saya	✓			
Aspek Penyajian Materi					
2	Materi yang terdapat pada dadu kata bergambar mudah saya pahami	✓			
3	Materi yang disajikan pada dadu kata bergambar sesuai dengan kehidupan nyata	✓			
Aspek Teks					
4	Huruf yang digunakan pada dadu kata bergambar memiliki kualitas baik	✓			

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
5	Huruf yang digunakan pada dadu kata bergambar dapat saya baca dengan jelas	✓			
Aspek Gambar					
6	Gambar yang terdapat pada dadu kata bergambar dapat saya lihat dengan jelas	✓			
7	Gambar yang terdapat pada dadu kata bergambar menarik dan sesuai dengan materi yang saya pelajari	✓			
Aspek Motivasi					
8	Dadu kata bergambar ini membuat saya lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar	✓			
Aspek Evaluasi					
9	Pertanyaan untuk setiap sisi dadu kata bergambar sesuai dengan materi yang saya pelajari		✓		

D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar atau saran pada kolom berikut.

Warnanya menarik
tulisananya terlihat jelas

.....

.....

.....

.....

Gianyar, 09 11 2022

Siswa Kelas III A

Radya

Igusti Agung Bagus
Radya Dinata Oka

Lampiran 18. Uji Coba Instrumen

LEMBAR JAWABAN
SD NEGERI 5 GIANYAR
TAHUN AJARAN 2022/2023

R4

Nama : Dian Puj. Swari.....
 Nomor Urut : 4.....
 Kelas : 4A.....
 Hari/Tanggal : Selasa, 6-9-2022.....

Berilah tanda silang (x) pada salah satu pilihan jawaban yang dianggap benar!

No	A	B	C	D
1 ✓	A	B	C	D
2 ✓	A	B	C	D
3 ✓	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5 ✓	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8 ✓	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D
11	A	B	C	D
12 ✓	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15 ✓	A	B	C	D

No	A	B	C	D
16 ✓	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20 ✓	A	B	C	D
21 ✓	A	B	C	D
22 ✓	A	B	C	D
23 ✓	A	B	C	D
24 ✓	A	B	C	D
25	A	B	C	D
26	A	B	C	D
27 ✓	A	B	C	D
28 ✓	A	B	C	D
29 ✓	A	B	C	D
30	A	B	C	D

$$S = 16$$

Lampiran 19. Lembar Jawaban Pretest

LEMBAR JAWABAN
SD NEGERI 5 GIANYAR
TAHUN AJARAN 2022/2023

Nama : i Gede wifa putra Suka Sana
 Nomor Absen : 04
 Kelas : 3.1
 Hari/Tanggal : Rabu, 9 November 2022

Berilah tanda silang (x) pada salah satu pilihan jawaban yang dianggap benar!

No	A	B	C	D
1	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
2	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
3	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
4	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
5	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
6	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
7	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
8	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
9	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
10	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D

No	A	B	C	D
11	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
12	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
13	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
14	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
15	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
16	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
17	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D



Lampiran 20. Lembar Jawaban Posttest

LEMBAR JAWABAN
SD NEGERI 5 GIANYAR
TAHUN AJARAN 2022/2023

Nama : Imade Reza Adhiguna Satwina
 Nomor Absen : 38
 Kelas : III A
 Hari/Tanggal : Jumat 11-11-2022

Berilah tanda silang (x) pada salah satu pilihan jawaban yang dianggap benar!

No	A	B	C	D
1	A	<input checked="" type="checkbox"/> B	C	D
2	<input checked="" type="checkbox"/> A	B	C	D
3	A	B	<input checked="" type="checkbox"/> C	D
4	A	B	<input checked="" type="checkbox"/> C	D
5	<input checked="" type="checkbox"/> A	B	C	D
6	<input checked="" type="checkbox"/> A	B	C	D
7	A	<input checked="" type="checkbox"/> B	C	D
8	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/> D
9	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/> D
10	A	<input checked="" type="checkbox"/> B	C	D

No	A	B	C	D
11	A	<input checked="" type="checkbox"/> B	C	D
12	A	B	<input checked="" type="checkbox"/> C	D
13	A	<input checked="" type="checkbox"/> B	C	D
14	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/> D
15	A	B	<input checked="" type="checkbox"/> C	D
16	A	<input checked="" type="checkbox"/> B	C	D
17	A	<input checked="" type="checkbox"/> B	C	D

Lampiran 21. Hasil Data Pretest

No.	Nama Siswa	Butir Soal																	Nilai Pre-Test	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
1	Adinda Febria Selasih	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	12	
2	Anak Agung Istri Ananda Sintya Dewi	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	76
3	Desak Noman Samita Kalinda	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	53	
4	I Gede Wira Putra Sulaksana	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	76	
5	I Gusti Agung Bagus Radya Dinata Oka	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	94	
6	I Kadek Askha Rendra Wiratama	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	88	
7	I Kadek Dava Ganantha Sautama Putra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	
8	I Kadek Krishna Arya Widi Putra	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	65
9	I Ketut Bagus Mahadika	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	53
10	I Ketut Ringgo Kristyawan	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	53
11	I Komang Rangga Kristyawan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	59
12	I Putu Kenzie Wistara	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	65
13	I Putu Pranajaya Nugraha	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	53
14	Ida Bagus Made Khrisna Wibawa	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	18
15	Kadek Ayu Mirah Widyantari	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	65
16	Kadek Nadia Wijayanti	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	81
17	Kadek Narasuari Kesuma Adelia	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	76
18	Kadek Nicholas Karma Yoga	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	47
19	Kadek Puspa Hendra Wati	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	53
20	Komang Juna Bhadraka	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	81
21	Luh Reika Ila Sudarmawan	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	81
22	Made Bagus Wimala Darma Kusala	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	53
23	Muhammad Fatih Raihan Satrio	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	81
24	Revaldi Rizaldi	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	71
25	Ni Kadek Sintya Dewi Murdana	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	88
26	Ni Kadek Shella Wulandari	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	29
27	Ni Made Abhani Prabajati	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	65
28	Ni Putu Meika Widiati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	94
29	Putu Widhi Adi Suari Dewi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	76
30	Putu Vian Nanda Yusman Jia	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	53
31	Wayan Natha Laksmita Negara	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	76
32	I Made Reyga Adhiguna Satwina Wibawa	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	65
Jumlah		24	28	23	18	21	27	12	31	24	21	14	22	15	19	18	21	20		

Lampiran 22. Hasil Data Postest

No.	Nama Siswa	Butir Soal																	Nilai Post-Test
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	Adinda Febria Selasih	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	53
2	Anak Agung Istri Ananda Sintya Dewi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	94
3	Desak Noman Samita Kalinda	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	41
4	I Gede Wira Putra Sulaksana	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	94
5	I Gusti Agung Bagus Radya Dinata Oka	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
6	I Kadek Askha Rendra Wiratama	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	88
7	I Kadek Dava Ganantha Sautama Putra	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	81
8	I Kadek Krishna Arya Widi Putra	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	81
9	I Ketut Bagus Mahadika	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	30
10	I Ketut Ringgo Kristyawan	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	35
11	I Komang Rangga Kristyawan	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	65
12	I Putu Kenzie Wistara	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	81
13	I Putu Pranajaya Nugraha	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	47
14	Ida Bagus Made Khrisna Wibawa	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	53
15	Kadek Ayu Mirah Widyantari	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	88
16	Kadek Nadia Wijayanti	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	88
17	Kadek Narasuari Kesuma Adelia	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	53
18	Kadek Nicholas Karma Yoga	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	47
19	Kadek Puspa Hendra Wati	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	59
20	Komang Juna Bhadraka	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
21	Luh Reika Ila Sudarmawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
22	Made Bagus Wimala Darma Kusala	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	88
23	Muhammad Fatih Raihan Satrio	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	88
24	Revaldi Rizaldi	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	71
25	Ni Kadek Sintya Dewi Murdana	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	81
26	Ni Kadek Shella Wulandari	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	59
27	Ni Made Abhani Prabajati	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	88
28	Ni Putu Meika Widiati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
29	Putu Widhi Adi Suari Dewi	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	71
30	Putu Vian Nanda Yusman Jia	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	88
31	Wayan Natha Laksmi Negara	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
32	I Made Reyga Adhiguna Satwina Wibawa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
Jumlah		26	29	29	20	28	28	17	28	28	25	20	25	19	20	23	24	22	

Lampiran 23. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Tes

Responden	Butir Soal																														Y		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
R1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
R2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	21	
R3	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	7		
R4	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	14		
R5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
R6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	26	
R7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	27	
R8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	20	
R9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	23	
R10	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	18		
R11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	24		
R12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	25	
R13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	21		
R14	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	16	
R15	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	18	
R16	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24	
R17	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	24	
R18	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	26		
R19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	25	
R20	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23	
R21	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	23	
R22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
R23	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	17		
R24	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	20	
R25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	25	
R26	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	22	
R27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
R28	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	20	
R29	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	23	
R30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	26	
R31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	23	
R32	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	17	
Validitas	0.192	0.376	0.673	0.579	0.495	0.604	0.492	0.487	0.604	-0.106	0.333	0.106	0.487	0.577	-0.065	0.520	0.216	0.483	0.291	0.565	0.261	0.333	0.748	0.605	0.325	0.103	0.337	0.421	0.615	0.324			

Lampiran 24. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas

Responden	Butir Soal																	Jumlah
	2	3	4	5	6	7	8	9	13	14	16	18	20	23	24	28	29	
R1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
R2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	13
R3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2
R4	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	7
R5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16
R6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
R7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
R8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	13
R9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15
R10	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	9
R11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
R12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16
R13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	14
R14	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	10
R15	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	12
R16	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	14
R17	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14
R18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
R19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16
R20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	13
R21	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	14
R22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16
R23	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	8
R24	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	12
R25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
R26	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	13
R27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
R28	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	12
R29	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	11
R30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
R31	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	13
R32	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	10
	30	29	30	18	31	30	21	31	28	29	15	27	12	23	22	24	28	428

Lampiran 25. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda

Responden	Butir Soal																	
	2	3	4	5	6	7	8	9	13	14	16	18	20	23	24	28	29	
R7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
R18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
R30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
R1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16
R27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16
R6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16
R11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
R22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16
R25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16
R12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	15
R5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	15
R9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15
R19	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	15
R13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	14
R2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	13
R8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	13
Kelas Atas	16	16	16	14	16	16	15	16	14	16	12	15	10	15	15	13	12	
R16	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	13
R17	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	13
R31	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	13
R20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	12
R21	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	12
R15	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	12
R14	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	10
R26	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	10
R28	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	10
R24	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	9
R29	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	9
R32	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	9
R10	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	8
R23	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	8
R4	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	6
R3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2
Kelas Bawah	14	13	14	4	15	14	6	15	6	13	3	7	2	7	7	8	8	

Lampiran 26. Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Responden	Butir Soal																
	2	3	4	5	6	7	8	9	13	14	16	18	20	23	24	28	29
R1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
R2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1
R3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
R4	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0
R5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
R6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
R7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1
R9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
R10	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0
R11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
R13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0
R14	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1
R15	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1
R16	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1
R17	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
R18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R19	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
R20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0
R21	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0
R22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
R23	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1
R24	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0
R25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
R26	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1
R27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
R28	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1
R29	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0
R30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R31	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1
R32	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0
Jumlah	30	29	30	18	31	30	21	31	28	29	15	27	12	23	22	24	28
Indeks Kesukaran	0.94	0.91	0.94	0.56	0.97	0.94	0.66	0.97	0.63	0.91	0.47	0.69	0.38	0.69	0.69	0.66	0.63

Lampiran 27. Hasil Uji Normalitas Pretest

Uji Normalitas Hasil *Pre-test* dengan Chi Square

$$\begin{aligned}
 \text{Banyak data (n)} &= 32 \\
 \text{Rentangan (r)} &= \text{Data tertinggi} - \text{data terendah} \\
 &= 100 - 12 \\
 &= 88 \\
 \text{Banyak Data (k)} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log (32) \\
 &= 5,96 \\
 &= 6 \\
 \text{Panjang Kelas (i)} &= \frac{r}{k} \\
 &= \frac{88}{6} \\
 &= 14,67 \\
 &= 15
 \end{aligned}$$

Hasil Pre-test	f_o	x_i	$f_o \cdot x_i$	$x_i - \bar{X}$	$(x_i - \bar{X})^2$	$f_o (x_i - \bar{X})^2$
12 – 27	2	19,5	39	-48,5	2352,25	4704,5
28 – 43	1	35,5	35,5	-32,5	1056,25	1056,3
44 – 59	8	51,5	412	-16,5	272,25	2178
60 – 75	7	67,5	472,5	-0,5	0,25	1,8
76 – 91	11	83,5	918,5	15,5	240,25	2642,8
92 – 107	3	99,5	298,5	31,5	992,25	2976,8
	32		2176			13560

Keterangan:

f_o : Frekuensi observasi

x_i : Nilai tengah

\bar{X} : Rata-rata

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata } (\bar{X}) &= \frac{\sum f_o \cdot x_i}{\sum f_o} \\
 &= \frac{2176}{32} \\
 &= 68
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Standar deviasi (s)} &= \sqrt{\frac{\sum f_o (x_i - \bar{X})^2}{n}} \\
 &= \sqrt{\frac{13560}{32}} \\
 &=
 \end{aligned}$$

20,59

$$Z \text{ hitung (bawah)} = \frac{\text{Batas kelas bawah} - \bar{X}}{s}$$

$$Z \text{ hitung (atas)} = \frac{\text{Batas kelas atas} - \bar{X}}{s}$$

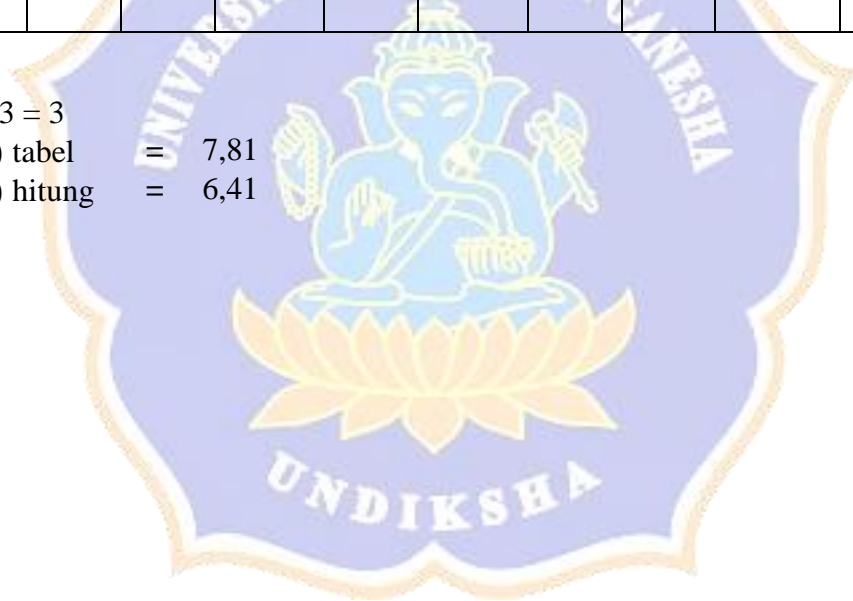
$$\text{Luas/Proporsi (L)} = |Z \text{ tabel bawah} - Z \text{ tabel atas}|$$

Hasil Pre-test	fo frekuensi observasi	Batas Kelas		Z Hitung		Z Tabel		L Luas	fe frekuensi harapan	$(f_o - f_e)^2$	$\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$
		Bawah	Atas	Bawah	Atas	Bawah	Atas				
12 – 27	2	11,5	27,5	-2,74	-1,97	0,003	0,025	0,022	0,69	1,72	2,49
28 – 43	1	27,5	43,5	-1,97	-1,19	0,025	0,117	0,092	2,96	3,84	1,29
44 – 59	8	43,5	59,5	-1,19	-0,41	0,117	0,340	0,223	7,13	0,76	0,11
60 – 75	7	59,5	75,5	-0,41	0,36	0,340	0,642	0,302	9,68	7,18	0,74
91 – 76	11	75,5	91,5	0,36	1,14	0,642	0,873	0,231	7,39	13,03	1,76
92 – 107	3	91,5	107,5	1,14	1,92	0,873	0,972	0,099	3,18	0,03	0,01
										25,56	6,4

$$dk = k - 3 = 6 - 3 = 3$$

$$\text{Chi kuadrat } (\chi^2) \text{ tabel} = 7,81$$

$$\text{Chi kuadrat } (\chi^2) \text{ hitung} = 6,41$$



Lampiran 28. Hasil Uji Normalitas Posttest

Uji Normalitas Hasil *Post-test* dengan Chi Square

$$\begin{aligned}
 \text{Banyak data (n)} &= 32 \\
 \text{Rentangan (r)} &= \text{Data tertinggi} - \text{data terendah} \\
 &= 100 - 30 \\
 &= 70 \\
 \text{Banyak Data (k)} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log (32) \\
 &= 5,96 \\
 &= 6 \\
 \text{Panjang Kelas (i)} &= \frac{r}{k} \\
 &= \frac{70}{6} \\
 &= 11,67 \\
 &= 12
 \end{aligned}$$

Hasil Post-test	f_o	x_i	$f_o \cdot x_i$	$x_i - \bar{X}$	$(x_i - \bar{X})^2$	$f_o (x_i - \bar{X})^2$
30 – 42	3	36	108	-38,59	1489,48	4468,43
43 – 55	5	49	245	-25,59	655,04	3275,20
56 – 68	3	62	186	-12,59	158,60	475,81
69 – 81	6	75	450	0,41	0,17	0,99
82 – 94	9	88	792	13,41	179,73	1617,55
95 – 107	6	101	606	26,41	697,29	4183,74
	32		2387			14021,72

Keterangan:

f_o : Frekuensi observasi

x_i : Nilai tengah

\bar{X} : Rata-rata

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata } (\bar{X}) &= \frac{\sum f_o \cdot x_i}{\sum f_o} \\
 &= \frac{2387}{32} \\
 &= 74,59
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Standar deviasi (s)} &= \sqrt{\frac{\sum f_o (x_i - \bar{X})^2}{n}} \\
 &=
 \end{aligned}$$

$$= \frac{\sqrt{14021,72}}{20,93}$$

$$Z \text{ hitung (bawah)} = \frac{\text{Batas kelas bawah} - \bar{X}}{s}$$

$$Z \text{ hitung (atas)} = \frac{\text{Batas kelas atas} - \bar{X}}{s}$$

$$\text{Luas/Proporsi (L)} = |Z \text{ tabel bawah} - Z \text{ tabel atas}|$$

Hasil Post-test	fo	Batas Kelas		Z Hitung		Z Tabel		L	fe	$(f_o - f_e)^2$	$\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$
	frekuensi observasi	Bawah	Atas	Bawah	Atas	Bawah	Atas	Luas	frekuensi harapan		
30 – 42	3	29,5	42,5	-2,15	-1,53	0,016	0,063	0,047	1,50	2,24	1,49
43 – 55	5	42,5	55,5	-1,53	-0,91	0,063	0,181	0,118	3,78	1,48	0,39
56 – 68	3	55,5	68,5	-0,91	-0,29	0,181	0,385	0,205	6,55	12,59	1,92
69 – 81	6	68,5	81,5	-0,29	0,33	0,385	0,629	0,244	7,80	3,24	0,42
82 – 94	9	81,5	94,5	0,33	0,95	0,629	0,829	0,200	6,40	6,77	1,06
95 – 107	6	94,5	107,5	0,95	1,57	0,829	0,942	0,113	3,61	5,71	1,58
											6,86

$$df = k - 3 = 6 - 3 = 3$$

$$\text{Chi kuadrat } (\chi^2) \text{ tabel} = 7,81$$

$$\text{Chi kuadrat } (\chi^2) \text{ hitung} = 6,86$$



Lampiran 29. Hasil Uji-T

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata Data 1 } (\bar{X}_1) &= \frac{\sum X}{n} \\
 &= \frac{2068}{32} \\
 &= 65,62
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Standar Deviasi Data 1 } (S_1) &= \sqrt{\frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}} \\
 &= \sqrt{\frac{13323,50}{32 - 1}} \\
 &= \sqrt{429,79} \\
 &= 20,73
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Varians Data 1 } (s_1^2) &= SD^2 \\
 &= 20,73^2 \\
 &= 429,79
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata Data 2 } (\bar{X}_2) &= \frac{\sum X}{n} \\
 &= \frac{2412}{32} \\
 &= 75,38
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Standar Deviasi Data 2 } (S_2) &= \sqrt{\frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}} \\
 &= \sqrt{\frac{14239,50}{32 - 1}} \\
 &= \sqrt{459,34} \\
 &= 21,43
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Varians Data 2 } (s_2^2) &= SD^2 \\
 &= 21,43^2 \\
 &= 459,34
 \end{aligned}$$

$$\text{Koefisien korelasi } (r) = 0,63$$

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n} + \frac{s_2^2}{n} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

$$t = \frac{65,63 - 75,38}{\sqrt{\frac{429,79}{32} + \frac{459,34}{32} - 2(0,63)\left(\frac{20,73}{\sqrt{32}}\right)\left(\frac{21,43}{\sqrt{32}}\right)}}$$

$$t = \frac{-9,75}{\sqrt{13,43 + 14,35 - 2(0,63)(3,66)(3,78)}}$$

$$t = \frac{-9,75}{\sqrt{27,79 - 14,50}}$$

$$t = \frac{-9,75}{\sqrt{10,29}}$$

$$t = \frac{-9,75}{3,21}$$

$$t = -3,04$$

$$t = |-3,04|$$

$$t = 3,04$$

$$df = n - 1$$

$$df = 32 - 1$$

$$df = 31$$



Lampiran 30. Daftar Nama Siswa Kelas III A Tahun Pelajaran 2022/2023

No Absen	Nama
1	Adinda Febria Shelasih
2	Anak Agung Istri Ananda Sintyadewi
3	Desak Nyoman Samita Kalinda
4	Gede Wira Putra Sulaksana
5	I Gusti Agung Bagus Radyadinata Oka
6	I Gusti Ayu Dwi Aura Jayaningrat
7	I Kadek Askha Rendra Wiratama
8	I Kadek Dava Ganantha Suatama Putra
9	I Kadek Krisna Arya Widi Putra
10	I Ketut Bagus Mahadika
11	I Ketut Ringgo Kristyawan
12	I Komang Ananta Adyatma
13	I Komang Rangga Kristyawan
14	I Putu Kenzie Wistara
15	I Putu Pranajaya Nugraha
16	Ida Ayu Komang Mahoni Lestari
17	Ida Ayu Made Ary Ratna Mahadewi
18	Ida Bagus Made Khrisna Wibawa Putra Keniten
19	Kadek Ayu Mirah Widyantari
20	Kadek Nadia Wijayanti
21	Kadek Narasuwari Kesuma Adelia
22	Kadek Nicholas Karmayoga
23	Kadek Puspa Hendra Wati
24	Komang Devyna Maritza Felicia
25	Komang Juna Bhadraka
26	Luh Reika Ila Sudarmawan
27	Made Bagus Wimala Darma Kusala
28	Moch. Fatih Raihan Satrio
29	Muhammad Revald Rizaldi
30	Ni Kadek Sintya Dewi Murdana
31	Ni Kadek Shella Wulandari
32	Ni Made Abhani Prabajati
33	Ni Putu Meika Widiati
34	Putu Emiliana Nariswari
35	Putu Nindhiadi Swari Dewi
36	Putu Viananda Yusmanjia
37	Wayan Natha Laksmi Negara
38	I Made Reyga Adhiguna Satwina Wibawa

Lampiran 31. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 5 Gianyar
Kelas/ Semester	: III A/1
Tema 2	: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan
Subtema 1	: Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia
Pembelajaran	: 4
Muatan Pembelajaran	: PPKn, Bahasa Indonesia, PJOK
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit (1 pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1:	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2:	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta tanah air.
KI 3:	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan membaca berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
KI 4:	Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

Muatan Pelajaran PPKn

Kompetensi Dasar		Indikator	
3.1	Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	3.1.1	Menyebutkan arti penting permintaan maaf sebagai perwujudan pengamalan Pancasila
4.1	Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	4.1.1	Menceritakan pengalaman meminta maaf sebagai perwujudan pengamalan Pancasila

Muatan Pelajaran PJOK

Kompetensi Dasar		Indikator	
3.2	Memahami kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.2.1	Menjelaskan prosedur gerakan meliukkan badan
4.2	Mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha,	4.2.1	Mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk

	dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional		
--	--	--	--

Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar		Indikator	
3.8	Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	3.8.1	Menemukan tema dari cerita dongeng
		3.8.2	Menentukan judul dari cerita dongeng
		3.8.3	Menelaah latar pada cerita
		3.8.4	Menentukan tokoh yang ada pada cerita
		3.8.5	Menguraikan amanat yang terkandung dalam cerita
4.8	Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.8.1	Memerankan tokoh dalam cerita dongeng

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks dongeng, siswa mampu menemukan tema dari cerita dongeng dengan benar.
2. Dengan memainkan dadu kata bergambar, siswa mampu menentukan judul dari cerita dongeng dengan tepat.
3. Dengan membaca teks dongeng, siswa mampu menelaah latar pada cerita dengan tepat.
4. Dengan memainkan dadu kata bergambar, siswa mampu menentukan tokoh yang ada pada cerita dengan tepat.
5. Dengan membaca teks dongeng, siswa mampu menguraikan amanat yang terkandung dalam cerita dengan percaya diri.
6. Dengan membaca teks dongeng, siswa mampu memerankan tokoh dalam dongeng dengan berani.
7. Dengan berdiskusi, siswa mampu menyebutkan arti penting meminta maaf kepada sesama manusia sebagai perwujudan pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila” dengan baik.
8. Dengan mengingat kembali peristiwa yang telah dialami, siswa mampu menceritakan pengalaman meminta maaf kepada teman sebagai perwujudan pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila” dengan percaya diri.
9. Dengan memperhatikan gerakan guru, siswa mampu menjelaskan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk dengan tepat.
10. Dengan memperhatikan gerakan guru, siswa mampu mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk dengan berani.

D. MATERI DAN BAHAN AJAR

1. Materi

Adapun materi yang akan diberikan pada pembelajaran ini, yaitu:

a) Materi Reguler

Materi reguler pada pembelajaran ini, yaitu kombinasi gerak dasar non-lokomotor dan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”, dan menguraikan pesan pada dongeng,

b) Materi Remedial

Materi remedial pada pembelajaran ini yaitu sama dengan materi reguler. Remedial diberikan kepada siswa yang nilainya masih di bawah KKM. Kemudian guru akan melakukan penilaian kembali dengan soal yang sejenis untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

c) Materi Pengayaan

Materi pengayaan diberikan kepada siswa yang nilainya sudah di atas KKM atau sudah tuntas. Materi pengayaan pada pembelajaran ini, yaitu sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah, menguraikan pesan pada dongeng, serta arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.

2. Bahan Ajar

a) Materi mengenai gerakan non-lokomotor (terlampir)

b) Materi mengenai arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila” (terlampir)

c) Materi mengenai unsur intrinsik dalam dongeng (terlampir)

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model : Kooperatif tipe *team game tournament* (TGT)

2. Pendekatan : Saintifik

3. Metode : Diskusi, penugasan, demonstrasi, tanya jawab dan ceramah.

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Media

a) Dadu kata bergambar:

1) Dadu latar tempat

2) Dadu latar tokoh

3) Dadu penokohan

4) Dadu amanat


b) Teks cerita dongeng

2. Sumber Belajar

a) Buku Pedoman Guru: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Tema 2 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)

- b) Buku Siswa: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Tema 2 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai kelas dengan memberikan salam dan menanyakan kabar siswa 2. Guru lanjut meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa bersama (Religius) 3. Menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” bersama (Nasionalis) 4. Guru mengecek kehadiran siswa 5. Guru memimpin siswa untuk melakukan tepuk PPK 6. Guru menginformasikan materi yang akan dibelajarkan yaitu “Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan, Subtem 1 Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia, Pembelajaran 4” 7. Guru melakukan apersepsi dengan menampilkan gambar tokoh kartun “Pada Zaman Dahulu” <div style="text-align: center;">  </div> <p>dan mengajukan pertanyaan “Gambar apakah ini? Apakah kalian pernah menonton film kartun tersebut? Siapa saja tokoh yang ada pada gambar?”</p>	± 20 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan pada siswa “Pernahkah kalian membaca dongeng? Dongeng apa saja yang pernah kalian baca?” 2. Guru menyebutkan unsur intrinsik yang membangun cerita dongeng (Penyajian Kelas) 3. Guru membagi siswa menjadi 8 kelompok dengan keanggotaan yang heterogen (2 kelompok beranggotakan 4 orang, 6 kelompok beranggotakan 5 orang) 	± 150 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>4. Masing-masing kelompok diberikan 4 teks cerita dongeng yang harus mereka baca dan diskusikan secara bersama-sama (Belajar dalam Kelompok)</p> <p>5. Guru mengeluarkan media dadu kata bergambar dan mengajak siswa melakukan pertandingan antar kelompok</p> <p>6. Guru menjelaskan aturan pertandingan</p> <p>7. Tiap perwakilan kelompok diminta maju dan berbaris sejajar di depan kelas</p> <p>8. Guru meminta ketua kelas untuk maju dan memilih satu dari 4 dadu yang ada, lalu melemparnya (Permainan)</p> <p>9. Guru membacakan pertanyaan yang telah disiapkan sesuai dengan petunjuk (gambar atau teks) yang ditunjukkan pada sisi dadu yang dilempar</p> <p>10. Perwakilan kelompok beradu cepat untuk mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan terlebih dahulu (Pertandingan)</p> <p>11. Guru memberikan skor pada kelompok yang perwakilannya dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan menuliskannya di papan tulis</p> <p>12. Guru mengulangi langkah 9 sampai 11 untuk anggota kelompok lainnya secara bergiliran</p> <p>13. Guru mengakumulasikan skor dari setiap kelompok</p> <p>14. Kelompok dengan skor tertinggi diberikan tepuk tangan sebagai bentuk apresiasi (Penghargaan Kelompok)</p> <p>15. Guru menunjukkan gambar “Garuda Pancasila”</p> <div data-bbox="735 1496 1023 1800" data-label="Image"> </div> <p>lalu menanyakan “Lambang apa saja yang kalian lihat pada perisai burung garuda?”</p> <p>16. Guru bersama siswa menyebutkan bunyi sila pertama sampai sila kelima Pancasila</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> 17. Guru memberikan teks cerita “Bunga Melati yang Baik Hati” dan mengidentifikasi bentuk pengamalan sila dari Pancasila yang ada pada cerita 18. Guru menanyakan pengalaman meminta maaf sebagai bentuk pengamalan sila kedua yang pernah dilakukan siswa 19. Guru meminta beberapa siswa untuk maju dan menceritakan pengalaman pribadinya saat meminta maaf 20. Guru mengajak seluruh siswa untuk berdiri dan melakukan peregangan 21. Guru menyampaikan pentingnya untuk menggerakkan tubuh setelah duduk untuk waktu yang lama 22. Guru memberikan contoh gerakan memutar lengan dan meliukkan badan 23. Guru meminta siswa untuk menirukan gerakan guru 24. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin teman-temannya melakukan gerakan memutar lengan dan meliukkan badan sebanyak beberapa kali 25. Guru memimpin siswa untuk melakukan gerakan pendinginan 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan siswa untuk menjawab pertanyaan yang ada pada buku siswa (LKS) 2. Bersama siswa, guru menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran (Integritas) 3. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya atau memberikan pendapat terkait kegiatan pembelajaran yang telah diikuti 4. Guru menjawab pertanyaan yang diberikan siswa (jika ada) 5. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa dengan meminta siswa untuk membaca cerita dongeng lainnya dari berbagai sumber (Mandiri) 6. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu “Si Kancil” 7. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa (Religius) 	± 40 Menit

H. PENILAIAN

Penilaian untuk materi ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yakni melalui pengamatan sikap, tes pengetahuan, serta presentasi unjuk kerja atau hasil karya dengan rubrik penilaian.

1) Penilaian Pengetahuan

Jenis penilaian: Tes

Bentuk instrumen: Tes objektif tipe pilihan ganda

Kisi-kisi Penilaian Pengetahuan

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkat Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
Bahasa Indonesia	3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	3.8.1 Menemukan tema dari cerita dongeng	C3	1	1
		3.8.2 Menentukan judul dari cerita dongeng	C3	2	1
		3.8.3 Menelaah latar pada cerita	C4	3,4	2
		3.8.4 Menentukan tokoh yang ada pada cerita	C3	5, 6, 7	3
		3.8.5 Menguraikan amanat yang terkandung dalam cerita	C5	8	1
PPKn	3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara "Garuda Pancasila"	3.1.1 Menyebutkan arti penting permintaan maaf sebagai perwujudan pengamalan Pancasila	C3	9	1
PJOK	3.2 Memahami kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.2.1 Menjelaskan prosedur gerakan meliukkan badan	C5	10	1

Instrumen Penilaian Pengetahuan:

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Tema dari cerita “Kelinci dan Kura-kura” adalah.....
 - a. Keberanian kelinci melawan kura-kura
 - b. Kejujuran dalam berlomba
 - c. Kenakalan kura-kura pada kelinci
 - d. Kebaikan kelinci pada kura-kura

Perhatikan penggalan cerita dongeng berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 2-4!

.....
Langit tampak jingga kemerahan seiring dengan matahari yang mendekat ke arah barat. Walau begitu, Suri tetap menyelesaikan pekerjaannya di sawah. Ketika ia hendak mengambil bakul nasi yang ia tinggalkan di dekat gubuk, tanpa sengaja terdengar suara lirih meminta tolong. Rupanya seekor katak tengah terjebak diantara pematang sawah.

2. Judul yang tepat untuk penggalan cerita tersebut adalah.....
 - a. Kancil dan Timun Mas
 - b. Suri dan Katak Ajaib
 - c. Timun Mas
 - d. Pangeran Katak
3. Latar tempat terjadinya peristiwa pada penggalan cerita tersebut ialah.....
 - a. Di gunung
 - b. Di ladang
 - c. Di sebuah kerajaan
 - d. Di sawah
4. Latar waktu pada penggalan cerita tersebut adalah.....
 - a. Sore hari
 - b. Dini hari
 - c. Pagi hari
 - d. Malam hari
5. Berikut ini yang merupakan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita “Keong Mas”, kecuali.....
 - a. Dewi Galuh
 - b. Candra Kirana
 - c. Raja Kertamarta
 - d. Mande Rubayah
6. Watak baik dan penyayang ditunjukkan oleh tokoh berikut, kecuali.....
 - a. Dewi Galuh

- b. Mande Rubayah
 - c. Bawang Putih
 - d. Timun Mas
7. Watak dari tokoh Bawang Merah pada cerita “Bawang Merah dan Bawang Putih” adalah.....
- a. Rajin bekerja
 - b. Selalu bangun pagi
 - c. Pemalas dan iri hati
 - d. Welas asih dan penyayang
8. Pesan moral yang terkandung dalam cerita “Bawang Merah dan Bawang Putih” adalah.....
- a. Untuk menjadi kaya, kita bisa melakukan segala cara
 - b. Jangan pernah menolong orang tidak dikenal
 - c. Sesama keluarga harus saling menyayangi
 - d. Mintalah imbalan setiap kali membantu orang lain
9. Meminta maaf merupakan salah satu bentuk pengamalan dari Pancasila sila ke.....
- a. Dua
 - b. Tiga
 - c. Empat
 - d. Lima
10. Berikut yang merupakan prosedur dari gerakan meliukkan badan yang benar adalah.....

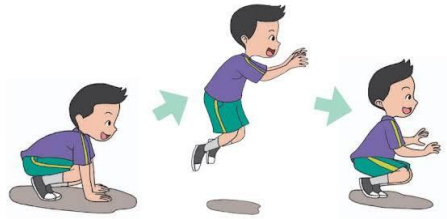
a.



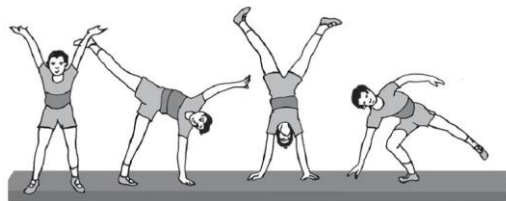
b.



c.



d.



Pedoman Pemberian Skor:

Nomor Soal	Bobot Soal
1-10	10
Jumlah skor maksimal	100

Jika benar mendapat skor 10

Jika salah mendapat skor 0

Penentuan nilai: $N = \left(\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \right) \times 100\%$

Kunci jawaban:

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

Rentang Nilai	Grade	Kriteria
90 – 100	A	Sangat baik
80 – 89	B	Baik
70 – 79	C	Cukup baik
60 – 69	D	Kurang baik
< 59	E	Buruk

Remedial: Remedial akan diberikan kepada siswa yang belum mencapai KKM atau yang tergolong belum tuntas dalam pembelajaran ini. Guru memberikan motivasi kepada siswa yang belum tuntas dalam mengikuti proses pembelajaran sekaligus menerangkan kembali materi yang diberikan pada pembelajaran ini. Kemudian guru akan melakukan penilaian kembali dengan soal yang sejenis untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Pengayaan: pengayaan diberikan kepada siswa yang nilainya sudah di atas KKM atau sudah tuntas. Materi pengayaan pada pembelajaran ini, yaitu sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah, menguraikan pesan pada dongeng, serta arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.

2) Penilaian Sikap

Jenis penilaian: Non tes

Instrumen penilaian: Lembar observasi

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkat Psikomotorik	Bentuk Instrumen
PPKn	1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuha Yang Maha Esa	1.1.1 Menunjukkan perilaku bersyukur pada Tuhan Yang Maha Esa	A3	Lembar observasi
		1.1.2 Menunjukkan perilaku berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan	A3	Lembar observasi
	2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”	2.1.1 Menunjukkan perilaku disiplin dalam melaksanakan kegiatan	A3	Lembar observasi
		2.1.2 Menunjukkan perilaku tanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan	A3	Lembar observasi
		2.1.3 Menunjukkan perilaku percaya diri dalam	A3	Lembar observasi

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkat Psikomotorik	Bentuk Instrumen
		melaksanakan kegiatan		

a) Penilaian Sikap Spiritual

Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
		4	3	2	1
1	Perilaku bersyukur	Selalu menunjukkan sikap bersyukur	Sering menunjukkan sikap bersyukur	Terkadang menunjukkan sikap bersyukur	Tidak menunjukkan sikap bersyukur
2	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Selalu berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan	Sering berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan	Terkadang berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan	Tidak berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan

Skor maksimal = 8

Lembar Observasi Penilaian Sikap Spiritual

Tanggal penilaian:.....

Petunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

No	Nama Siswa	Sikap yang Diukur							
		Perilaku bersyukur				Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan			
		4	3	2	1	4	3	2	1
1									
2									
3									

$$\text{Skor Akhir Sikap Spiritual} = \left(\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \right) \times 100\%$$

b) Lembar Observasi Penilaian Sikap Sosial

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
		4	3	2	1
1	Jujur	Selalu menunjukkan sikap jujur	Sering menunjukkan sikap jujur	Terkadang menunjukkan sikap jujur	Tidak menunjukkan sikap jujur
2	Disiplin	Mampu menjalankan aturan yang berlaku dengan kesadaran diri sendiri	Mampu menjalankan aturan yang berlaku	Kurang mampu menjalankan aturan yang berlaku	Belum mampu menjalankan aturan yang berlaku
3	Tanggung Jawab	Sangat mampu bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuat	Mampu bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuat	Cukup mampu bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuat	Belum mampu bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuat
4	Peduli	Selalu menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan sekitarnya.	Sering menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan sekitarnya.	Terkadang menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan sekitarnya.	Tidak menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan sekitarnya.
5	Percaya Diri	Tidak ragu-ragu	Terlihat ragu-ragu	Ragu-ragu	Belum terlihat

Skor maksimal = 20

Lembar Observasi Penilaian Sikap Sosial

Tanggal penilaian:.....

Petunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

No	Nama Siswa	Sikap yang Diukur																			
		Jujur				Disiplin				Tanggung Jawab				Peduli				Percaya Diri			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																					
2																					
3																					
4																					

$$\text{Skor Akhir Sikap Sosial} = \left(\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \right) \times 100\%$$

$$\text{Skor Akhir Penilaian Sikap} = \left(\frac{\text{Skor sikap spiritual} + \text{Skor sikap sosial}}{2} \right)$$

3) Penilaian Keterampilan

Jenis penilaian: Non tes

Instrumen penilaian: Unjuk kerja dan lembar observasi (pengamatan)

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkat Psikomotorik	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.8.1 Memerankan tokoh dalam cerita dongeng	P5	Unjuk kerja
PPKn	4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara "Garuda Pancasila"	4.1.1 Menceritakan pengalaman meminta maaf sebagai perwujudan pengamalan Pancasila	P5	Lembar observasi
PJOK	4.2 Mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.2.1 Mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk	P5	Unjuk kerja

a) Bahasa Indonesia

(Memerankan tokoh dalam dongeng)

Penilaian: Unjuk Kerja

Rubrik Penilaian Bermain Peran

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Volume suara	Volume suara keras dan jelas	Volume suara jelas	Volume suara kurang jelas	Sangat pelan atau tidak terdengar

2	Ekspresi	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog secara konsisten	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog namun kurang konsisten	Mimik wajah dan gerak tubuh tidak sesuai dengan dialog	Monoton tanpa ekspresi
3	Lafal dan intonasi	Mengucapkan lafal dan intonasi yang tepat	Mengucapkan lafal yang tepat, namun ada beberapa intonasi yang kurang tepat	Mengucapkan lafal ada yang kurang tepat dan ada intonasi yang kurang tepat	Mengucapkan lafal ada yang kurang tepat dan tidak menggunakan intonasi yang tepat

Instrumen Penilaian Bermain Peran

No	Nama Siswa	Kriteria (✓)				Kriteria (✓)				Kriteria (✓)			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1													
2													
3													

b) PPKn

(Menceritakan pengalaman meminta maaf)

Penilaian: Observasi (Pengamatan)

Instrumen Observasi Menceritakan Pengalaman Meminta Maaf

No	Kriteria	Terlihat (✓)	Belum Terlihat (✓)
1	Lancar dalam bercerita		
2	Suara terdengar dengan jelas		

c) PJOK

(Mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk)

Penilaian: Unjuk Kerja

Rubrik Penilaian Memutar Lengan dan Meliukkan Badan

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Melakukan gerakan memutar lengan	Siswa dapat memutar lengan dengan sempurna	Siswa dapat memutar lengan, namun kurang sempurna	Siswa dapat memutar lengan dengan bimbingan guru	Siswa belum dapat/tidak mau melakukan gerakan memutar lengan

2	Gerakan meliukkan badan dengan tepat	Siswa dapat meliukkan badan dengan sempurna	Siswa dapat meliukkan badan, namun kurang sempurna	Siswa dapat meliukkan badan dengan bimbingan guru	Siswa belum dapat/tidak mau melakukan gerakan meliukkan badan
3	Melakukan gerakan dengan antusias	Siswa melakukan gerakan memutar lengan dan meliukkan badan dengan sangat antusias	Siswa melakukan gerakan memutar lengan dan meliukkan badan dengan antusias	Siswa melakukan gerakan memutar lengan dan meliukkan badan dengan kurang antusias	Siswa melakukan gerakan memutar lengan dan meliukkan badan dengan tidak antusias

Instrumen Penilaian Memutar Lengan dan Meliukkan Badan

No	Nama Siswa	Kriteria (✓)				Kriteria (✓)				Kriteria (✓)			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1													
2													
3													
4													
5													

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 5 Gianyar

Gianyar,
Guru Kelas III A

Ni Wayan Jepun, S.Pd. SD.
NIP 196302161983042005

Dewa Ayu Ira Lestari, S.Pd.
NIP -

LAMPIRAN

Muatan Pelajaran PPKn

Arti Gambar pada Lambang Negara “Garuda Pancasila”



Pada perisai burung Garuda, terdapat lima gambar yang merupakan simbol dari masing-masing sila dalam Pancasila. Setiap simbol tersebut memiliki arti tersendiri. Adapun arti dari masing-masing simbol pada perisai Garuda Pancasila ialah:

1) Bintang

Sila pertama Pancasila berbunyi "Ketuhanan Yang Maha Esa" memiliki simbol bintang dengan lima sudut dan berlatar hitam. Maknanya, yaitu Tuhan Yang Maha Esa sebagai cahaya bagi kehidupan manusia.

2) Rantai

Sila kedua Pancasila berbunyi "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" memiliki simbol tali rantai dengan bentuk rantai bulat dan persegi. Makna yang terkandung dalam simbol rantai emas ini adalah manusia saling membutuhkan satu sama lain.

3) Pohon Beringin

Sila ketiga Pancasila yang berbunyi "Persatuan Indonesia" memiliki simbol gambar pohon beringin. Makna pohon beringin ini adalah bangsa Indonesia menjadi tempat berteduh seluruh masyarakat Indonesia dan mencerminkan persatuan dan kesatuan Indonesia.

4) Kepala Banteng

Sila keempat Pancasila yang berbunyi "Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan" memiliki simbol berbentuk kepala banteng. Banteng menjadi simbol hewan yang kuat dan sering berkelompok atau berkumpul. Ini bermakna bahwa masyarakat harus bermusyawarah dan berkumpul untuk mengambil suatu keputusan.

5) Padi dan Kapas

Sila ke-5 Pancasila yang berbunyi "Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia" memiliki simbol padi dan kapas. Padi dan kapas adalah sumber kebutuhan bagi rakyat Indonesia. Padi

melambangkan bahan pangan dan sumber penghasilan bagi rakyat Indonesia. Sedangkan kapas merupakan simbol bahan baku sandang yang menjadi kebutuhan pokok masyarakat Indonesia.

Dalam kehidupan sehari-hari, banyak perilaku atau sikap yang menunjukkan pengamalan dari masing-masing sila dalam Pancasila. Beberapa diantaranya sebagai berikut.

Sila Ke-...	Bunyi	Contoh Pengamalan
1	Ketuhanan yang Maha Esa	Rajin berdoa dan selalu ingat bersyukur Menaati ajaran agama yang dianut Tidak memaksakan suatu agama pada orang lain
2	Kemanusiaan yang Adil dan Beradab	Tenggang rasa dan membantu sesama yang mengalami musibah Selalu meminta maaf atas kesalahan yang telah dilakukan Bersikap sopan dan santun pada semua orang
3	Persatuan Indonesia	Bangga berbahasa Indonesia dalam pergaulan sehari-hari Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri Berteman tanpa membeda-bedakan ras, agama, suku, dll
4	Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan	Menghargai pendapat orang lain Melakukan musyawarah sebelum pengambilan keputusan Menggunakan hak pilih pada saat pemilu
5	Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia	Menjunjung semangat kekeluargaan dan gotong-royong Rajin mengikuti kerja bakti di lingkungan rumah dan sekolah Menghormati hak dan kewajiban orang lain

Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia

Unsur Intrinsik Cerita Dongeng



Pada cerita dongeng, dikenal adanya unsur intrinsik yang dapat diartikan sebagai suatu unsur yang membangun cerita dari dalam. Adapun unsur intrinsik dongeng ini terdiri dari 6 unsur, yakni tema, tokoh, penokohan, alur, amanat, dan sudut pandang.

1) Tema

Tema adalah suatu gagasan atau ide yang diangkat oleh si penulis cerita yang kemudian membangun seluruh isi cerita yang ditulisnya.

2) Tokoh

Tokoh adalah para pelaku yang diceritakan dalam sebuah cerita. Dalam suatu cerita biasanya ada satu orang tokoh yang menjadi fokus utama sehingga dikenal dengan sebutan tokoh utama serta beberapa tokoh lainnya yang menguatkan jalan cerita sehingga disebut dengan tokoh tambahan.

3) Penokohan

Penokohan adalah watak atau karakter yang dimiliki oleh masing-masing tokoh yang ada, baik itu tokoh utama maupun tokoh tambahan. Dalam penokohan ini dikenal adanya istilah protagonis, antagonis, serta tritagonis yang masing-masing mendefinisikan watak yang dimiliki oleh satu tokoh atau lebih.

4) Alur

Alur ialah proses penceritaan terhadap satu peristiwa yang diangkat dalam cerita. Alur ini ada yang menceritakan peristiwa secara kronologis sesuai dengan urutan waktu dari masa lalu ke masa kini atau masa sekarang (alur maju). Kemudian, ada juga alur yang menceritakan peristiwa secara terbalik, yakni dari masa sekarang lalu kembali ke masa lalu (alur mundur). Serta ada juga yang secara bergiliran menceritakan peristiwa dari masa sekarang ke masa lalu kemudian kembali ke masa sekarang ataupun sebaliknya (alur campuran).

5) Amanat

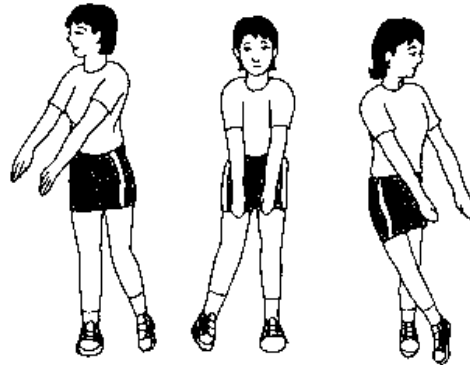
Amanat adalah pesan yang termuat dalam cerita dan mencoba disampaikan oleh penulis pada para pembacanya. Dalam suatu cerita, amanat bisa disajikan secara tersirat maupun tersurat.

6) Sudut pandang

Sudut pandang ini ialah cara penulis dalam memposisikan diri pada cerita yang ditulisnya. Ada sudut pandang orang pertama, dimana penulis terlibat secara langsung dalam cerita ditandai dengan adanya kata ganti orang pertama seperti saya dan aku yang digunakan. Kemudian, ada pula sudut pandang orang ketiga dimana penulis tidak terlibat secara langsung dalam cerita yang ditulisnya. Penggunaan sudut pandang orang ketiga ini ditandai dengan adanya kata ganti orang ketiga seperti dia atau mereka yang digunakan.

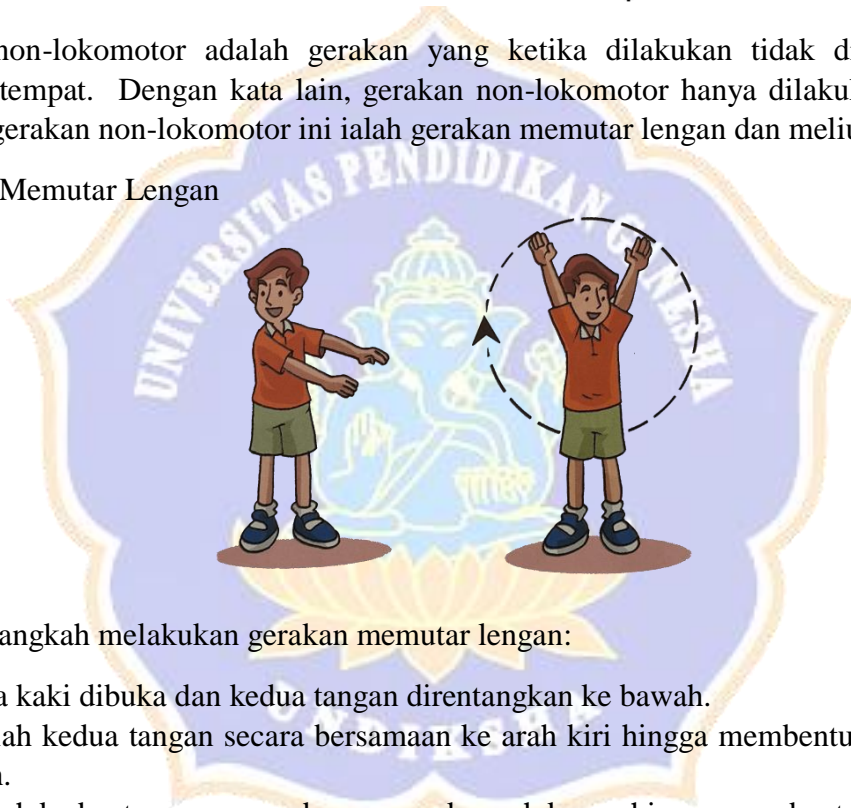
Muatan Pelajaran PJOK

Gerakan Non-Lokomotor



Gerakan non-lokomotor adalah gerakan yang ketika dilakukan tidak disertai dengan perpindahan tempat. Dengan kata lain, gerakan non-lokomotor hanya dilakukan di tempat. Contoh dari gerakan non-lokomotor ini ialah gerakan memutar lengan dan meliukkan badan.

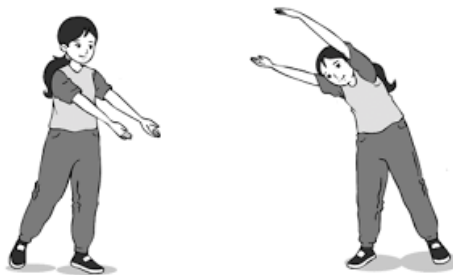
1) Gerakan Memutar Lengan



Langkah-langkah melakukan gerakan memutar lengan:

- Kedua kaki dibuka dan kedua tangan direntangkan ke bawah.
- Putarlah kedua tangan secara bersamaan ke arah kiri hingga membentuk satu putaran penuh.
- Putarlah kedua tangan secara bersamaan ke arah kanan hingga membentuk satu putaran penuh.
- Lakukan latihan sebanyak 4-6 kali agar gerakan menjadi lebih baik.

2) Gerakan Meliukkan Badan



Langkah-langkah melakukan gerakan meliukkan badan:

- a. Silahkan berdirilah tegak dengan kedua kaki dirapatkan atau diregangkan dan kedua tangan mengikuti pergerakan tubuh nantinya
- b. Kemudian kamu bisa letakkan satu kaki di depan dan satu kaki di belakang. Atau bisa juga kaki kiri dan kanan sejajar seperti berdiri pada umumnya. Untuk kedua tangan diangkat keatas.
- c. Setelah itu mulailah bergerak meliukkan seluruh tubuhmu seperti pada gerakan senam atau tarian. Putarlah pinggulmu searah jarum jam sambil berhitung. Setelah selesai putar kembali pinggulmu berlawanan arah jarum jam.



Lampiran 32. Silabus Tematik Kelas III

SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 2 : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan

Subtema 1 : Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia

Semester : I (satu)

KOMPETENSI INTI

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

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap

Kompetensi Dasar		Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKn							
1.1	Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambing negara “Garuda Pancasila” sebagai	1.1.1	Menunjukkan perilaku bersyukur pada Tuhan Yang Maha Esa	Sikap-sikap yang sesuai dengan sila Pancasila	<ul style="list-style-type: none">Membaca ceirta yang memuat pengamalan sila-sila dalam PancasilaMenceritakan pengalaman meminta maaf sebagai	24 JP	<ul style="list-style-type: none">Buku GuruBuku SiswaInternetLingkungan

	anugerah Tuhan Yang Maha Esa.			<ul style="list-style-type: none"> • Berterima kasih kepada orang lain • Meminta maaf kepada orang lain • Mendoakan orang lain • Berbuat baik kepada makhluk hidup. 	perwujudan sikap sila kedua Pancasila		<ul style="list-style-type: none"> • Sumber lain yang relevan
2.1	Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”	2.1.1	Menunjukkan perilaku disiplin dalam melaksanakan kegiatan				
3.1	Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	3.1.1	Menyebutkan arti penting permintaan maaf sebagai perwujudan pengamalan Pancasila				
4.1	Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	4.1.1	Menceritakan pengalaman meminta maaf sebagai perwujudan pengamalan Pancasila				
Bahasa Indonesia							
3.5	Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan/atau eksplorasi lingkungan	3.5.1	Menjelaskan pengertian wawancara	<p>Teks dongeng tentang hewan dan tumbuhan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian dongeng • Jenis-jenis dongeng 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca dongeng dengan nyaring • Diskusi tentang pengertian dongeng • Menjawab pertanyaan tentang isi dongeng • Menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri 	40 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan • Sumber lain yang relevan
3.8	Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan,	3.8.1	Menjelaskan pengertian dongeng				

	tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan			<ul style="list-style-type: none"> • Unsur-unsur dalam dongeng • Karakter tokoh dalam dongeng • Pesan/amanat dalam dongeng • Isi dongeng berdasar gambar seri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menemukan unsur-unsur pada dongeng yang dibaca • Menemukan karakter tokoh dalam dongeng yang dibaca • Menemukan pesan/amanat dalam dongeng • Menulis dongeng berdasar gambar seri. 		
4.5	Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif	4.5.1	Menulis laporan sederhana hasil wawancara dengan kosakata baku				
4.8	Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif	4.8.1	Menceritakan kembali dongeng dengan bahasa sendiri				
Matematika							
3.1	Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	3.1.5	Menemukan sifat pertukaran (komutatif) pada penjumlahan.	<ul style="list-style-type: none"> • Sifat pertukaran (komutatif) pada penjumlahan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan pemaparan materi tentang sifat pertukaran/komutatif pada penjumlahan. 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan • Sumber lain yang relevan
4.1	Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	4.1.5	Menggunakan sifat pertukaran (komutatif) pada penjumlahan untuk menyelesaikan masalah.	<ul style="list-style-type: none"> • Soal cerita tentang sifat komutatif pada penjumlahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan soal-soal tentang sifat pertukaran/komutatif pada penjumlahan. • Membuat soal cerita yang berkaitan dengan sifat 		

					pertukaran/komutatif pada penjumlahan.		
SBdP							
3.2	Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu	3.2.2	Mengidentifikasi bunyi yang dihasilkan benda dalam pola irama sederhana.	<ul style="list-style-type: none"> • Pola irama dalam bunyi benda • Irama dan nada dalam lagu anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimak lagu anak dengan iringan tepuk tangan. • Mengidentifikasi bunyi yang dihasilkan benda dalam pola irama lagu. • Menyanyikan lagu anak dengan pola irama dan nada yang tepat 	16 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan • Sumber lain yang relevan
4.2	Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu	4.2.1	Menyanyikan lagu anak dengan nada dan pola irama yang tepat				

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 5 Gianyar

Gianyar,
Guru Kelas III A

Ni Wayan Japun, S.Pd. SD.
NIP 196302161983042005

Dewa Ayu Ira Lestari, S.Pd.
NIP -

Lampiran 33. Instrumen Tes Objektif

**TES PILIHAN GANDA
SD NEGERI 5 GIANYAR
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas : III

PETUNJUK UMUM

1. Perhatikan dan ikuti petunjuk pengisian pada lembar jawaban yang disediakan.
2. Periksa dan bacalah setiap soal dengan saksama sebelum menjawab
3. Laporkan kepada guru apabila terdapat tulisan yang kurang jelas, rusak atau butir soal kurang.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling benar
5. Kerjakan pada lembar jawaban yang telah disediakan.
6. Periksa kembali seluruh jawaban sebelum diserahkan.

PETUNJUK KHUSUS

Banyaknya soal ada 17 butir dalam bentuk soal pilihan ganda dengan pilihan jawaban a, b, c, dan d. Silang (X) jawaban yang dianggap paling benar pada lembar jawaban yang telah dibagikan.

Untuk menjawab pertanyaan nomor 1-6 bacalah teks berikut dengan saksama!

Saat sang ihu herisaha untuk memeluknya, seketika Malin Kundang mendorong wanita malang itu hingga bersimpuh di atas pasir. Tanpa pikir panjang, Mande Rubayah langsung berucap bahwa ia sangat kecewa akan perlakuan anaknya dan mengutuk Malin menjadi batu.

1. Judul yang tepat untuk penggalan cerita tersebut adalah.....
 - a. Legenda Terjadinya Tangkuban Perahu
 - b. Malin Kundang Anak Durhaka
 - c. Jaka Tarub dan 7 Bidadari
 - d. Keong Mas
2. Peristiwa pada cerita tersebut terjadi di.....
 - a. Pesisir pantai
 - b. Tepi sungai
 - c. Gunung
 - d. Sawah
3. Berikut ini yang merupakan salah satu tokoh dalam cerita tersebut adalah.....
 - a. Mbok Rondo
 - b. Timun Mas
 - c. Malin Kundang
 - d. Si Tumpang
4. Mande Rubayah yang ada pada cerita tersebut merupakan tokoh.....
 - a. Tokoh utama
 - b. Tokoh tidak penting
 - c. Tokoh pembantu

d. Tokoh biasa

5. Mande Rubayah memiliki sifat.....
 - a. Penyabar dan penyayang
 - b. Tamak dan serakah
 - c. Suka berbohong
 - d. Selalu iri hati
6. Pesan yang terkandung pada cerita tersebut ialah.....
 - a. Kita harus selalu berbakti pada orangtua
 - b. Menikahlah dengan saudagar yang kaya-raya
 - c. Jangan merantau ke luar pulau
 - d. Jadilah orang kaya agar bahagia
7. Cerita Timun Mas dan Raksasa bertema.....
 - a. Anak yang berbakti pada orangtua
 - b. Keberanian seorang anak dalam melawan bahaya
 - c. Kesombongan anak perempuan karena kecantikannya
 - d. Penjahat kecil bermama Timun Mas

Perhatikan penggalan cerita berikut!

Kancil kemudian menipu para buaya dan meminta mereka untuk berbaris di sepanjang aliran sungai. Sesaat setelah mereka mengikuti perkataan Kancil, Kancil pun segera berlari di atas kepala para buaya. Dengan demikian, Kancil dapat menyeberangi sungai dengan aman dan selamat.

8. Cerita di atas berjudul.....
- Ikan Mas Ajaib
 - Kura-Kura Pemalas
 - Kisah Seekor Lembu
 - Si Kancil dan Buaya

Perhatikan penggalan cerita berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 9 dan 10!

Matahari yang mulai menyongsong dari ufuk timur menandakan waktu yang baik untuk pergi meladang telah tiba. Tanpa aba-aba, Mbok Sari lantas hergegas mengambil kecapi lusuhnya dan pergi ke kaki gunung tempat ladang kecilnya berada.

9. Tokoh utama pada cerita tersebut ialah....
- Mbok Rondo
 - Mbah Buyut
 - Sarijah
 - Mbok Sari
10. Watak tokoh Mbok Sari pada cerita tersebut ialah.....
- Suka bermalas-malasan
 - Giat dan rajin bekerja
 - Tidak mau berusaha
 - Gemar menunda pekerjaan
11. Pada cerita "Bawang Merah dan Bawang Putih" yang merupakan tokoh antagonis ialah....
- Bawang Putih
 - Bawang Merah
 - Nenek tua
 - Timun Mas
12. Amanat yang terkandung pada cerita "Bawang Merah dan Bawang Putih" ialah.....
- Untuk menjadi kaya, kita bisa melakukan segala cara
 - Jangan pernah menolong orang tidak dikenal
 - Sesama keluarga harus saling menyayangi
 - Mintalah imbalan setiap kali membantu orang lain
13. Berikut ini yang termasuk watak dari tokoh antagonis dalam sebuah cerita adalah.....
- Berjiwa sosial
 - Mudah iri hati
 - Berbakti pada orangtua
 - Menyayangi sesama

Untuk menjawab pertanyaan nomor 14 dan 15, bacalah teks berikut dengan saksama!

Keong Mas

Tersebutlah kerajaan Daha yang makmur yang dipimpin oleh seorang raja bernama Kertamarta. Beliau memiliki dua orang putri bernama Candra Kirana dan Dewi Galuh. Kecantikan yang dimiliki oleh Candra Kirana membuat dirinya lebih tersohor dibandingkan saudaranya. Hal ini menjadikan Dewi Galuh merasa iri dan berniat buruk untuk mencelakai Candra Kirana. Dengan bantuan seorang nenek sihir, Dewi Galuh meminta agar Candra Kirana diubah menjadi sesuatu yang menjijikan. Akhirnya, tak berselang lama, Candra Kirana yang semula cantik jelita berubah menjadi seekor keong mas.

14. Cerita tersebut berlatar tempat di.....
- Kerajaan Bali
 - Hutan Belantara
 - Tepi Sungai
 - Kerajaan Daha
15. Dewi Galuh memiliki sifat yang....
- Baik dan budiman
 - Penyayang
 - Iri dengki
 - Penyabar
16. Berikut merupakan judul cerita fiksi yang tokohnya diperankan oleh hewan, kecuali.....
- Kancil yang Bijak
 - Legenda Batu Menangis
 - Monyet dan Pisang Ajaib
 - Kisah Singa dan Tikus
17. Ketika aku melihat banyaknya pohon kelapa serta deburan suara ombak di sekelilingku, mendadak semua rasa penatku sirna.
- Latar tempat terjadinya peristiwa di atas adalah.....
- Tepi danau
 - Pesisir pantai
 - Hulu sungai
 - Kolam renang

Lampiran 34. Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Keterangan	2022						2023
		7	8	9	10	11	12	1
1.	Melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran							
2.	Penyusunan proposal penelitian							
3.	Penyusunan instrumen penelitian dan pengembangan produk							
4.	Pengumpulan data ke lapangan							
5.	Analisis data							
6.	Penyusunan artikel penelitian							
7.	Penyusunan laporan penelitian							
8.	Ujian skripsi							



Lampiran 35. Dokumentasi

1. Observasi Lapangan



Penyerahan Surat Permohonan Izin Pengumpulan Data pada Kepala SD Negeri 5 Gianyar Sekaligus Observasi Lingkungan Sekolah

2. Wawancara Guru



Wawancara dengan Ibu Dewa Ayu Ira Lestari, S.Pd., selaku Guru Kelas III A SD Negeri 5 Gianyar pada Hari Senin, 18 Juli 2022

3. Observasi Guru Mengajar



Observasi Guru Mengajar di Kelas III A SD Negeri 5 Gianyar pada Hari Rabu, 20 Juli 2022

4. Uji Coba Instrumen Tes





Kegiatan Uji Coba Instrumen Tes Objektif di Kelas IV A SD Negeri 5 Gianyar

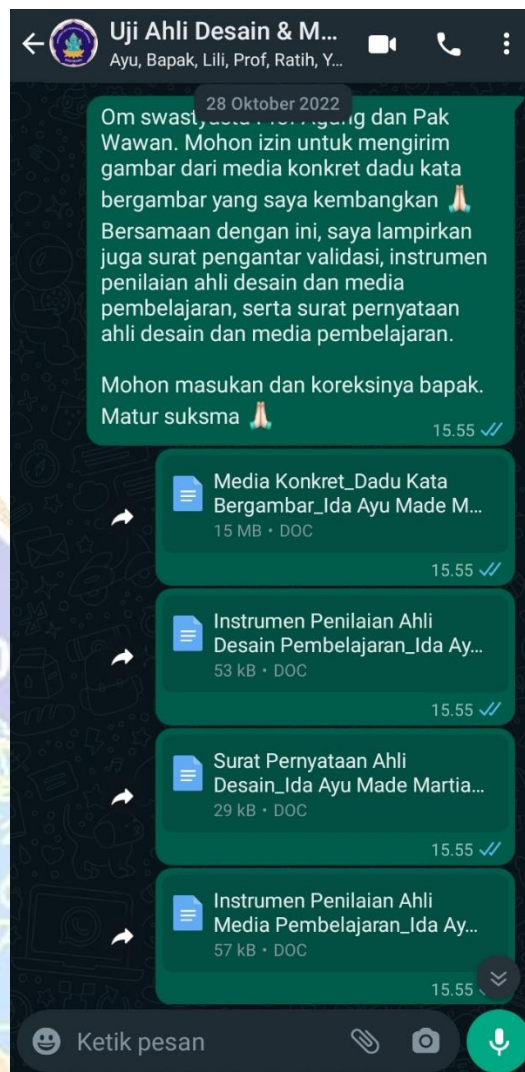
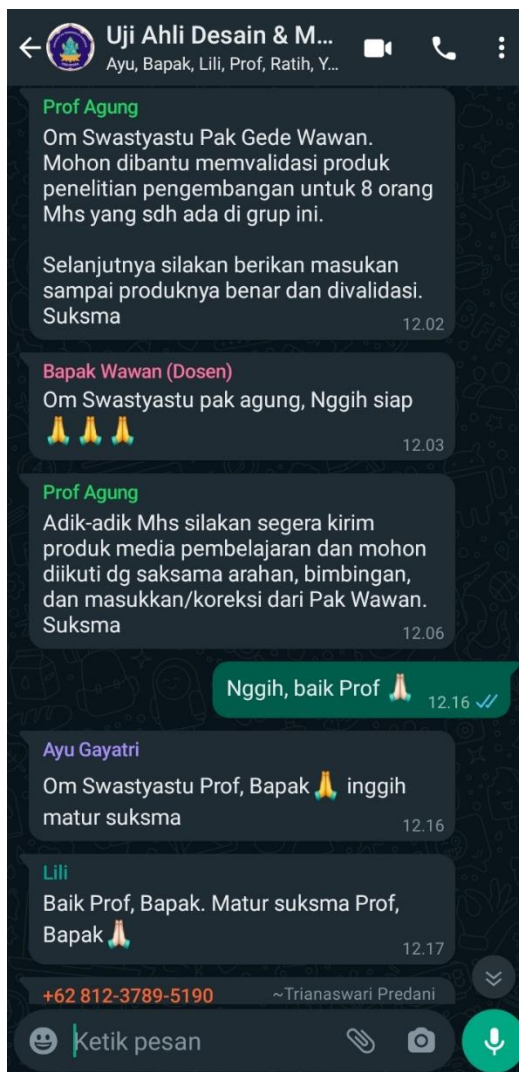
5. Uji Ahli

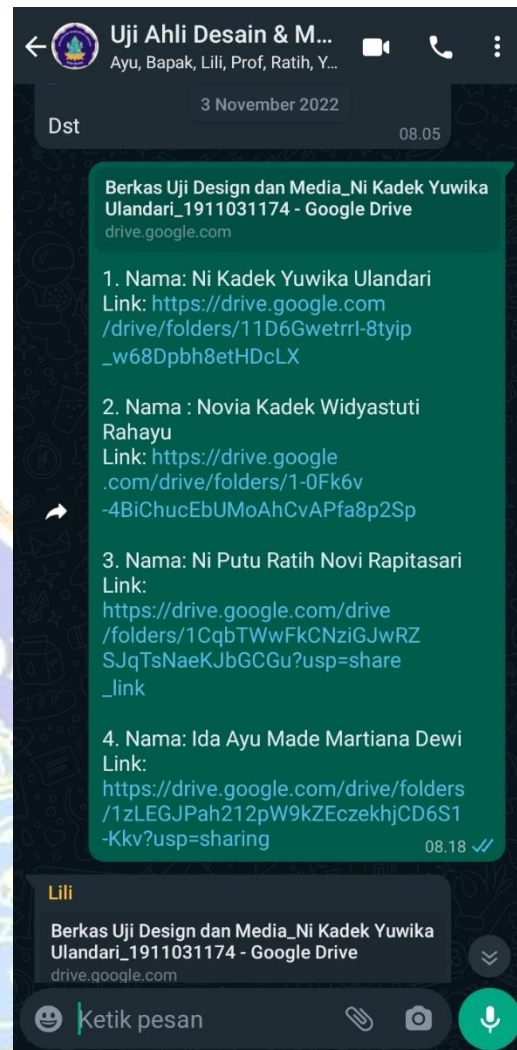
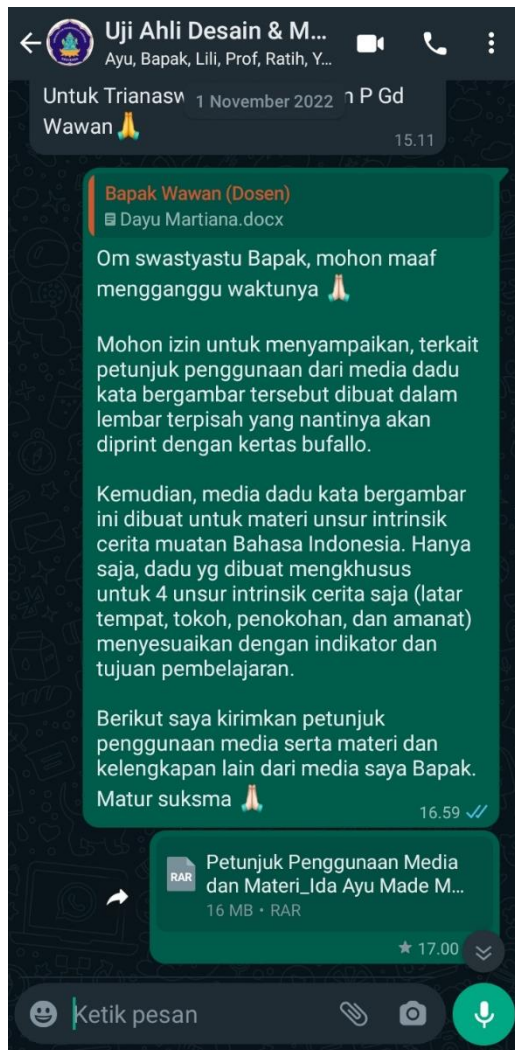


Uji Ahli Rancang Bangun dengan Bapak Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.



Uji Ahli Isi Pembelajaran dengan Ibu Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum.





Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran dengan Bapak Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

6. Uji Coba Produk



Uji Coba Perorangan dengan 3 orang siswa kelas III A



Uji Coba Kelompok Kecil dengan 9 Orang Siswa Kelas III A

7. Pelaksanaan *Pretest*



Pelaksanaan *Pretest* dengan Siswa Kelas III A SD Negeri 5 Gianyar

8. Pembelajaran dengan Dadu Kata Bergambar





Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran di Kelas III A untuk Muatan Bahasa Indonesia dengan Media Dadu Kata Bergambar yang Dikembangkan

9. Pelaksanaan Posttest



Pelaksanaan *Posttest* dengan Siswa Kelas III A SD Negeri 5 Gianyar