

LAMPIRAN



Lampiran 01. Surat-surat Penelitian



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

Nomor : 2472/UN.48101/DT/2022
Hal : Pengumpulan Data

Singaraja, 29 September 2022

Yth. Kepala SD Negeri 5 Banyuning
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut:

Nama : I Dewa Ayu Nyoman Artanti
NIM : 1911031140
Dosen Pembimbing 1: Drs. I Gusti Ngurah Japa, M.Pd.
Dosen Pembimbing 2: Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

An. Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710815200112101

Tembusan

1. Kasubag akademik FIP
2. Arsip



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Singaraja, 2 Desember 2022

Nomor : 3798/UN48.10.6/LT/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Pengambilan Data

Yth. Kepala SD Negeri 5 Banyuning
di Singaraja

Dengan hormat, dalam rangka pengambilan data penelitian skripsi untuk melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin.

Adapun mahasiswa tersebut:

Nama : I Dewa Ayu Nyoman Artanti
NIM : 1911031140
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Interactive Board Game* Berbasis
Phenomenon Based Learning Untuk Mengatasi *Learning Loss*
Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Banyuning

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

a.n Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 19710815 200112 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 5 BANYUNING
Jalan Pulau Komodo No. 12 Singaraja
Telp. (0362)22123



SURAT KETERANGAN
Nomor : 045.2/191/TU/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ni Ketut Suparwati, S.Pd.SD
NIP : 19621231 198304 2 051
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 5 Banyuning

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : I Dewa Ayu Nyoman Artanti
NIM : 1911031140
Jurusan/ Fakultas : Pendidikan Dasar/ Ilmu Pendidikan

Memang benar yang tersebut di atas telah melakukan Penelitian Untuk Penyusunan Skripsi Dengan Judul Pengembangan Media *Interactive Board Game* Berbasis *Phenomeon Based Learning* Untuk Mengatasi *Learning Loss* Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Banyuning Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja 13 Desember 2022
Kepala SDN 5 Banyuning



Ni Ketut Suparwati, S.Pd.SD
NIP. 19621231 198304 2 051



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 601/UN.48.02.6/LL/2022
Lampiran : Instrumen Penilaian
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

Yth. Bapak Prof. Dr. I Wayan Widiana, M.Pd
di Singaraja

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

Nama : I Dewa Ayu Nyoman Artanti
NIM : 1911031140
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Interactive Board Game* Berbasis *Phenomenon Based Learning* Untuk Mengatasi *Learning Loss* Siswa Kelas IV SDN 5 Banyuning

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

Singaraja, 17 November 2022
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES* I

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Prof. Dr. I Wayan Widiana, M.Pd
NIP : 198507052010121007
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Dewa Ayu Nyoman Artanti
NIM : 1911031140
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 17 November 2022

Dosen/Pakar,

Prof. Dr. I Wayan Widiana, M.Pd

198507052010121007



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 601/UN.48.02.6/LL/2022
Lampiran : Instrumen Penilaian
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

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

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

Nama : I Dewa Ayu Nyoman Artanti
NIM : 1911031140
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Interactive Board Game* Berbasis *Phenomenon Based Learning* Untuk Mengatasi *Learning Loss* Siswa Kelas IV SDN 5 Banyuning

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

Singaraja, 17 November 2022
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar

Dr. I Made Suarjana, M.Pd
NIP. 196012311986031022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES* II

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan
Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Dewa Ayu Nyoman Artanti
NIM : 1911031140
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 17 November 2022

Dosen/Pakar,

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

197108152001121001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 629/UN.48.10.6/LL/2022
Lampiran : Instrumen dan Produk Media *Interactive Board Game*
Hal : Permohonan Menilai Produk

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

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak sebagai penilai produk Media *Interactive Board Game* yang telah dihasilkan oleh.

Nama : I Dewa Ayu Nyoman Artanti
NIM : 1911031140
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Interactive Board Game* Berbasis
Phenomenon Based Learning Untuk Mengatasi *Learning Loss*
Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Banyuning

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

Singaraja, 29 November 2022
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN

VALIDASI MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME*

Yang bertanda tangan di bawah ini.

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Dewa Ayu Nyoman Artanti
NIM : 1911031140

Memang benar telah melaksanakan Uji Validitas Produk pada Selasa, 29 November 2022. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 29 November 2022

Dosen Penilai,

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 629/UN.48.10.6/LL/2022
Lampiran : Instrumen dan Produk Media *Interactive Board Game*
Hal : Permohonan Menilai Produk

Yth. Bapak Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak sebagai penilai produk Media *Interactive Board Game* yang telah dihasilkan oleh.

Nama : I Dewa Ayu Nyoman Artanti
NIM : 1911031140
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Interactive Board Game* Berbasis
Phenomenon Based Learning Untuk Mengatasi *Learning Loss*
Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Banyuning

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

Singaraja, 29 November 2022
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN

VALIDASI MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME*

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Prof. Dr. I Wayan Widiana, M.Pd

NIP : 198507052010121007

Menerangkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Dewa Ayu Nyoman Artanti

NIM : 1911031140

Memang benar telah melaksanakan Uji Validitas Produk pada Selasa, 29 November 2022. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 1 Desember 2022

Dosen Penilai,

Prof. Dr. I Wayan Widiana, M.Pd

NIP. 198507052010121007



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 629/UN.48.10.6/LL/2022
Lampiran : Instrumen dan Produk Media *Interactive Board Game*
Hal : Permohonan Menilai Produk

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

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak sebagai penilai produk Media *Interactive Board Game* yang telah dihasilkan oleh.

Nama : I Dewa Ayu Nyoman Artanti
NIM : 1911031140
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Interactive Board Game* Berbasis
Phenomenon Based Learning Untuk Mengatasi *Learning Loss*
Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Banyuning

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

Singaraja, 29 November 2022
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN

VALIDASI MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME*

Yang bertanda tangan di bawah ini.

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

NIP : 197108152001121001

Menerangkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Dewa Ayu Nyoman Artanti

NIM : 1911031140

Memang benar telah melaksanakan Uji Validitas Produk pada Selasa, 29 November 2022. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 29 November 2022

Dosen Penilai,

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

NIP. 197108152001121001



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 5 BANYUNING
Jalan Pulau Komodo No. 12 Singaraja
Telp. (0362)22123



SURAT KETERANGAN
Nomor : 045.2 /191/TU/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Komang Aprilliani Maha Supardhi, S.Pd.
NIP : -
Jabatan : Guru Kelas IV
Unit Kerja : SD Negeri 5 Banyuning

Menerangkan bahwa yang tersebut dibawah ini :

Nama : I Dewa Ayu Nyoman Artanti
NIM : 1911031140
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

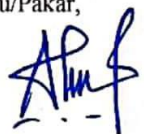
Memang benar yang tersebut di atas telah melakukan Uji Kepraktisan *Media Interactive Board Game* Berbasis *Phenomenon Based Learning* Untuk Mengatasi *Learning Loss* Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Banyuning.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Kepala SDN 5 Banyuning,


Ni Ketut Suparwati, S.Pd.SD
NIP. 19621231 198304 2 051

Singaraja, 13 Desember 2022
Guru/Pakar,


Komang Apriliani Maha Supardhi, S.Pd
NIP.-

Lampiran 02. Hasil Wawancara di SD Negeri 5 Banyuning

HASIL WAWANCARA SD NEGERI 5 BANYUNING

Hari/tanggal Wawancara : Jumat, 30 September 2022

Nama Guru : Komang Aprilliani Maha Supardhi, S.Pd.

Jabatan : Wali Kelas IV

Tempat : SD Negeri 5 Banyuning

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah terjadi penurunan hasil belajar siswa selama pembelajaran daring?	Terjadi penurunan yang signifikan hasil belajar selama pembelajaran.
2	Apakah keterampilan siswa selama pembelajaran daring menjadi berkembang?	Keterampilan siswa saat pembelajaran daring tidak berkembang, bahkan cenderung menurun.
3	Bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran (materi, tugas, diskusi) selama masa pembelajaran daring?	Respons siswa selama pembelajaran daring cenderung tidak responsif. Umumnya tergantung dengan fasilitas yang dimiliki oleh siswa, seperti gawai, kuota internet.
4	Apa dampak dari pembelajaran daring yang dirasakan hingga saat ini?	Akibat pembelajaran daring yang terjadi selama 2,5 tahun berdampak terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran saat ini menjadi kurang.
5	Apakah penurunan hasil belajar akibat pandemi dirasakan hingga saat ini?	Tentu saja.
6	Bagaimana sistem pembelajaran yang dilakukan saat ini?	Beberapa materi selama pembelajaran daring diulang untuk dijelaskan, seperti belajar perkalian.
7	Apakah Bapak/Ibu selalu menggunakan media dalam proses pembelajaran?	Menggunakan media, namun hanya berupa video Youtube.
8	Apakah ada pengaruh antara model pembelajaran yang Bapak/Ibu	Ada pengaruh namun tidak begitu maksimal.

	gunakan dengan hasil belajar siswa?	
9	Menurut Bapak/Ibu apakah media pembelajaran yang interaktif perlu dikembangkan khususnya untuk mendukung keefektifan suatu pembelajaran?	Sangat perlu karena sangat membantu keaktifan siswa selama pembelajaran.
10	Apakah Bapak/Ibu tertarik untuk memanfaatkan media berbasis teknologi?	Sangat tertarik.



Lampiran 03. Instrumen Validasi Ahli

KUESIONER VALIDASI AHLI MATERI
“PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING
***LOSS* SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING”**

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak setuju
 - 2 : Tidak setuju
 - 3 : Setuju
 - 4 : Sangat setuju
3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
 4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
 5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
 6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN AHLI MATERI

No	Aspek/Keterangan	Skor			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A	Aspek Kurikulum				
1	Penyajian materi dalam media pembelajaran sesuai dengan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)				
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran sesuai dengan IKTP (Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran)				
3	Penyajian materi dalam media pembelajaran sesuai dengan TP (Tujuan Pembelajaran)				
B	Aspek Materi				
4	Kecangkupan materi yang singkat, padat, dan jelas				
5	Kesesuaian isi materi dengan konsep yang benar				
6	Kesesuaian contoh-contoh yang disajikan dengan materi yang relevan.				
7	Materi mudah dipahami oleh peserta didik				
C	Aspek Bahasa				
8	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia				
D	Aspek Evaluasi				
9	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran				
10	Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kompetensi				
Jumlah					

Komentar dan saran perbaikan:

.....

Tempat Penilaian, Tanggal
 Evaluator,

Nama Dosen
 NIP. -

KUESIONER VALIDASI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
“PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING
***LOSS* SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING”**

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak setuju
- 2 : Tidak setuju
- 3 : Setuju
- 4 : Sangat setuju

3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

No	Aspek/Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A	Aspek Tujuan				

1	Kesesuaian rumusan tujuan pembelajaran dengan format ABCD (<i>audience, behavior, condition, degree</i>)				
2	Kesesuaian desain media dengan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)				
3	Kesesuaian desain media dengan IKTP (Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran)				
B	Aspek Strategi				
4	Penyampaian materi sesuai dengan langkah-langkah <i>phenomenon based learning</i> .				
5	Model <i>phenomenon based learning</i> menjelaskan konsep materi IPAS secara nyata sesuai dengan kehidupan sehari-hari				
6	Memberikan contoh-contoh nyata sesuai dengan materi yang diberikan.				
7	Mampu memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri.				
8	Diberikan soal-soal latihan untuk pemahaman konsep.				
C	Aspek Evaluasi				
9	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal evaluasi.				
10	Kesesuaian soal dengan alur tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran.				
Jumlah					

Komentar dan saran perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Tempat Penilaian, Tanggal
Evaluator,

Nama Dosen
NIP. -

KUESIONER VALIDASI AHLI MEDIA
“PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING
***LOSS* SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING”**

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak setuju
- 2 : Tidak setuju
- 3 : Setuju
- 4 : Sangat setuju

3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN AHLI MEDIA

No	Aspek/Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A	Aspek Tampilan Media				

1	Kemenarikan design cover				
2	Kualitas dari gambar yang digunakan				
3	Komposisi gambar				
4	Kesesuaian kualitas pencahayaan				
5	Kesesuaian audio yang digunakan				
6	Tulisan dalam media dapat dibaca dengan jelas				
7	Kesesuaian gambar yang mendukung materi pembelajaran				
8	Kesesuaian jenis huruf dan spasi yang digunakan				
9	Kesesuaian kombinasi warna				
10	Penggunaan animasi yang tepat sebagai pendukung pembelajaran				
11	Kesesuaian penggunaan sound effect				
12	Penggunaan narasi atau bahasa yang tepat				
13	Tampilan tata letak layar (<i>screen design</i>) dalam video yang seimbang.				
B	Aspek Kelayakan				
14	Kesesuaian media dengan tujuan.				
15	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				
C	Aspek Pengoperasian				
16	Kemudahan dan kelancaran dalam pengoperasian				
Jumlah					

Komentar dan saran perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Tempat Penilaian, Tanggal
Evaluators,

Nama Dosen
NIP. -

Lampiran 04. Instrumen Respons Praktisi

LEMBAR PENILAIAN RESPONS GURU

“PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS *PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING* *LOSS* SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING”

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak setuju
 - 2 : Tidak setuju
 - 3 : Setuju
 - 4 : Sangat setuju
3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
 4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
 5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
 6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	TAMPILAN				
1	Secara keseluruhan tampilan <i>Interactive Board Game</i> menarik.				
2	Tulisan dalam media <i>Interactive Board Game</i> terbaca dengan jelas.				
3	Gambar dalam media <i>Interactive Board Game</i> terlihat dengan jelas.				
4	Narasi dalam media <i>Interactive Board Game</i> terdengar dengan jelas.				
5	Tampilan warna media <i>Interactive Board Game</i> menarik.				
B.	MATERI				
6	Materi yang dimuat dalam media <i>Interactive Board Game</i> dapat dijelaskan dengan mudah ke siswa.				
7	Uraian materi yang tersaji dalam media <i>Interactive Board Game</i> jelas dan lengkap.				
8	Penyajian soal yang diberikan sesuai dengan materi sehingga dapat memberikan refleksi yang sesuai bagi siswa.				
C.	MOTIVASI				
9	Melalui menggunakan media <i>Interactive Board Game</i> dapat mengaktifkan siswa dalam belajar.				
10	Media <i>Interactive Board Game</i> dapat mewadahi siswa belajar secara visual, audio, dan audiovisual.				
D.	PENGOPRASIAN				
11	Media <i>Interactive Board Game</i> dapat digunakan dengan mudah untuk mengajar.				
12	Media <i>Interactive Board Game</i> dapat digunakan secara berulang-ulang sehingga membantu efektifitas pembelajaran.				
Jumlah					

Komentar dan saran perbaikan:

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

Tempat Penilaian, Tanggal
Praktisi,

Nama Praktisi

NIP. -



Lampiran 05. Instrumen Respons Siswa

LEMBAR PENILAIAN RESPONS SISWA “PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS *PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING* *LOSS* SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING”

Nama :

Nomor Absen:

Kelas :

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak setuju
 - 2 : Tidak setuju
 - 3 : Setuju
 - 4 : Sangat setuju
3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
 4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
 5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
 6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN KEPRAKTISAN MEDIA

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	TAMPILAN				
1	Bagi saya tampilan <i>Interactive Board Game</i> menarik				
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .				
3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .				
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara penjelasan materi terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .				
5	Tampilan warna dalam media <i>Interactive Board Game</i> menarik bagi saya.				
B.	MATERI				
6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam media <i>Interactive Board Game</i> .				
7	Uraian materi yang tersaji dalam media <i>Interactive Board Game</i> jelas bagi saya.				
8	Penyajian soal dalam media <i>Interactive Board Game</i> yang diberikan sesuai dengan materi sehingga memudahkan dalam menjawab soal.				
C.	MOTIVASI				
9	Melalui media <i>Interactive Board Game</i> saya menjadi lebih senang dalam belajar.				
10	Penggunaan media <i>Interactive Board Game</i> membuat saya lebih termotivasi dalam belajar.				
D.	PENGOPRASIAN				
11	Saya dapat dengan mudah menggunakan media <i>Interactive Board Game</i> untuk belajar.				
12	Saya dapat menggunakan <i>Interactive Board Game</i> secara berulang-ulang sehingga memudahkan dalam belajar.				

Jumlah				
---------------	--	--	--	--

Komentar dan saran perbaikan:

.....

.....

.....

.....

Tempat Penilaian, Tanggal
Siswa,

Nama Siswa



Lampiran 06. Instrumen Uji Efektivitas

SOAL PILIHAN GANDA TUMBUHAN SUMBER KEHIDUPAN DI BUMI

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Berikut merupakan bagian tubuh tumbuhan dari bawah hingga atas adalah
 - a. akar – batang – daun – buah – bunga
 - b. batang – daun – buah – akar – bunga
 - c. buah – bunga – akar – batang – daun
 - d. bunga – daun – buah – akar – batang
2. Perhatikan gambar di bawah ini!



Bagian tubuh tumbuhan yang ditunjuk anak panah pada gambar di atas memiliki fungsi

- a. menyimpan makanan pada tumbuhan
 - b. menghantarkan makanan dari tanah ke daun
 - c. tempat perkembangbiakan tanaman
 - d. menopang dan menyerap nutrisi dari dalam tanah
3. Perhatikan gambar bagian tubuh tumbuhan berikut!



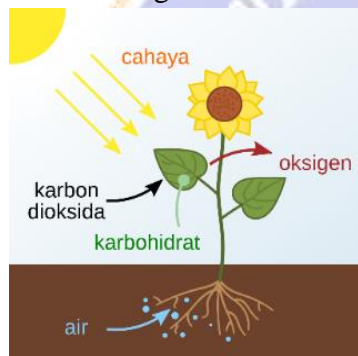
Bagian tumbuhan di atas bernama...

- a. buah
- b. biji
- c. batang
- d. daun

4. Bagian tubuh tumbuhan yang berfungsi sebagai tempat membuat makanan adalah
 - a. buah
 - b. daun
 - c. akar
 - d. batang
5. Suatu tumbuhan yang batangnya direndam dengan air berwarna merah, maka batang tersebut akan ikut berwarna merah, contoh tumbuhannya adalah pacar air.

Peristiwa tersebut menandakan bahwa

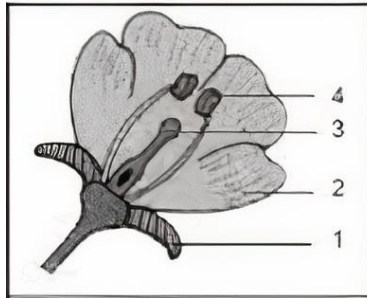
- a. karena fungsi batang pada tanaman menghantarkan air dan makanan ke seluruh bagian tumbuhan
 - b. karena fungsi akar pada tumbuhan dapat menyerap air yang ada.
 - c. karena fungsi bagian tubuh tumbuhan menyerah semua air dan nutrisi yang ada di sekitarnya.
 - d. karena batang berfungsi sebagai penyerap air dan menyebarkannya.
6. Perhatikan gambar berikut!



Proses fotosintesis sangat dipengaruhi oleh energi cahaya yang dihasilkan oleh matahari. Berdasarkan gambar di atas, peran cahaya matahari dalam proses fotosintesis adalah

- a. cahaya matahari mengenai bunga pada tumbuhan sehingga terjadi penyerbukan
 - b. cahaya matahari mengenai daun pada tumbuhan lalu membuatnya layu
 - c. cahaya matahari diserap oleh daun sehingga mengaktifkan klorofil atau yang ada dalam daun.
 - d. cahaya matahari mengenai batang tumbuhan sehingga membuat proses fotosintesis menjadi lebih cepat
7. Komponen yang berfungsi mengubah cahaya matahari menjadi energi dalam proses fotosintesis pada tumbuhan adalah
 - a. cahaya matahari
 - b. karbon dioksida
 - c. klorofil

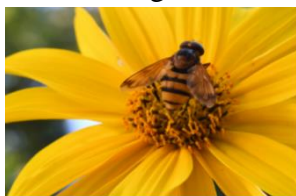
- d. air
8. Perkembangbiakan generatif pada tumbuhan hanya bisa terjadi pada tumbuhan yang memiliki...
- akar
 - daun
 - batang
 - bunga
9. Perhatikan gambar berikut



- Bagian bunga yang berfungsi sebagai alat kelamin jantan dan betina berturut-turut ditunjukkan oleh nomor...
- 1 dan 2
 - 1 dan 3
 - 2 dan 3
 - 3 dan 4
10. Berikut ini yang benar tentang perkembangbiakan vegetatif adalah
- perkembangbiakan yang melibatkan induk jantan dan betina
 - perkembangbiakan yang melibatkan putik dan benang sari
 - perkembangbiakan tanpa melibatkan induk jantan dan betina
 - perkembangbiakan yang ditandai dengan adanya penyerbukan
11. Dibawah ini yang termasuk tumbuhan yang berkembang biak secara tunas adalah...
- pisang dan padi
 - bambu dan pisang
 - mangga dan pisang
 - mahoni dan bambu
12. Perhatikan ciri-ciri perkembang biakan berikut ini!
- 1) Sifat individu baru sama dengan induknya.
 - 2) Melibatkan dua induk.
 - 3) Individu baru berasal dari bagian tubuh induknya.
 - 4) Individu baru terjadi dari hasil pembuahan.
 - 5) Individu baru bervariasi.
- Ciri-ciri perkembangbiakan generatif terdapat pada nomor...
- 1), 2), dan 3)
 - 2), 3), dan 4)
 - 2), 4), dan 5)

- d. 3), 4), dan 5)
13. Salah satu contoh sikap bijak dalam memanfaatkan tumbuhan adalah...
- menginjak rumput di taman
 - mencabut tanaman yang sedang tumbuh
 - tidak merawat tanaman dengan baik
 - tidak membuang-buang nasi yang berasal dari tanaman padi
14. Yang dimaksud dengan penyerbukan adalah....
- bertemunya sel kelamin jantan dan sel kelamin betina
 - peristiwa jatuhnya serbuk sari di kepala putik
 - masuknya serbuk sari ke bakal buah
 - proses berkembangbiak tanpa melalui proses perkawinan.
15. Hewan mencari makanannya sendiri di alam dan manusia dapat mencari bahan makanan di alam baik itu sayuran maupun daging untuk diolah menjadi makanan, sedangkan tumbuhan mencari makan dengan cara ...
- Menyerap sumber makanan dari tanah
 - Membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis
 - Dibantu diberi makan oleh manusia
 - Menyerap makanan dari tumbuhan lain
16. Pegy dan teman-temannya senang sekali bermain di taman, sepulang sekolah. Mereka sering bermain sepeda dan bermain kejar-kejaran. Ketika matahari terik, mereka selalu berteduh di bawah pohon jambu, karena mereka merasa sejuk dan dapat menghirup udara segar ketika berada di bawah pohon jambu.
- Jika dikaitkan dengan proses fotosintesis pada tumbuhan, mengapa ketika berada di bawah pohon jambu membuat pegy dan teman-temannya merasa sejuk dan dapat menghirup udara segar?
- karena pohon jambu yang berada di taman sangat besar.
 - karena pohon jambu menyerap karbondioksida untuk melakukan fotosintesis.
 - karena pohon jambu menghasilkan udara dari proses fotosintesis.
 - karena pohon jambu menghasilkan oksigen dari proses fotosintesis.

17. Perhatikan gambar di bawah!



Berdasarkan gambar di atas, serangga dapat membantu proses penyerbukan dengan cara...

- menghisap sari bunga
- membawa benang sari ke putik bunga
- memakan mahkota bunga

d. melindungi bunga dari hama lain

18. Perhatikan gambar di bawah!



Tumbuhan di atas dapat melakukan penyebaran biji dengan bantuan komponen abiotik, yaitu...

- a. air
 - b. angin
 - c. tanah
 - d. matahari
19. Pernyataan di bawah ini yang menunjukkan peran manusia dalam membantu perkembangbiakan tumbuhan adalah...
- a. Andri menyiram tanaman bunga mawar di depan rumahnya secara rutin
 - b. Putri memetik daun-daun yang sudah layu pada tanaman bunga kamboja
 - c. Ayah selly melakukan stek untuk memperbanyak tanaman cocor bebek di rumahnya
 - d. Shinta memberikan pupuk pada tanaman cabainya secara rutin seminggu sekali
20. Cahaya matahari mempengaruhi pertumbuhan tanaman. Pernyataan berikut yang menunjukkan perbedaan antara tanaman yang memperoleh sinar matahari yang cukup dengan tanaman yang tidak memperoleh sinar matahari yang cukup, yaitu...
- a. Tumbuhan yang mendapat sinar matahari yang cukup tumbuh dengan batang lebih kokoh.
 - b. Tumbuhan yang tidak mendapat sinar matahari yang cukup tumbuh pendek.
 - c. Tumbuhan yang tidak mendapat sinar matahari yang cukup memiliki daun yang besar.
 - d. Tumbuhan yang tidak mendapat sinar matahari tumbuh lambat

Lampiran 07. Hasil Uji Validitas Instrumen Judges 1

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS*
SISWA KELAS IV SDN 5 BANYUNING**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu memberi tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing pernyataan penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi catatan pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Penilaian Instrumen Uji Validitas Media *Interactive Board Game*

No Butir	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Masukan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	KURIKULUM			
1	Penyajian materi dalam media pembelajaran sesuai dengan alur tujuan pembelajaran.	√		
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran.	√		
3	Penyajian materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√		
B	MATERI			
4	Kecangkupan materi yang singkat, padat, dan jelas.	√		
5	Kesesuaian isi materi dengan konsep yang benar.	√		

6	Kesesuaian materi dengan yang disajikan dengan contoh-contoh yang relevan.	✓		
7	Materi mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		
C	BAHASA			
8	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
D	EVALUASI			
9	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi.	✓		
10	Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kompetensi.	✓		

Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

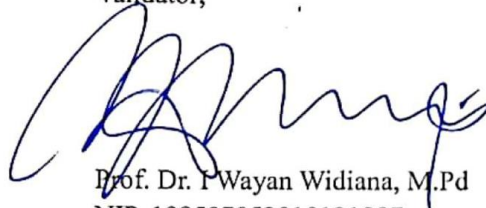
.....

.....

.....

Singaraja, 17 November 2022

Validator,



Prof. Dr. I Wayan Widiana, M.Pd
NIP. 198507052010121007

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS
SISWA KELAS IV SDN 5 BANYUNING

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu memberi tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing pernyataan penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi catatan pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Penilaian Instrumen Uji Validitas Media *Interactive Board Game*

Nomor Butir	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Masukan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	TUJUAN			
1	Kesesuaian rumusan tujuan pembelajaran dengan format ABCD (<i>audience, behavior, condition, degree</i>).	✓		
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar.	✓		
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pembelajaran.	✓		
B	STRATEGI			
4	Penyampaian materi sesuai dengan langkah-langkah <i>Phenomenom Based Learning</i> .	✓		
5	Model <i>Phonemenom Based Learning</i> menjelaskan konsep materi IPAS secara nyata sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	✓		

6	Memberikan contoh-contoh nyata sesuai dengan materi yang diberikan.	✓		
7	Mampu memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri.	✓		
8	Diberikan soal-soal latihan untuk pemahaman konsep.	✓		
C	EVALUASI			
9	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal evaluasi.	✓		
10	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.	✓		

Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

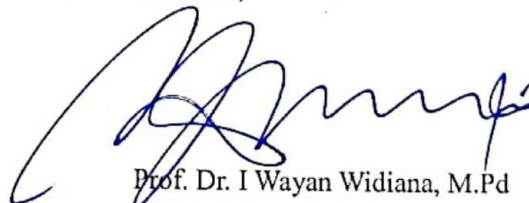
.....

.....

.....

Singaraja, 17 November 2022

Validator,



Prof. Dr. I Wayan Widiana, M.Pd

NIP. 198507052010121007

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS
SISWA KELAS IV SDN 5 BANYUNING

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu memberi tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing pernyataan penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi catatan pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Penilaian Instrumen Uji Validitas Media *Interactive Board Game*

Nomor Butir	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Masukan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	TAMPILAN			
1	Kemenarikan desain cover.	√		
2	Kualitas dari gambar yang digunakan.	√		
3	Komposisi gambar.	√		
4	Kesesuaiaan kualitas pencahayaan.	√		
5	Kesesuaiaan audio yang digunakan.	√		
6	Tulisan dalam media dapat dibaca dengan jelas.	√		
7	Kesesuaiaan gambar yang mendukung materi pembelajaran.	√		
8	Kesesuaiaan jenis huruf dan spasi yang digunakan.	√		
9	Kesesuaiaan kombinasi warna.	√		
10	Penggunaan animasi yang tepat sebagai	√		

	pendukung pembelajaran.			
11	Kesesuaian penggunaan sound effect.	✓		
12	Penggunaan narasi atau bahasa yang tepat.	✓		
13	Tampilan tata letak layar (<i>screen design</i>) dalam video yang seimbang.	✓		
B	KELAYAKAN			
14	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.	✓		
15	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa.	✓		
C	PENGOPERASIAN			
16	Kemudahan dan kelancaran dalam pengoperasian.	✓		

Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 17 November 2022

Validator,



Prof. Dr. I Wayan Widiana, M.Pd

NIP.198507052010121007

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS*
SISWA KELAS IV SDN 5 BANYUNING**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu memberi tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing pernyataan penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi catatan pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Penilaian Instrumen Respon Guru

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Masukan
		Relevan	Tidak Relevan	
A.	TAMPILAN			
1	Secara keseluruhan tampilan <i>Interactive Board Game</i> menarik.	√		
2	Tulisan dalam media <i>Interactive Board Game</i> terbaca dengan jelas.	√		
3	Gambar dalam media <i>Interactive Board Game</i> terlihat dengan jelas.	√		
4	Narasi dalam media <i>Interactive Board Game</i> terdengar dengan jelas.	√		
5	Tampilan warna media <i>Interactive Board Game</i> menarik.	√		
B.	MATERI			
6	Materi yang dimuat dalam media <i>Interactive Board Game</i> dapat dijelaskan	√		

	dengan mudah ke siswa.			
7	Uraian materi yang tersaji dalam media <i>Interactive Board Game</i> jelas dan lengkap.	✓		
8	Penyajian soal yang diberikan sesuai dengan materi sehingga dapat memberikan refleksi yang sesuai bagi siswa.	✓		
C.	MOTIVASI			
9	Melalui menggunakan media <i>Interactive Board Game</i> dapat mengaktifkan siswa dalam belajar.	✓		
10	Media <i>Interactive Board Game</i> dapat mewadahi siswa belajar secara visual, audio, dan audiovisual.	✓		
D.	PENGOPRASIAN			
11	Media <i>Interactive Board Game</i> dapat digunakan dengan mudah untuk mengajar.	✓		
12	Media <i>Interactive Board Game</i> dapat digunakan secara berulang-ulang sehingga membantu efektifitas pembelajaran.	✓		

Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

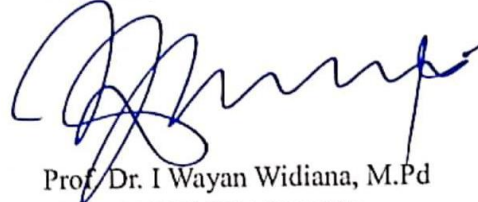
.....

.....

.....

.....
.....
Singaraja, 17 November 2022

Validator,

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized initial 'W' followed by a series of connected loops and a final vertical stroke.

Prof. Dr. I Wayan Widiana, M.Pd

NIP. 198507052010121007

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS*
SISWA KELAS IV SDN 5 BANYUNING**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu memberi tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing pernyataan penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi catatan pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Penilaian Instrumen Respon Siswa

Nomor Butir	Aspek/Pernyataan	Tampilan		Masukan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	TAMPILAN			
1	Bagi saya tampilan <i>Interactive Board Game</i> menarik.	✓		
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada <i>Interactive Board Game</i> .	✓		
3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada <i>Interactive Board Game</i> .	✓		
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara penjelasan dalam <i>Interactive Board Game</i> .	✓		
5	Tampilan warna dalam <i>Interactive Board Game</i> menarik bagi saya.	✓		
B	MATERI			

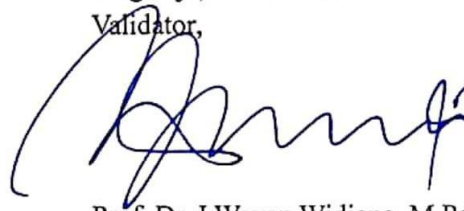
6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam <i>Interactive Board Game</i> .	✓		
7	Uraian materi yang tersaji dalam <i>Interactive Board Game</i> jelas bagi saya.	✓		
8	Penyajian soal yang diberikan sesuai dengan materi sehingga memudahkan dalam menjawab soal.	✓		
C	MOTIVASI			
9	Dengan menggunakan <i>Interactive Board Game</i> saya menjadi lebih aktif dalam belajar.	✓		
10	Penggunaan <i>Interactive Board Game</i> membuat saya lebih senang dalam belajar.	✓		
D	PENGOPERASIAN			
11	Saya dapat dengan mudah menggunakan <i>Interactive Board Game</i> .	✓		
12	Saya dapat menggunakan <i>Interactive Board Game</i> secara berulang-ulang sehingga memudahkan dalam proses pembelajaran.	✓		

Komentar dan saran perbaikan

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

Singaraja, 17 November 2022

Validator,



Prof. Dr. I Wayan Widiana, M.Pd

NIP. 198507052010121007

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI EFEKTIVITAS
PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS*
SISWA KELAS IV SDN 5 BANYUNING**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu memberi tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing pernyataan penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi catatan pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Penilaian Instrumen Uji Eefektivitas Media *Interactive Board Game*

No Butir	Penilaian		Masukan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		

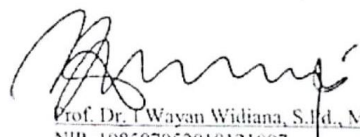
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		

24	✓		
25	✓		
26	✓		
27	✓		
28	✓		
29	✓		
30	✓		

Komentar dan saran perbaikan

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

Singaraja, 5 Desember 2022
Validator,


Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd
NIP. 198507052010121007

Lampiran 08. Hasil Uji Validitas Instrumen Judges 2

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS*
SISWA KELAS IV SDN 5 BANYUNING**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu memberi tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing pernyataan penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi catatan pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Penilaian Instrumen Uji Validitas Media *Interactive Board Game*

No Butir	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Masukan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	KURIKULUM			
1	Penyajian materi dalam media pembelajaran sesuai dengan alur tujuan pembelajaran.	√		
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran.	√		
3	Penyajian materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√		
B	MATERI			
4	Kecangkupan materi yang singkat, padat, dan jelas.	√		
5	Kesesuaian isi materi dengan konsep yang benar.	√		

6	Kesesuaian materi dengan yang disajikan dengan contoh-contoh yang relevan.	✓		Dibahali : contoh soal materi
7	Materi mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		
C	BAHASA			
8	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
D	EVALUASI			
9	Kesesuaiaan soal evaluasi dengan materi.	✓		dg hujum paribol
10	Kesesuaiaan tingkat kesulitan soal dengan kompetensi.	✓		

Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 17 November 2022

Validator,



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

NIP. 197108152001121001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS
SISWA KELAS IV SDN 5 BANYUNING

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu memberi tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing pernyataan penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi catatan pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Penilaian Instrumen Uji Validitas Media *Interactive Board Game*

Nomor Butir	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Masukan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	TUJUAN			
1	Kesesuaian rumusan tujuan pembelajaran dengan format ABCD (<i>audience, behavior, condition, degree</i>).	√		
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar.	√		
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pembelajaran.	√		
B	STRATEGI			
4	Penyampaian materi sesuai dengan langkah-langkah <i>Phenomenom Based Learning</i> .	√		
5	Model <i>Phonemenom Based Learning</i> menjelaskan konsep materi IPAS secara nyata sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	√		

6	Memberikan contoh-contoh nyata sesuai dengan materi yang diberikan.	✓		
7	Mampu memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri.	✓		
8	Diberikan soal-soal latihan untuk pemahaman konsep.	✓		
C	EVALUASI			
9	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal evaluasi.	✓		
10	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.	✓		

Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 17 November 2022
Validator,



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

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS
SISWA KELAS IV SDN 5 BANYUNING

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu memberi tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing pernyataan penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi catatan pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Penilaian Instrumen Uji Validitas Media *Interactive Board Game*

Nomor Butir	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Masukan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	TAMPILAN			
1	Kemenarikan desain cover.	√		
2	Kualitas dari gambar yang digunakan.	√		
3	Komposisi gambar.	√		
4	Kesesuaian kualitas pencahayaan.	√		
5	Kesesuaian audio yang digunakan.	√		
6	Tulisan dalam media dapat dibaca dengan jelas.	√		
7	Kesesuaian gambar yang mendukung materi pembelajaran.	√		
8	Kesesuaian jenis huruf dan spasi yang digunakan.	√		
9	Kesesuaian kombinasi warna.	√		
10	Penggunaan animasi yang tepat sebagai	√		

	pendukung pembelajaran.			
11	Kesesuaian penggunaan sound effect.	✓		
12	Penggunaan narasi atau bahasa yang tepat.	✓		
13	Tampilan tata letak layar (<i>screen design</i>) dalam video yang seimbang.	✓		
B	KELAYAKAN			
14	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.	✓		
15	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa.	✓		
C	PENGOPERASIAN			
16	Kemudahan dan kelancaran dalam pengoperasian.	✓		

Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 17 November 2022

Validator,



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

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS*
SISWA KELAS IV SDN 5 BANYUNING**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu memberi tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing pernyataan penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi catatan pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Penilaian Instrumen Respon Guru

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Masukan
		Relevan	Tidak Relevan	
A.	TAMPILAN			
1	Secara keseluruhan tampilan <i>Interactive Board Game</i> menarik.	√		
2	Tulisan dalam media <i>Interactive Board Game</i> terbaca dengan jelas.	√		
3	Gambar dalam media <i>Interactive Board Game</i> terlihat dengan jelas.	√		
4	Narasi dalam media <i>Interactive Board Game</i> terdengar dengan jelas.	√		
5	Tampilan warna media <i>Interactive Board Game</i> menarik.	√		
B.	MATERI			
6	Materi yang dimuat dalam media <i>Interactive Board Game</i> dapat dijelaskan	√		

	dengan mudah ke siswa.			
7	Uraian materi yang tersaji dalam media <i>Interactive Board Game</i> jelas dan lengkap.	✓		
8	Penyajian soal yang diberikan sesuai dengan materi sehingga dapat memberikan refleksi yang sesuai bagi siswa.	✓		
C.	MOTIVASI			
9	Melalui menggunakan media <i>Interactive Board Game</i> dapat mengaktifkan siswa dalam belajar.	✓		
10	Media <i>Interactive Board Game</i> dapat mewadahi siswa belajar secara visual, audio, dan audiovisual.	✓		
D.	PENGOPRASIAN			
11	Media <i>Interactive Board Game</i> dapat digunakan dengan mudah untuk mengajar.	✓		
12	Media <i>Interactive Board Game</i> dapat digunakan secara berulang-ulang sehingga membantu efektifitas pembelajaran.	✓		

Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....
.....
Singaraja, 17 November 2022

Validator,

A handwritten signature in blue ink, consisting of several loops and a long tail stroke.

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

NIP. 197108152001121001

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS*
SISWA KELAS IV SDN 5 BANYUNING**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu memberi tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing pernyataan penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi catatan pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Penilaian Instrumen Respon Siswa

Nomor Butir	Aspek/Pernyataan	Tampilan		Masukan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	TAMPILAN			
1	Bagi saya tampilan <i>Interactive Board Game</i> menarik.	√		
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada <i>Interactive Board Game</i> .	√		
3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada <i>Interactive Board Game</i> .	√		
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara penjelasan dalam <i>Interactive Board Game</i> .	√		
5	Tampilan warna dalam <i>Interactive Board Game</i> menarik bagi saya.	√		
B	MATERI			

6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam <i>Interactive Board Game</i> .	✓		
7	Uraian materi yang tersaji dalam <i>Interactive Board Game</i> jelas bagi saya.	✓		
8	Penyajian soal yang diberikan sesuai dengan materi sehingga memudahkan dalam menjawab soal.	✓		
C	MOTIVASI			
9	Dengan menggunakan <i>Interactive Board Game</i> saya menjadi lebih aktif dalam belajar.	✓		
10	Penggunaan <i>Interactive Board Game</i> membuat saya lebih senang dalam belajar.	✓		
D	PENGOPERASIAN			
11	Saya dapat dengan mudah menggunakan <i>Interactive Board Game</i> .	✓		
12	Saya dapat menggunakan <i>Interactive Board Game</i> secara berulang-ulang sehingga memudahkan dalam proses pembelajaran.	✓		

Komentar dan saran perbaikan

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

Singaraja, 17 November 2022
Validator,



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

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI EFEKTIVITAS
PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS*
SISWA KELAS IV SDN 5 BANYUNING**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu memberi tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing pernyataan penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi catatan pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Penilaian Instrumen Uji Eefektivitas Media Interactive Board Game

No Butir	Penilaian		Masukan
	Relevan	Tidak Relevan	
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	✓		

Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 5 Desember 2022
 Validator,



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

Lampiran 09. Perhitungan Validitas Isi Instrumen

1. Instrumen Validitas Ahli

Uji validitas instrumen dilakukan bersama dua dosen pakar (judges). *Judges 1* yaitu Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd dan *judges 2* yaitu Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. Berikut merupakan penilaian kedua *judges* pada instrumen ahli materi, desain pembelajaran, dan media pembelajaran yang dihitung melalui tabulasi silang sebagai berikut.

a. Perhitungan Instrumen Ahli Materi

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{10}{0+0+0+10}$$

$$V = \frac{10}{10}$$

$$V = 1.00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas isi media memperoleh skor 1.00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.

b. Perhitungan Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

Berikut merupakan penilaian kedua *judges* pada instrumen ahli desain pembelajaran yang dihitung melalui tabulasi silang sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>
---------------	-----------------

	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{10}{0+0+0+10}$$

$$V = \frac{10}{10}$$

$$V = 1.00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas isi media memperoleh skor 1.00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.

c. Perhitungan Instrumen Ahli Media Pembelajaran

Berikut merupakan penilaian kedua *judges* pada instrumen ahli desain pembelajaran yang dihitung melalui tabulasi silang sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

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

$$V = \frac{12}{12}$$

$$V = 1.00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas isi media memperoleh skor 1.00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.

2. Instrumen penilaian Praktisi

Uji validitas instrumen dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges 1* yaitu Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd dan *judges 2* yaitu Dr. I Made Tegeh. S.Pd., M.Pd. Berikut merupakan penilaian kedua *judges* pada instrumen penilaian praktisi.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

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

$$V = \frac{12}{12}$$

$$V = 1.00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas isi media memperoleh skor 1.00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.

3. Instrumen penilaian Siswa

Uji validitas instrumen dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges 1* yaitu Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd dan *judges 2* yaitu Dr. I Made Tegeh.

S.Pd., M.Pd. Berikut merupakan penilaian kedua *judges* pada instrumen penilaian respons siswa.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

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

$$V = \frac{12}{12}$$

$$V = 1.00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas isi media memperoleh skor 1.00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.

4. Instrumen Efektivitas

Uji validitas instrumen dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges 1* yaitu Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd dan *judges 2* yaitu Dr. I Made Tegeh. S.Pd., M.Pd. Berikut merupakan penilaian kedua *judges* pada instrumen efektivitas.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai

berikut.

$$V = \frac{20}{0+0+0+20}$$

$$V = \frac{20}{20}$$

$$V = 1.00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas isi media memperoleh skor 1.00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.



Lampiran 10. Perhitungan Validitas Butir, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Instrumen Efektivitas

1. Validitas Butir

Setelah merancang instrumen pilihan ganda untuk mengukur efektivitas media sebanyak 30 butir soal, selanjutnya soal-soal tersebut akan diuji validitasnya. Sebelum itu, soal telah diujicobakan kepada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Baktiseraga. Berikut merupakan hasil uji coba soal pilihan ganda.

Siswa	SOAL																														Total	
	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		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3	
3	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	6	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	26	
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	4	
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	4	
8	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	19	
9	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	5	
10	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	15	
11	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	
12	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	23	
14	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	8	
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	
16	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	11	
17	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	14	
18	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	14	
19	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	4	
20	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	17	
21	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7	

Selanjutnya, hasil tersebut dianalisis menggunakan SPSS untuk mengetahui validitas butirnya. Berikut merupakan hasil uji validitas butir soal pilihan ganda dengan bantuan SPSS.

		SOAL _1	SOAL _2	SOAL _3	SOAL _4	SOAL _5	SOAL _6	SOAL _7	SOAL _8	SOAL _9	SOAL _10	SOAL _11	SOAL _12	SOAL _13	SOAL _14	SOAL _15
TOTAL	Pearson Correlation	.850**	.761**	.761**	.371	.850**	.850**	.398	.850**	.761**	-.300	.761**	.262	.823**	.761**	.570**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.098	.000	.000	.074	.000	.000	.187	.000	.252	.000	.000	.007
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21

		SOAL _16	SOAL _17	SOAL _18	SOAL _19	SOAL _20	SOAL _21	SOAL _22	SOAL _23	SOAL _24	SOAL _25	SOAL _26	SOAL _27	SOAL _28	SOAL _29	SOAL _30
TOTAL	Pearson Correlation	.398	.111	.065	-.090	.723**	.850**	.111	.850**	.761**	.850**	-.256	.850**	.761**	.850**	.850**
	Sig. (2-tailed)	.074	.630	.778	.699	.000	.000	.630	.000	.000	.000	.263	.000	.000	.000	.000
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21

Untuk mengetahui soal yang dinyatakan layak (valid), dilihat dari adanya tanda bintang pada Pearson Correlation soal-soal yang telah diuji. Berdasarkan hal tersebut, soal-soal yang dinyatakan layak, yaitu.

		SOAL _1	SOAL _2	SOAL _3	SOAL _5	SOAL _6	SOAL _8	SOAL _9	SOAL _11	SOAL _13	SOAL _14	SOAL _15
TOTAL	Pearson Correlation	.850**	.761**	.761**	.850**	.850**	.850**	.761**	.761**	.823**	.761**	.570**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.007
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21

		SOAL _20	SOAL _21	SOAL _23	SOAL _24	SOAL _25	SOAL _27	SOAL _28	SOAL _29	SOAL _30
TOTAL	Pearson Correlation	.723**	.850**	.850**	.761**	.850**	.850**	.761**	.850**	.850**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21

2. Reliabilitas

Setelah menguji validitas butir soal pilihan ganda, selanjutnya soal-soal yang dinyatakan valid diuji reliabilitasnya. Berikut merupakan hasil uji reliabilitas soal pilihan ganda.

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.901
		N of Items	16 ^a

	Part 2	Value	.548
		N of Items	15 ^b
	Total N of Items		31
Correlation Between Forms			.928
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.963
	Unequal Length		.963
Guttman Split-Half Coefficient			.815

Untuk mengetahui reliabilitas soal pilihan ganda, maka bandingkan hasil uji reliabel dengan kategori sebagai berikut.

Batasan Koefisien Reliabilitas	Kriteria
$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r \leq 0,60$	Cukup
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat tinggi

Hasil analisis melalui aplikasi SPSS menunjukkan angka 0,815, sehingga instrumen pilihan ganda dinyatakan memiliki tingkat reliable sangat tinggi. Selain itu, interpretasi juga dapat dilakukan dengan membandingkan hasil uji reliabel dengan r-tabel taraf signifikansi 5% dengan subjek sebanyak 21 orang. R-tabel menunjukkan taraf signifikansi 5% dengan subjek 21 orang yaitu 0,433, sehingga hasil uji reliabilitas > r tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel.

3. Tingkat Kesukaran

Setelah dilakukan analisis tingkat kesukaran melalui aplikasi SPSS terhadap soal pilihan ganda, didapatkan hasil sebagai berikut.

		Statistics																				
		SOAL 1	SOAL 2	SOAL 3	SOAL 5	SOAL 6	SOAL 8	SOAL 9	SOAL 11	SOAL 13	SOAL 14	SOAL 15	SOAL 20	SOAL 21	SOAL 23	SOAL 24	SOAL 25	SOAL 27	SOAL 28	SOAL 29	SOAL 30	TOTAL
N	Valid	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.29	.38	.38	.29	.29	.29	.38	.38	.43	.38	.19	.48	.29	.29	.38	.29	.29	.38	.29	.29	11.14

Untuk menginterpretasikan hasil di atas dapat menggunakan kategori tingkat kesukaran menurut Koyan (2002:135), terdapat kategori tingkat kesukaran soal yaitu sebagai berikut.

Tingkat Kesukaran	Kategori
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Setelah pengujian di atas, hasil interpretasi masing-masing soal dapat dilihat dalam tabel berikut.

No. Soal	Mean	Kategori
1	0,29	Sukar
2	0,38	Sedang
3	0,38	Sedang
5	0,29	Sukar
6	0,29	Sukar
8	0,29	Sukar
9	0,38	Sedang
11	0,38	Sedang
13	0,43	Sedang
14	0,38	Sedang
15	0,19	Sukar
20	0,48	Sedang
21	0,29	Sukar
23	0,29	Sukar
24	0,38	Sedang
25	0,29	Sukar
27	0,29	Sukar
28	0,38	Sedang
29	0,29	Sukar
30	0,29	Sukar

4. Daya Beda

Selanjutnya didapatkan hasil analisis daya beda melalui aplikasi SPSS sebagai berikut.

		Correlations																				
		SOAL 1	SOAL 2	SOAL 3	SOA L 5	SOAL 6	SOA L 8	SOAL 9	SOAL 11	SOAL 13	SOAL 14	SOA L 15	SOAL 20	SOAL 21	SOAL 23	SOAL 24	SOAL 25	SOAL 27	SOAL 28	SOAL 29	SOAL 30	TOTAL
TOTAL	Pearson Correlation	.850**	.761**	.761**	.850*	.850*	.850*	.761**	.761**	.823**	.761**	.570*	.723**	.850**	.850**	.761**	.850**	.850**	.761**	.850**	.850**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.007	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Kategori daya beda disajikan dalam tabel di bawah ini.

Daya Beda	Kategori
Negatif (< 0,00)	Buruk
0,00-0,19	Kurang
0,20-0,39	Cukup Baik
0,40-0,70	Baik
0,71-1,00	Sangat

Setelah analisis di atas, hasil interpretasi masing-masing soal dapat dilihat dalam tabel berikut.

No. Soal	Pearson Correlation	Kategori
1	0,850	Sangat baik
2	0,761	Sangat baik
3	0,761	Sangat baik
5	0,850	Sangat baik
6	0,850	Sangat baik
8	0,850	Sangat baik
9	0,761	Sangat baik
11	0,761	Sangat baik
13	0,823	Sangat baik
14	0,761	Sangat baik
15	0,570	Baik
20	0,723	Sangat baik
21	0,850	Sangat baik
23	0,850	Sangat baik
24	0,761	Sangat baik
25	0,850	Sangat baik
27	0,850	Sangat baik
28	0,761	Sangat baik
29	0,850	Sangat baik
30	0,850	Sangat baik

Berdasarkan seluruh hasil analisis di atas, soal pilihan ganda yang disusun sebanyak 30 butir soal hanya dapat digunakan sebanyak 20 butir dengan

nomor soal yaitu 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 20, 21, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30, sehingga soal-soal ini akan digunakan untuk melaksanakan *pretest* dan *posttest*.



Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Media

KUESIONER VALIDASI AHLI MATERI
“PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS
SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING”

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak setuju
 - 2 : Tidak setuju
 - 3 : Setuju
 - 4 : Sangat setuju
3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
 4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
 5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
 6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN AHLI MATERI

No	Aspek/Keterangan	Skor			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A	Aspek Kurikulum				
1	Penyajian materi dalam media pembelajaran sesuai dengan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)	✓			
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran sesuai dengan IKTP (Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran)	✓			

3	Penyajian materi dalam media pembelajaran sesuai dengan TP (Tujuan Pembelajaran)	✓			
B	Aspek Materi				
4	Kecangkupan materi yang singkat, padat, dan jelas		✓		
5	Kesesuaian isi materi dengan konsep yang benar	✓			
6	Kesesuaian contoh-contoh yang disajikan dengan materi yang relevan.	✓			
7	Materi mudah dipahami oleh peserta didik	✓			
C	Aspek Bahasa				
8	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	✓			
D	Aspek Evaluasi				
9	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓			
10	Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kompetensi		✓		
Jumlah					

Komentar dan saran perbaikan:

.....

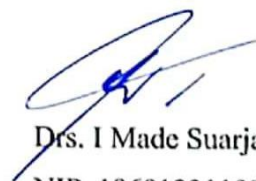
.....

.....

.....

Singaraja, 29 November 2022

Evaluator,



Drs. I Made Suarjana, M.Pd

NIP. 196012311986031022

KUESIONER VALIDASI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
“PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS
SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING”

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- | | |
|---|-----------------------|
| 1 | : Sangat tidak setuju |
| 2 | : Tidak setuju |
| 3 | : Setuju |
| 4 | : Sangat setuju |
3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
 4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
 5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
 6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

No	Aspek/Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A	Aspek Tujuan				
1	Kesesuaian rumusan tujuan pembelajaran dengan format ABCD (<i>audience, behavior, condition, degree</i>)	✓			
2	Kesesuaian desain media dengan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)		✓		
3	Kesesuaian desain media dengan IKTP (Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran)		✓		

B	Aspek Strategi				
4	Penyampaian materi sesuai dengan langkah-langkah <i>phenomenom based learning</i> .		✓		
5	Model <i>phenomenom based learning</i> menjelaskan konsep materi IPAS secara nyata sesuai dengan kehidupan sehari-hari	✓			
6	Memberikan contoh-contoh nyata sesuai dengan materi yang diberikan.	✓			
7	Mampu memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri.	✓			
8	Diberikan soal-soal latihan untuk pemahaman konsep.	✓			
C	Aspek Evaluasi				
9	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal evaluasi.	✓			
10	Kesesuaian soal dengan alur tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran.	✓			
Jumlah					

Komentar dan saran perbaikan:

.....

.....

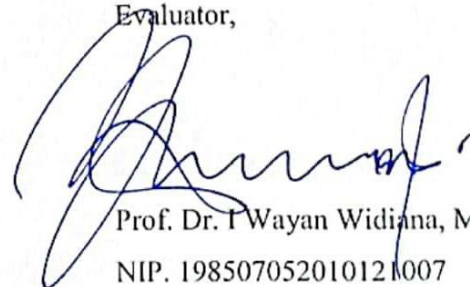
.....

.....

.....

Singaraja, 1 Desember 2022

Evaluatur,



Prof. Dr. I Wayan Widiyana, M.Pd

NIP. 198507052010121007

KUESIONER VALIDASI AHLI MEDIA
“PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS
SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING”

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak setuju
 - 2 : Tidak setuju
 - 3 : Setuju
 - 4 : Sangat setuju
3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
 4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
 5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
 6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN AHLI MEDIA

No	Aspek/Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A	Aspek Tampilan Media				
1	Kemenarikan design cover	✓			
2	Kualitas dari gambar yang digunakan	✓			
3	Komposisi gambar	✓			
4	Kesesuaian kualitas pencahayaan	✓			
5	Kesesuaian audio yang digunakan	✓			
6	Tulisan dalam media dapat dibaca dengan jelas	✓			

7	Kesesuaian gambar yang mendukung materi pembelajaran	✓			
8	Kesesuaian jenis huruf dan spasi yang digunakan		✓		
9	Kesesuaian kombinasi warna	✓			
10	Penggunaan animasi yang tepat sebagai pendukung pembelajaran	✓			
11	Kesesuaian penggunaan sound effect		✓		
12	Penggunaan narasi atau bahasa yang tepat	✓			
13	Tampilan tata letak layar (<i>screen design</i>) dalam video yang seimbang.		✓		
B	Aspek Kelayakan				
14	Kesesuaian media dengan tujuan.	✓			
15	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	✓			
C	Aspek Pengoperasian				
16	Kemudahan dan kelancaran dalam pengoperasian	✓			
Jumlah					

Komentar dan saran perbaikan:

Cek kembali pengetikan spasi, tanda baca, dll

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 29 November 2022

Evaluator,



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

NIP. 197108152001121001

Lampiran 12. Analisis Validitas Media

Berdasarkan hasil analisis yang telah dijabarkan pada BAB IV berkaitan dengan analisis ahli materi, didapatkan skor penilaian ahli materi yaitu sebesar 95%. Ahli berikutnya yaitu desain pembelajaran dengan perolehan nilai dari ahli desain pembelajaran sebesar 92,50%. Ahli ketiga yaitu media pembelajaran, dengan perolehan nilai yaitu 95,31%. Berdasarkan ketiga hasil ahli tersebut, dilakukan analisis untuk mencari persentase keseluruhan ahli, dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = F : N$$

Keterangan:

F : Jumlah persentase keseluruhan objek

N : Banyak subjek

Sehingga dilakukan analisis sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{95\% + 92,50\% + 95,31\%}{3}$$

$$\text{Persentase} = \frac{282,81\%}{3}$$

$$\text{Persentase} = 94,27\%$$

Berdasarkan hal itu, dapat disimpulkan bahwa media *Interactive Board Game* dikategorikan **sangat baik**.

Lampiran 13. Hasil Uji Respons Praktisi/Guru

LEMBAR PENILAIAN RESPON GURU
“PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS
SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING”

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.
Keterangan:
1 : Sangat tidak setuju
2 : Tidak setuju
3 : Setuju
4 : Sangat setuju
3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	TAMPILAN				
1	Secara keseluruhan tampilan <i>Interactive Board Game</i> menarik.	✓			
2	Tulisan dalam media <i>Interactive Board Game</i> terbaca dengan jelas.	✓			
3	Gambar dalam media <i>Interactive Board Game</i> terlihat dengan jelas.	✓			
4	Narasi dalam media <i>Interactive Board Game</i> terdengar dengan jelas.		✓		
5	Tampilan warna media <i>Interactive Board Game</i> menarik.		✓		

B.	MATERI				
6	Materi yang dimuat dalam media <i>Interactive Board Game</i> dapat dijelaskan dengan mudah ke siswa.	✓			
7	Uraian materi yang tersaji dalam media <i>Interactive Board Game</i> jelas dan lengkap.		✓		
8	Penyajian soal yang diberikan sesuai dengan materi sehingga dapat memberikan refleksi yang sesuai bagi siswa.	✓			
C.	MOTIVASI				
9	Melalui menggunakan media <i>Interactive Board Game</i> dapat mengaktifkan siswa dalam belajar.	✓			
10	Media <i>Interactive Board Game</i> dapat mewadahi siswa belajar secara visual, audio, dan audiovisual.	✓			
D.	PENGOPRASIAN				
11	Media <i>Interactive Board Game</i> dapat digunakan dengan mudah untuk mengajar.	✓			
12	Media <i>Interactive Board Game</i> dapat digunakan secara berulang-ulang sehingga membantu efektifitas pembelajaran.	✓			
Jumlah					

Komentar dan saran perbaikan:

Media *Interactive Board Game* sangat menarik membuat siswa aktif dalam mengikuti proses belajar.

.....

.....

.....

Singaraja, 13 Desember 2022

Praktisi,

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping letters and lines, positioned above the printed name.

Komang Aprilliani Maha Supardhi, S.Pd.

NIP.

Lampiran 14. Hasil Uji Respons Siswa Perorangan

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
“PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS
SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING”

Nama : komang yufaka

Nomor Absen: 18

Kelas : IV

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak setuju
 - 2 : Tidak setuju
 - 3 : Setuju
 - 4 : Sangat setuju
3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
 4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
 5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
 6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN KEPKRAKTISAN MEDIA

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	TAMPILAN				
1	Bagi saya tampilan <i>Interactive Board Game</i> menarik		✓		
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .	✓			

3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara penjelasan materi terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		
5	Tampilan warna dalam media <i>Interactive Board Game</i> menarik bagi saya.		✓		
B.	MATERI				
6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		
7	Uraian materi yang tersaji dalam media <i>Interactive Board Game</i> jelas bagi saya.	✓			
8	Penyajian soal dalam media <i>Interactive Board Game</i> yang diberikan sesuai dengan materi sehingga memudahkan dalam menjawab soal.	✓			
C.	MOTIVASI				
9	Melalui media <i>Interactive Board Game</i> saya menjadi lebih senang dalam belajar.	✓			
10	Penggunaan media <i>Interactive Board Game</i> membuat saya lebih termotivasi dalam belajar.		✓		
D.	PENGOPRASIAN				
11	Saya dapat dengan mudah menggunakan media <i>Interactive Board Game</i> untuk belajar.		✓		
12	Saya dapat menggunakan <i>Interactive Board Game</i> secara berulang-ulang sehingga memudahkan dalam belajar.		✓		
Jumlah					

omentar dan saran perbaikan:

Mediannya sudah baik.....

.....

.....
.....
.....
Singaraja, 13 Desember 2022

Siswa,



(komang yufaka)

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
“PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS
SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING”

Nama : km. ari darma putra
 Nomor Absen: 13
 Kelas : IV

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak setuju
 - 2 : Tidak setuju
 - 3 : Setuju
 - 4 : Sangat setuju
3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
 4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
 5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
 6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN KEPKRAKTISAN MEDIA

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
A.	TAMPILAN				
1	Bagi saya tampilan <i>Interactive Board Game</i> menarik	✓			
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		

3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .	√			
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara penjelasan materi terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .		√		
5	Tampilan warna dalam media <i>Interactive Board Game</i> menarik bagi saya.		√		
B.	MATERI				
6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam media <i>Interactive Board Game</i> .	√			
7	Uraian materi yang tersaji dalam media <i>Interactive Board Game</i> jelas bagi saya.		√		
8	Penyajian soal dalam media <i>Interactive Board Game</i> yang diberikan sesuai dengan materi sehingga memudahkan dalam menjawab soal.		√		
C.	MOTIVASI				
9	Melalui media <i>Interactive Board Game</i> saya menjadi lebih senang dalam belajar.	√			
10	Penggunaan media <i>Interactive Board Game</i> membuat saya lebih termotivasi dalam belajar.	√			
D.	PENGOPRASIAN				
11	Saya dapat dengan mudah menggunakan media <i>Interactive Board Game</i> untuk belajar.	√			
12	Saya dapat menggunakan <i>Interactive Board Game</i> secara berulang-ulang sehingga memudahkan dalam belajar.			√	
Jumlah					

Komentar dan saran perbaikan:

Saya sangat suka ~~me~~ menggunakan interactive Board game

medianya sangat baik

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

Singaraja, 13 Desember 2022

Siswa,



(km. ari darma putra)

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
“PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS
SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING”

Nama : Luh Prasasmita Rani Wijaya
 Nomor Absen: 20
 Kelas : IV/4

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak setuju
 - 2 : Tidak setuju
 - 3 : Setuju
 - 4 : Sangat setuju
3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
 4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
 5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
 6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN KEPKRAKTISAN MEDIA

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	TAMPILAN				
1	Bagi saya tampilan <i>Interactive Board Game</i> menarik	✓			
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		

3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .	✓			
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara penjelasan materi terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .	✓			
5	Tampilan warna dalam media <i>Interactive Board Game</i> menarik bagi saya.	✓			
B.	MATERI				
6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		
7	Uraian materi yang tersaji dalam media <i>Interactive Board Game</i> jelas bagi saya.	✓			
8	Penyajian soal dalam media <i>Interactive Board Game</i> yang diberikan sesuai dengan materi sehingga memudahkan dalam menjawab soal.	✓			
C.	MOTIVASI				
9	Melalui media <i>Interactive Board Game</i> saya menjadi lebih senang dalam belajar.	✓			
10	Penggunaan media <i>Interactive Board Game</i> membuat saya lebih termotivasi dalam belajar.	✓			
D.	PENGOPRASIAN				
11	Saya dapat dengan mudah menggunakan media <i>Interactive Board Game</i> untuk belajar.	✓			
12	Saya dapat menggunakan <i>Interactive Board Game</i> secara berulang-ulang sehingga memudahkan dalam belajar.	✓			
Jumlah					

Komentar dan saran perbaikan:

.....
 Gamanya sangat kurang banget

.....
.....
.....
Singaraja, 13 Desember 2022

Siswa,

Amang Ayu.

(Luh PnydSas mitaray)

Lampiran 15. Hasil Uji Respons Siswa Kelompok Kecil

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA “PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS *PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS* SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING”

Nama : Putu Danu Putra Bagasena

Nomor Absen: 25

Kelas : IV

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak setuju
 - 2 : Tidak setuju
 - 3 : Setuju
 - 4 : Sangat setuju
3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
 4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
 5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
 6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN KEPKRAKTISAN MEDIA

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	TAMPILAN				
1	Bagi saya tampilan <i>Interactive Board Game</i> menarik	✓			
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		

3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .	✓			
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara penjelasan materi terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		
5	Tampilan warna dalam media <i>Interactive Board Game</i> menarik bagi saya.	✓			
B. MATERI					
6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam media <i>Interactive Board Game</i> .	✓			
7	Uraian materi yang tersaji dalam media <i>Interactive Board Game</i> jelas bagi saya.			✓	
8	Penyajian soal dalam media <i>Interactive Board Game</i> yang diberikan sesuai dengan materi sehingga memudahkan dalam menjawab soal.	✓			
C. MOTIVASI					
9	Melalui media <i>Interactive Board Game</i> saya menjadi lebih senang dalam belajar.	✓			
10	Penggunaan media <i>Interactive Board Game</i> membuat saya lebih termotivasi dalam belajar.	✓			
D. PENGOPRASIAN					
11	Saya dapat dengan mudah menggunakan media <i>Interactive Board Game</i> untuk belajar.	✓			
12	Saya dapat menggunakan <i>Interactive Board Game</i> secara berulang-ulang sehingga memudahkan dalam belajar.	✓			
Jumlah					

Komentar dan saran perbaikan:

media ini membantu saya belajar dengan baik.....

.....

.....

.....

Singaraja, 13 Desember 2022

Siswa,

Danu

(Putra Danu Putra Bagasena)

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
“PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS
SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING”

Nama : MaDe Gita oktorini aeuka
 Nomor Absen: 21
 Kelas : IV

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak setuju
 - 2 : Tidak setuju
 - 3 : Setuju
 - 4 : Sangat setuju
3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
 4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
 5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
 6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN KEPKRAKTISAN MEDIA

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	TAMPILAN				
1	Bagi saya tampilan <i>Interactive Board Game</i> menarik	✓			
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		

3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .	✓			
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara penjelasan materi terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .	✓			
5	Tampilan warna dalam media <i>Interactive Board Game</i> menarik bagi saya.	✓			
B. MATERI					
6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		
7	Uraian materi yang tersaji dalam media <i>Interactive Board Game</i> jelas bagi saya.		✓		
8	Penyajian soal dalam media <i>Interactive Board Game</i> yang diberikan sesuai dengan materi sehingga memudahkan dalam menjawab soal.	✓			
C. MOTIVASI					
9	Melalui media <i>Interactive Board Game</i> saya menjadi lebih senang dalam belajar.	✓			
10	Penggunaan media <i>Interactive Board Game</i> membuat saya lebih termotivasi dalam belajar.		✓		
D. PENGOPRASIAN					
11	Saya dapat dengan mudah menggunakan media <i>Interactive Board Game</i> untuk belajar.	✓			
12	Saya dapat menggunakan <i>Interactive Board Game</i> secara berulang-ulang sehingga memudahkan dalam belajar.		✓		
Jumlah					

Komentar dan saran perbaikan:

Sangat membantu saya untuk mengerti lebih mudah

.....
 Gita

Singaraja, 13 Desember 2022

Siswa,

Gita
 (Made Gita oktorinipgita)

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
“PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS
SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING”

Nama : KD WAHYU DWI SAPUTRA
 Nomor Absen: 8
 Kelas : IV

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
 2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.
- Keterangan:
- 1 : Sangat tidak setuju
 - 2 : Tidak setuju
 - 3 : Setuju
 - 4 : Sangat setuju
3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
 4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
 5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
 6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN KEPKRAKTISAN MEDIA

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
A. TAMPILAN					
1	Bagi saya tampilan <i>Interactive Board Game</i> menarik	✓			
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		

3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .	✓			
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara penjelasan materi terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .	✓			
5	Tampilan warna dalam media <i>Interactive Board Game</i> menarik bagi saya.	✓			
B. MATERI					
6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam media <i>Interactive Board Game</i> .	✓			
7	Uraian materi yang tersaji dalam media <i>Interactive Board Game</i> jelas bagi saya.			✓	
8	Penyajian soal dalam media <i>Interactive Board Game</i> yang diberikan sesuai dengan materi sehingga memudahkan dalam menjawab soal.	✓			
C. MOTIVASI					
9	Melalui media <i>Interactive Board Game</i> saya menjadi lebih senang dalam belajar.	✓			
10	Penggunaan media <i>Interactive Board Game</i> membuat saya lebih termotivasi dalam belajar.	✓			
D. PENGOPRASIAN					
11	Saya dapat dengan mudah menggunakan media <i>Interactive Board Game</i> untuk belajar.		✓		
12	Saya dapat menggunakan <i>Interactive Board Game</i> secara berulang-ulang sehingga memudahkan dalam belajar.	✓			
Jumlah					

Komentar dan saran perbaikan:

sangat menarik

.....

Singaraja, 13 Desember 2022

Siswa,

[Signature]

(KD Wahyu Dwi)
 Sapuera

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
“PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS
SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING”

Nama : Komangdiya a bdi Pratiwi
 Nomor Absen: 15
 Kelas : iv [4]

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
 2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.
- Keterangan:
- 1 : Sangat tidak setuju
 - 2 : Tidak setuju
 - 3 : Setuju
 - 4 : Sangat setuju
3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
 4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
 5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
 6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN KEPKRAKTISAN MEDIA

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
A. TAMPILAN					
1	Bagi saya tampilan <i>Interactive Board Game</i> menarik	✓			
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		

3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .	✓			
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara penjelasan materi terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		
5	Tampilan warna dalam media <i>Interactive Board Game</i> menarik bagi saya.		✓		
B. MATERI					
6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		
7	Uraian materi yang tersaji dalam media <i>Interactive Board Game</i> jelas bagi saya.	✓			
8	Penyajian soal dalam media <i>Interactive Board Game</i> yang diberikan sesuai dengan materi sehingga memudahkan dalam menjawab soal.	✓			
C. MOTIVASI					
9	Melalui media <i>Interactive Board Game</i> saya menjadi lebih senang dalam belajar.		✓		
10	Penggunaan media <i>Interactive Board Game</i> membuat saya lebih termotivasi dalam belajar.	✓			
D. PENGOPRASIAN					
11	Saya dapat dengan mudah menggunakan media <i>Interactive Board Game</i> untuk belajar.		✓		
12	Saya dapat menggunakan <i>Interactive Board Game</i> secara berulang-ulang sehingga memudahkan dalam belajar.	✓			
Jumlah					

Komentar dan saran perbaikan:

Saya sangat senang belajar dengan board game

Singaraja, 13 Desember 2022

Siswa, *Abdi Prati*

(Komangdiva abdi Prati)

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
“PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS
SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING”

Nama : Ketut Julia candra geni
 Nomor Absen: 11
 Kelas : IV

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.
 Keterangan:
 1 : Sangat tidak setuju
 2 : Tidak setuju
 3 : Setuju
 4 : Sangat setuju
3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN KEPKRAKTISAN MEDIA

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A. TAMPILAN					
1	Bagi saya tampilan <i>Interactive Board Game</i> menarik		✓		
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .	✓			

3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .	✓			
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara penjelasan materi terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		
5	Tampilan warna dalam media <i>Interactive Board Game</i> menarik bagi saya.	✓			
B. MATERI					
6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		
7	Uraian materi yang tersaji dalam media <i>Interactive Board Game</i> jelas bagi saya.	✓			
8	Penyajian soal dalam media <i>Interactive Board Game</i> yang diberikan sesuai dengan materi sehingga memudahkan dalam menjawab soal.	✓			
C. MOTIVASI					
9	Melalui media <i>Interactive Board Game</i> saya menjadi lebih senang dalam belajar.	✓			
10	Penggunaan media <i>Interactive Board Game</i> membuat saya lebih termotivasi dalam belajar.		✓		
D. PENGOPRASIAN					
11	Saya dapat dengan mudah menggunakan media <i>Interactive Board Game</i> untuk belajar.		✓		
12	Saya dapat menggunakan <i>Interactive Board Game</i> secara berulang-ulang sehingga memudahkan dalam belajar.	✓			
Jumlah					

Komentar dan saran perbaikan:

interactive ini sangat Bagus sekali dan saya sangat suka

Singaraja, 13 Desember 2022

Siswa,



(Kt Yulia candra dewi)

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
"PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS
SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING"

Nama : Kadek Nika Ayyawibawu
 Nomor Absen: 6
 Kelas : IV

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak setuju
 - 2 : Tidak setuju
 - 3 : Setuju
 - 4 : Sangat setuju
3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
 4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
 5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
 6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN KEPKRAKTISAN MEDIA

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
A. TAMPILAN					
1	Bagi saya tampilan <i>Interactive Board Game</i> menarik		✓		
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .	✓			

3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara penjelasan materi terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		
5	Tampilan warna dalam media <i>Interactive Board Game</i> menarik bagi saya.		✓		
B. MATERI					
6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam media <i>Interactive Board Game</i> .	✓			
7	Uraian materi yang tersaji dalam media <i>Interactive Board Game</i> jelas bagi saya.		✓		
8	Penyajian soal dalam media <i>Interactive Board Game</i> yang diberikan sesuai dengan materi sehingga memudahkan dalam menjawab soal.		✓		
C. MOTIVASI					
9	Melalui media <i>Interactive Board Game</i> saya menjadi lebih senang dalam belajar.	✓			
10	Penggunaan media <i>Interactive Board Game</i> membuat saya lebih termotivasi dalam belajar.	✓			
D. PENGOPRASIAN					
11	Saya dapat dengan mudah menggunakan media <i>Interactive Board Game</i> untuk belajar.	✓			
12	Saya dapat menggunakan <i>Interactive Board Game</i> secara berulang-ulang sehingga memudahkan dalam belajar.	✓			
Jumlah					

Komentar dan saran perbaikan:

.....

Singaraja, 13 Desember 2022

Siswa,

Niko
 (Kadek niko Arya W.)

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
“PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS
SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING”

Nama : km g-1 g-1 Prasetya
 Nomor Absen : 3
 Kelas : IV/4

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak setuju
- 2 : Tidak setuju
- 3 : Setuju
- 4 : Sangat setuju

3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN KEPKRAKTISAN MEDIA

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A. TAMPILAN					
1	Bagi saya tampilan <i>Interactive Board Game</i> menarik		✓		
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		

3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara penjelasan materi terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .	✓			
5	Tampilan warna dalam media <i>Interactive Board Game</i> menarik bagi saya.	✓			
B. MATERI					
6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		
7	Uraian materi yang tersaji dalam media <i>Interactive Board Game</i> jelas bagi saya.		✓		
8	Penyajian soal dalam media <i>Interactive Board Game</i> yang diberikan sesuai dengan materi sehingga memudahkan dalam menjawab soal.		✓		
C. MOTIVASI					
9	Melalui media <i>Interactive Board Game</i> saya menjadi lebih senang dalam belajar.		✓		
10	Penggunaan media <i>Interactive Board Game</i> membuat saya lebih termotivasi dalam belajar.	✓			
D. PENGOPRASIAN					
11	Saya dapat dengan mudah menggunakan media <i>Interactive Board Game</i> untuk belajar.	✓			
12	Saya dapat menggunakan <i>Interactive Board Game</i> secara berulang-ulang sehingga memudahkan dalam belajar.		✓		
Jumlah					

Komentar dan saran perbaikan:

Game Board game ini sangat bagus dan seru

Singaraja, 13 Desember 2022
Siswa,

(*get*)

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
“PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS
SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING”

Nama : Kadek Febyanji
 Nomor Absen: (4)
 Kelas : V

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.
 Keterangan:
 1 : Sangat tidak setuju
 2 : Tidak setuju
 3 : Setuju
 4 : Sangat setuju
3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN KEPKRAKTISAN MEDIA

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A. TAMPILAN					
1	Bagi saya tampilan <i>Interactive Board Game</i> menarik		✓		
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		

3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara penjelasan materi terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .	✓			
5	Tampilan warna dalam media <i>Interactive Board Game</i> menarik bagi saya.	✓			
B. MATERI					
6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		
7	Uraian materi yang tersaji dalam media <i>Interactive Board Game</i> jelas bagi saya.		✓		
8	Penyajian soal dalam media <i>Interactive Board Game</i> yang diberikan sesuai dengan materi sehingga memudahkan dalam menjawab soal.		✓		
C. MOTIVASI					
9	Melalui media <i>Interactive Board Game</i> saya menjadi lebih senang dalam belajar.	✓			
10	Penggunaan media <i>Interactive Board Game</i> membuat saya lebih termotivasi dalam belajar.		✓		
D. PENGOPRASIAN					
11	Saya dapat dengan mudah menggunakan media <i>Interactive Board Game</i> untuk belajar.		✓		
12	Saya dapat menggunakan <i>Interactive Board Game</i> secara berulang-ulang sehingga memudahkan dalam belajar.	✓			
Jumlah					

Komentar dan saran perbaikan:

Belajar itu sangat seru

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 13 Desember 2022

Siswa,

Fajar
(Kadek Febryani)

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
"PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING* UNTUK MENGATASI *LEARNING LOSS
SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 BANYUNING"

Nama : Km Fodeq WITAWATI

Nomor Absen: 14

Kelas : IV

A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak setuju
 - 2 : Tidak setuju
 - 3 : Setuju
 - 4 : Sangat setuju
3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
 4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
 5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
 6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

B. INSTRUMEN KEPKRAKTISAN MEDIA

No	Aspek/Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A. TAMPILAN					
1	Bagi saya tampilan <i>Interactive Board Game</i> menarik		✓		
2	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .	✓			

3	Saya dapat melihat dengan jelas gambar yang terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara penjelasan materi terdapat pada media <i>Interactive Board Game</i> .		✓		
5	Tampilan warna dalam media <i>Interactive Board Game</i> menarik bagi saya.		✓		
B. MATERI					
6	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam media <i>Interactive Board Game</i> .	✓			
7	Uraian materi yang tersaji dalam media <i>Interactive Board Game</i> jelas bagi saya.		✓		
8	Penyajian soal dalam media <i>Interactive Board Game</i> yang diberikan sesuai dengan materi sehingga memudahkan dalam menjawab soal.		✓		
C. MOTIVASI					
9	Melalui media <i>Interactive Board Game</i> saya menjadi lebih senang dalam belajar.		✓		
10	Penggunaan media <i>Interactive Board Game</i> membuat saya lebih termotivasi dalam belajar.	✓			
D. PENGOPRASIAN					
11	Saya dapat dengan mudah menggunakan media <i>Interactive Board Game</i> untuk belajar.		✓		
12	Saya dapat menggunakan <i>Interactive Board Game</i> secara berulang-ulang sehingga memudahkan dalam belajar.		✓		
Jumlah					

Komentar dan saran perbaikan:

baik dan bagus

Singaraja, 13 Desember 2022

Siswa,



(KM Pradea wirawan)

2. Hasil *Posttest*

Sliswa	Soal Posttest																				Jumlah	Nilai	
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20			
1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	13	65
2	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	11	55
3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	16	80
4	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	70
5	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
6	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	10	50
7	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	14	70
8	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	11	55
9	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	11	55
10	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	16	80
11	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	14	70
12	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	65
13	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	70
14	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	15	75
15	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	13	65
16	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	70
17	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	60
18	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	11	55
19	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	16	80
20	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	70
21	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	12	60
22	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	15	75
23	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	70
24	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	13	65
25	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	15	75
26	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	13	65
27	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	16	80
28	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14	70

Lampiran 17. Modul Ajar

MODUL AJAR BAGIAN TUBUH TUMBUHAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Banyuning

Fase / Kelas : B / 4

Tahun Ajaran : 2022/2023

Alokasi Waktu : 1 Pertemuan

Pertemuan 1 : 3 JP (3 x 40 menit)

A. Elemen

Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)

B. Capaian Pembelajaran

Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Peserta didik juga membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan berdasarkan panduan tertentu. Peserta didik menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan serta menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.

Peserta didik mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik juga membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah sertamengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Peserta didik mampu menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan. Selanjutnya peserta didik mengomunikasikan hasil penyelidikan secara verbal dan tertulis dalam berbagai format.

C. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dari tumbuhan.
2. Peserta didik dapat mendeskripsikan fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan.
3. Peserta didik bisa mengaitkan fungsi bagian tubuh dengan kebutuhan tumbuhan untuk tumbuh, mempertahankan diri, serta berkembang biak.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati tumbuhan di taman sekolah, peserta didik mampu mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan dengan teliti.
2. Melalui pengenalan fenomena dan percobaan sederhana, peserta didik mampu mendeskripsikan fungsi bagian tubuh tumbuhan (akar, batang, dan daun) dengan baik.
3. Melalui pemaparan dari guru dan kegiatan diskusi kelompok peserta didik mampu mengaitkan fungsi bagian tubuh dengan kebutuhan tumbuhan untuk hidup, mempertahankan diri, serta berkembang biak dengan tepat.

E. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Mandiri
3. Gotong Royong
4. Bernalar Kritis
5. Kreatif

F. Materi

Bagian-bagian tumbuhan (Topik A Bab 1)

G. Sumber Belajar. Bahan Ajar dan Media Pembelajaran

Sumber Belajar dan Bahan Ajar

1. Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Jakarta, Pusurbuk, 2021.

2. Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Jakarta, Puskurbuk, 2021.
3. Tumbuhan di Lingkungan Sekitar
4. Fenomena di Lingkungan Sekitar
5. Sumber Video:
Lagu Kebangsaan “Indonesia Raya” :
<https://www.youtube.com/watch?v=UuPaS81n0xg>
Lagu Profil Pelajar Pancasila :
https://youtube.com/watch?v=kRgSib4k_bw&feature=share

□ **Media Pembelajaran**

Media *Interactive Board Game*

H. Strategi Pembelajaran

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Metode : Pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi Kelompok
3. Model : *Phenomenon Based Learning*

I. Pertanyaan Pemantik (*Diagnostic Assessment*)

1. Apakah kalian tahu apa saja bagian tubuh dari tumbuhan?
2. Apakah kalian tahu fungsi dari setiap bagian tubuh tumbuhan?

J. Sarana dan Prasarana

LCD Proyektor

K. Penilaian

1. Asesmen Individu

Dilakukan menggunakan tes essay pada akhir kegiatan pembelajaran.

2. Asesmen Kelompok.

Dilakukan pada saat siswa melakukan kegiatan penyelidikan.

L. Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan diberikan kepada siswa dengan kategori berhasil dalam penilaian.
- Remedial diberikan kepada siswa yang masuk kategori belum berhasil dalam penilaian.

M. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Awal (15 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memasuki ruang kelas.2. Setelah guru memasuki ruang kelas, siswa dan guru bersama-sama memberi salam.3. Salah seorang siswa memimpin doa bersama.4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dibantu dengan daftar absensi siswa.5. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu kebangsaan “Indonesia Raya)6. Guru dan siswa bersama-sama7. Menyanyikan lagu profil Pancasila.8. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik (<i>Diagnostic Assessment</i>):<ol style="list-style-type: none">1. Apakah bunga memiliki bagian-bagian?2. Apa saja bagian bunga?3. Bagaimana perkembangbiakan tanaman bunga?9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
Kegiatan Inti (95 menit)	<p>Kegiatan 1 (Mengamati bagian – bagian tubuh tumbuhan)</p> <p>Fase 1 : Orientasi siswa terhadap fenomena</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru mengajak siswa untuk mengamati gambar tanaman yang ada di media.2. Guru meminta siswa mengamati beberapa jenis gambar tanaman yang berbeda. <p>“Coba kalian lihat, apakah bentuk bunga ini sama?”</p>

“Selain dari bentuk, apa yang berbeda dari masing-masing gambar?”

Fase 2 : Mengorganisasi peserta didik untuk belajar secara berkelompok.

3. Siswa diarahkan untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 orang.

Fase 3 : Melakukan penyelidikan kelompok

4. Siswa diarahkan untuk melakukan penyelidikan sesuai dengan petunjuk yang ada media pembelajaran.
5. Penyelidikan berupa menjawab tantangan dan pertanyaan-pertanyaan yang ada pada media *Interactive Board Game*.
6. Selama kegiatan penyelidikan guru hanya berperan sebagai fasilitator.

Fase 4 : Penyajian Hasil Penyelidikan

7. Masing-masing kelompok diminta menyampaikan hasil penyelidikan mereka secara bergantian.
8. Kelompok lain memberikan komentar dan saran kepada kelompok yang melakukan presentasi.

Fase 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi

9. Guru bersama siswa menganalisis dan mengevaluasi hasil penyelidikan yang diperoleh.
10. Guru dan siswa membuat kesimpulan dari hasil analisis yang dilakukan.
11. Guru memberikan penjelasan mengenai fungsi dari masing-masing bagian tumbuhan yang telah diamati.
12. Guru meminta siswa mengamati materi pada buku siswa mengenai bunga sempurna dan bunga tidak sempurna.

Kegiatan 2 (Mengamati fungsi bagian tumbuhan)

Fase 1 : Orientasi siswa terhadap fenomena

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pengenalan terhadap fenomena yang ada di sekitar, berkaitan dengan fungsi tubuh tumbuhan. 2. Siswa diminta untuk mengamati fenomena apa yang terjadi padatanaman tersebut. 3. Guru memberikan penjelasan singkat terkait fenomena yangterjadi. <p>Fase 2 : Mengorganisasi peserta didik untuk belajar secara berkelompok.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa diarahkan untuk bekerja sesuai dengan kelompok sebelumnya. <p>Fase 3 : Melakukan penyelidikan secara berkelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa diarahkan untuk melakukan penyelidikan sesuai petunjuk yang ada pada media pembelajaran. 6. Selama proses penyelidikan, guru hanya berperan sebagai fasilitator. <p>Fase 4 : Penyajian Hasil Penyelidikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Masing-masing kelompok diminta menyampaikan hasil penyelidikan mereka secara bergantian. 8. Kelompok lain memberikan komentar dan saran kepada kelompok yang melakukan presentasi. <p>Fase 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Guru memberikan penjelasan lebih lanjut dan penguatan materi fungsi tubuh tumbuhan. 10. Siswa diberikan <i>game</i> atau permainan yang ada dalam media untuk memperkuat ingatan terhadap materi yang telah diberikan.
<p>Penutup (10 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 11. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait pembelajaranhari ini.Siswa bersama guru membuat kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini. 12. Guru dan siswa melakukan <i>riview</i> terhadap kegiatan pembelajaran hari ini dengan tanya jawab, sekaligus

	sebagai refleksi pembelajaran. “Apakah kalian senang dengan pembelajaran hari ini?”
--	--

MODUL AJAR

BAGIAN TUBUH TUMBUHAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Banyuning
Fase / Kelas : B / 4
Tahun Ajaran : 2022/2023
Alokasi Waktu : 1 Pertemuan
Pertemuan 1 : 2 JP (3 x 40 menit)

A. Elemen

Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)

B. Capaian Pembelajaran

Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Peserta didik juga membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan berdasarkan panduan tertentu. Peserta didik menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan serta menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.

Peserta didik mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik juga membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah serta mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Peserta didik mampu menunjukkan kelebihan dan kekurangan

proses penyelidikan. Selanjutnya peserta didik mengomunikasikan hasil penyelidikan secara verbal dan tertulis dalam berbagai format.

C. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu mendeskripsikan pengelompokan tumbuhan berdasarkan jenis akar, batang, dan daun.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pengenalan fenomena dan mengamati, peserta didik dapat mendeskripsikan pengelompokan tumbuhan berdasarkan jenis akar, batang, dan daun dengan tepat.

E. Profil Pelajar Pancasila

5. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
6. Mandiri
7. Gotong Royong
8. Bernalar Kritis
9. Kreatif

F. Materi

Bagian-bagian tumbuhan (Topik A Bab 1)

G. Sumber Belajar. Bahan Ajar dan Media Pembelajaran

Sumber Belajar dan Bahan Ajar

Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Jakarta, Puskurbuk, 2021.

1. Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Jakarta, Puskurbuk, 2021.
2. Tumbuhan di Lingkungan Sekitar
3. Fenomena di Lingkungan Sekitar

4. Sumber Video:

Lagu Kebangsaan “Indonesia Raya” :

<https://www.youtube.com/watch?v=UuPaS81n0xg>

Lagu Profil Pelajar Pancasila :

https://youtube.com/watch?v=kRgSib4k_bw&feature=share

□ **Media Pembelajaran**

Media *Interactive Board Game*

H. Strategi Pembelajaran

3. Pendekatan : *Scientific*

4. Metode : Pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi Kelompok

5. Model : *Phenomenon Based Learning*

I. Pertanyaan Pemantik (Diagnostic Assessment)

a. Apakah kalian tahu apa saja bagian tubuh dari tumbuhan?

b. Apakah kalian tahu fungsi dari setiap bagian tubuh tumbuhan?

J. Sarana dan Prasarana

LCD Proyektor

K. Penilaian

1. Asesmen Individu

Dilakukan menggunakan tes essay pada akhir kegiatan pembelajaran.

2. Asesmen Kelompok.

Dilakukan pada saat siswa melakukan kegiatan penyelidikan.

L. Pengayaan dan Remedial

▪ Pengayaan diberikan kepada siswa dengan kategori berhasil dalam penilaian.

▪ Remedial diberikan kepada siswa yang masuk kategori belum berhasil dalam penilaian.

M. Langkah-langkah Pembelajaran

<p>Kegiatan Awal (15 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki ruang kelas. 2. Setelah guru memasuki ruang kelas, siswa dan guru bersama-sama memberi salam. 3. Salah seorang siswa memimpin doa bersama. 4. Guru mengecek kehadiran siswa dibantu dengan daftar absensi siswa. 5. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu kebangsaan “Indonesia Raya) 6. Guru dan siswa bersama-sama 7. Menyanyikan lagu profil Pancasila. 8. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik (<i>Diagnostic Assessment</i>): <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah bunga memiliki bagian-bagian? 2. Apa saja bagian bunga? 3. Bagaimana perkembangbiakan tanaman bunga? 9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
<p>Kegiatan Inti (95 menit)</p>	<p>Kegiatan 1 (Mengamati bagian – bagian tubuh tumbuhan)</p> <p>Fase 1 : Orientasi siswa terhadap fenomena</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Siswa diberikan beberapa gambar dengan ciri yang berbeda pada media. 11. Guru mengajak siswa untuk mengamati beberapa gambar tanaman yang ada di media. 12. Guru meminta siswa untuk memilih salah satu gambar tersebut dan menentukan ciri-ciri dari tanaman yang dipilih. <p>Fase 2 : Mengorganisasi peserta didik untuk belajar secara berkelompok.</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. Siswa diarahkan untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 orang. <p>Fase 3 : Melakukan penyelidikan kelompok</p>

	<p>14. Siswa diarahkan untuk melakukan penyelidikan sesuai dengan petunjuk yang ada media pembelajaran.</p> <p>15. Penyelidikan berupa menjawab tantangan dan pertanyaan-pertanyaan yang ada pada media <i>Interactive Board Game</i>.</p> <p>16. Selama kegiatan penyelidikan guru hanya berperan sebagai fasilitator.</p> <p>Fase 4 : Penyajian Hasil Penyelidikan</p> <p>17. Masing-masing kelompok diminta menyampaikan hasil penyelidikan mereka secara bergantian.</p> <p>18. Kelompok lain memberikan komentar dan saran kepada kelompok yang melakukan presentasi.</p> <p>Fase 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi</p> <p>19. Guru bersama siswa menganalisis dan mengevaluasi hasil penyelidikan yang diperoleh.</p> <p>20. Guru dan siswa membuat kesimpulan dari hasil analisis yang dilakukan.</p> <p>21. Guru memberikan penjelasan mengenai fungsi dari masing-masing bagian tumbuhan yang telah diamati.</p> <p>22. Guru meminta siswa mengamati materi pada buku siswa mengenai bunga sempurna dan bunga tidak sempurna.</p>
<p>Penutup (10 menit)</p>	<p>23. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait pembelajaran hari ini. Siswa bersama guru membuat kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini.</p> <p>24. Guru dan siswa melakukan <i>riview</i> terhadap kegiatan pembelajaran hari ini dengan tanya jawab, sekaligus sebagai refleksi pembelajaran.</p> <p>“Apakah kalian senang dengan pembelajaran hari ini?”</p>

MODUL AJAR
FOTOSINTESIS, PROSES PALING PENTING DI BUMI

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Banyuning

Fase / Kelas : B / 4

Tahun Ajaran : 2022/2023

Alokasi Waktu : 1 Pertemuan

Pertemuan 1 : 3 JP (3 x 40 menit)

A. Elemen

Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)

B. Capaian Pembelajaran

Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Peserta didik juga membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan berdasarkan panduan tertentu. Peserta didik menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan serta menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.

Peserta didik mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik juga membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah serta mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Peserta didik mampu menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan. Selanjutnya peserta didik mengomunikasikan hasil penyelidikan secara verbal dan tertulis dalam berbagai format.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pengenalan fenomena dan kegiatan percobaan sederhana, peserta didik dapat mengidentifikasi kebutuhan tumbuhan untuk melakukan proses fotosintesis serta hasil dari fotosintesis dengan baik.

D. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat mengidentifikasi kebutuhan tumbuhan untuk melakukan fotosintesis serta hasil dari fotosintesis.

E. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Mandiri
3. Gotong Royong
4. Bernalar Kritis
5. Kreatif

F. Materi

Fotosintesis (Topik B Bab 1)

G. Sumber Belajar, Bahan Ajar dan Media Pembelajaran

Sumber Belajar dan Bahan Ajar

6. Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Jakarta, Puskurbuk, 2021.
7. Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Jakarta, Puskurbuk, 2021.
8. Tumbuhan di Lingkungan Sekitar
9. Fenomena di Lingkungan Sekitar
10. Sumber Video:

Lagu Kebangsaan “Indonesia Raya” :

<https://www.youtube.com/watch?v=UuPaS81n0xg>

Lagu Profil Pelajar Pancasila :

https://youtube.com/watch?v=kRgSib4k_bw&feature=share

□ **Media Pembelajaran**

Media Interactive Board Game

H. Strategi Pembelajaran

4. Pendekatan : *Scientific*
5. Metode : Penyelidikan, Tanya Jawab, Diskusi Kelompok
6. Model : *Phenomenon Based Learning*

I. Pertanyaan Pemantik (Diagnostic Assessment)

1. Bagaimana tumbuhan mencari makan?
2. Adakah yang membantu tumbuhan untuk mencari makan?
3. Apakah kamu masih ingat perbedaan tumbuhan dengan makhluk hidup lainnya yang berkaitan dengan cara mencari makan?

J. Sarana dan Prasarana

LCD Proyektor

Alat dan Bahan Percobaan dan Penyelidikan

K. Penilaian

Asesmen Individu

Dilakukan menggunakan tes essay pada akhir kegiatan pembelajaran.

L. Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan diberikan kepada siswa dengan kategori berhasil dalam penilaian.
- Remedial diberikan kepada siswa yang masuk kategori belum berhasil dalam penilaian.

M. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Awal (15 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memasuki ruang kelas.2. Setelah guru memasuki ruang kelas, siswa dan guru bersama-sama memberi salam.3. Salah seorang siswa memimpin doa bersama.
---	---

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dibantu dengan daftar absensi siswa. 5. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu kebangsaan “Indonesia Raya” 6. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu profil Pancasila. 7. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik (<i>Diagnostic Assessment</i>) : 8. Bagaimana tumbuhan mencari makan? 9. Adakah yang membantu tumbuhan untuk mencari makan? 10. Apakah kamu masih ingat perbedaan tumbuhan dengan makhluk lainnya yang berkaitan dengan cara mencari makan? 11. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
<p>Kegiatan Inti (95 menit)</p>	<p>Fase 1 : Orientasi siswa terhadap fenomena</p> <ol style="list-style-type: none"> 12. Guru menyampaikan pertanyaan untuk mendorong siswa berpikir kritis. “Coba kalian amati, apakah tumbuhan bisa bergerak mencari makan?” “Kalau tidak, dari mana datangnya makanan tumbuhan?” 13. Guru menyampaikan fenomena secara umum. “Tumbuhan, dapat membuat makanannya sendiri lo, namun ada yang membantunya untuk membuat makanan sendiri. Proses pembuatan makanan oleh tumbuhan disebut dengan proses fotosintesis.” 14. Siswa diberikan pertanyaan lanjutan terkait fenomena yang dijelaskan. “Pernahkah kalian melihat orang tua kalian merawat tanaman?”

“Ketika merawat tanaman, mereka harus sering disiram agar tidak mati, dan mereka juga memerlukan sinar matahari yang cukup”

“Kira-kira kenapa tumbuhan sangat memerlukan air dan sinar matahari?”

Fase 2 : Mengorganisasi peserta didik untuk belajar secara berkelompok.

15. Siswa diarahkan untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 orang.

16. Guru menayangkan media *Interactive Board Game*

Fase 3 : Melakukan penyelidikan

17. Siswa melakukan penyelidikan cara tumbuhan mendapatkan makanan berdasarkan fenomena yang dicontohkan guru secara lisan.

18. Siswa melakukan penyelidikan berkaitan dengan komponen-komponen yang mendukung proses fotosintesis pada media.

19. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan penyelidikan secara berkelompok.

20. Selama kegiatan penyelidikan dilakukan, guru hanya sebagai fasilitator.

Fase 4 : Penyajian Hasil Penyelidikan

21. Siswa diarahkan untuk menuliskan hasil penyelidikan

22. Masing-masing kelompok diminta menyampaikan hasil penyelidikan mereka secara bergantian.

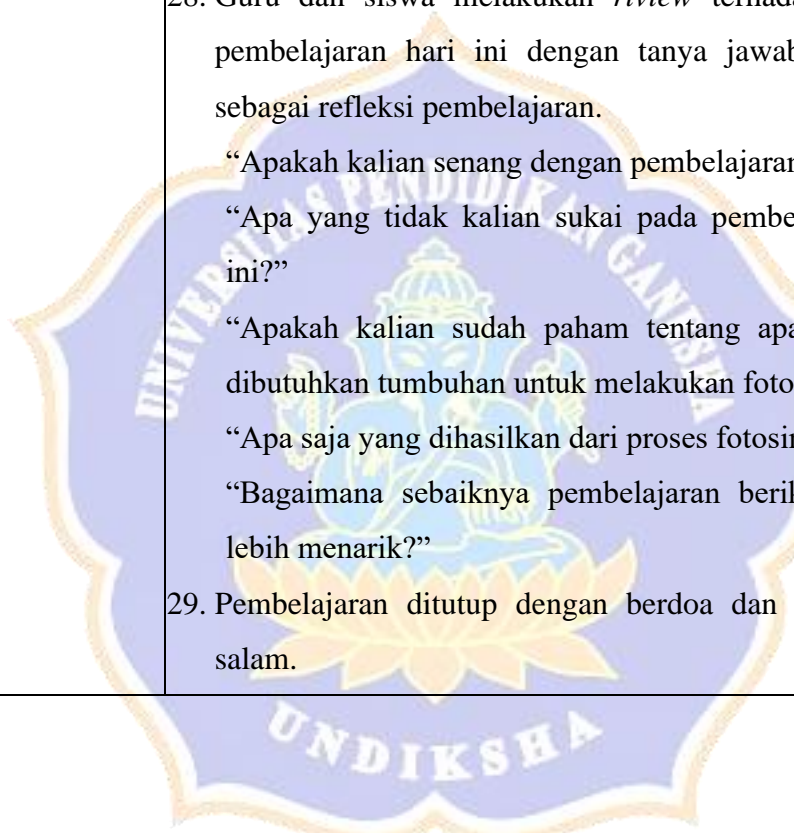
23. Kelompok lain memberikan komentar dan saran kepada kelompok yang melakukan presentasi.

Fase 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi

24. Guru bersama siswa menganalisis dan mengevaluasi hasil penyelidikan yang diperoleh.

25. Guru memberikan materi tambahan dan memberikan penguatan materi tentang hal yang dibutuhkan tumbuhan

	<p>untuk melakukan fotosintesis dan hasil yang diperoleh dari proses fotosintesis berdasarkan percobaan yang dilakukan.</p> <p>26. Guru dan siswa membuat kesimpulan dari hasil analisis yang dilakukan.</p>
<p>Penutup (10 menit)</p>	<p>27. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait pembelajaran hari ini. Siswa bersama guru membuat kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini.</p> <p>28. Guru dan siswa melakukan <i>riview</i> terhadap kegiatan pembelajaran hari ini dengan tanya jawab, sekaligus sebagai refleksi pembelajaran.</p> <p>“Apakah kalian senang dengan pembelajaran hari ini?”</p> <p>“Apa yang tidak kalian sukai pada pembelajaran hari ini?”</p> <p>“Apakah kalian sudah paham tentang apa saja yang dibutuhkan tumbuhan untuk melakukan fotosintesis?”</p> <p>“Apa saja yang dihasilkan dari proses fotosintesis?”</p> <p>“Bagaimana sebaiknya pembelajaran berikutnya agar lebih menarik?”</p> <p>29. Pembelajaran ditutup dengan berdoa dan pengucapan salam.</p>



MODUL AJAR
FOTOSINTESIS, PROSES PALING PENTING DI BUMI

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Banyuning

Fase / Kelas : B / 4

Tahun Ajaran : 2022/2023

Alokasi Waktu : 1 Pertemuan

Pertemuan 2 : 2 JP (2 x 40 menit)

A. Elemen

Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)

B. Capaian Pembelajaran

Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Peserta didik juga membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan berdasarkan panduan tertentu. Peserta didik menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan serta menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.

Peserta didik mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik juga membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah serta mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Peserta didik mampu menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan. Selanjutnya peserta didik mengomunikasikan hasil penyelidikan secara verbal dan tertulis dalam berbagai format.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan penyelidikan dan diskusi berkelompok, peserta didik dapat mendeskripsikan tahapan terjadinya fotosintesis dengan baik.

D. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat mendeskripsikan tahapan proses fotosintesis.

E. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Mandiri
3. Gotong Royong
4. Bernalar Kritis
5. Kreatif

F. Materi

Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi (Topik B Bab 1)

G. Sumber Belajar. Bahan Ajar dan Media Pembelajaran

Sumber Belajar dan Bahan Ajar

1. Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Jakarta, Puskurbuk, 2021.
2. Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Jakarta, Puskurbuk, 2021.
3. Tumbuhan di Lingkungan Sekitar
4. Fenomena di Lingkungan Sekitar
5. Sumber Video:

Lagu Kebangsaan “Indonesia Raya” :

<https://www.youtube.com/watch?v=UuPaS81n0xg>

Lagu Profil Pelajar Pancasila :

https://youtube.com/watch?v=kRgSib4k_bw&feature=share

Media Pembelajaran

Media Interactive Board Game

H. Strategi Pembelajaran

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Metode : Pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi Kelompok
3. Model : *Phenomenon Based Learning*

I. Pertanyaan Pemantik (Diagnostic Assessment)

1. Dimana tumbuhan membuat makanannya sendiri?
2. Bagaimana tahapan proses fotosintesis?

J. Sarana dan Prasarana

LCD Proyektor dan *Sound System*

K. Penilaian

Asesmen Individu

Dilakukan menggunakan tes essay pada akhir kegiatan pembelajaran.

L. Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan diberikan kepada siswa dengan kategori berhasil dalam penilaian.
- Remedial diberikan kepada siswa yang masuk kategori belum berhasil dalam penilaian.

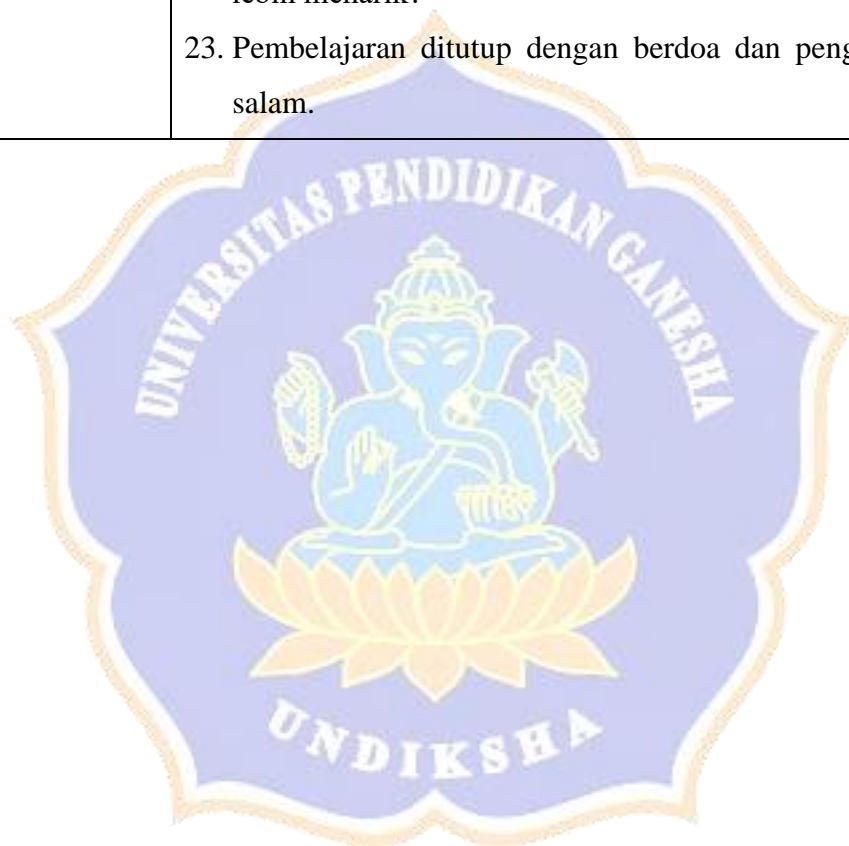
M. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Awal (15 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memasuki ruang kelas.2. Setelah guru memasuki ruang kelas, siswa dan guru bersama-sama memberi salam.3. Salah seorang siswa memimpin doa bersama.4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dibantu dengan daftar absensi siswa.5. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu kebangsaan “Indonesia Raya)6. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu profil Pancasila.
------------------------------------	---

	<p>7. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik (<i>Diagnostic Assessment</i>):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dimana tumbuhan membuat makanannya sendiri? 2. Bagaimana tahapan proses fotosintesis? <p>8. Guru memberikan pertanyaan pancingan untuk mengajak peserta didik mengingat kembali materi di kelas 3.</p> <p>“Apakah kalian sering diminta untuk mengonsumsi sayur?”</p> <p>“Kenapa kalian diminta untuk mengonsumsi sayur?”</p> <p>“Kita harus makan sayur karena sayur mengandung banyak zat yang baik untuk tubuh kita. Zat itu dihasilkan dari proses fotosintesis”</p> <p>“Apakah sayuran itu adalah sumber energi?”</p> <p>“Ayo kita mengingat materi di kelas sebelumnya. Apa saja sumber energi yang diperlukan oleh makhluk hidup?”</p> <p>(Mengingat Materi di Kelas 3)</p> <p>“Guru menjelaskan secara singkat materi mengenai sumber energi bagi makhluk hidup”</p> <p>9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p>
<p>Kegiatan Inti (95 menit)</p>	<p>Fase 1 : Orientasi siswa terhadap fenomena</p> <p>9. Guru memberikan pertanyaan pancingan untuk mengajak peserta didik mengamati fenomena yang terjadi di alam.</p> <p>“Apakah kalian sering menyiram tanaman?”</p> <p>“Untuk apakah air yang disiramkan pada tanaman?”</p> <p>“Mengapa air dalam proses fotosintesis itu bisa berubah dan menghasilkan oksigen?”</p> <p>“Bagaimana prosesnya?”</p>

	<p>Fase 2 : Mengorganisasi peserta didik untuk belajar secara berkelompok.</p> <p>10. Siswa diarahkan untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 orang.</p> <p>11. Guru menayangkan media <i>Interactive Board Game</i> dengan bantuan LCD Proyektor.</p> <p>Fase 3 : Melakukan penyelidikan kelompok</p> <p>12. Ditayangkan gambar bergambar mengenai proses fotosintesis, secara berkelompok siswa menyelidiki bagaimana proses fotosintesis tersebut.</p> <p>13. Selama kegiatan penyelidikan berlangsung, guru hanya berperan sebagai fasilitator.</p> <p>Fase 4 : Penyajian Hasil Penyelidikan</p> <p>14. Siswa diarahkan untuk menuliskan hasil penyelidikan.</p> <p>15. Masing-masing kelompok diminta menyampaikan hasil penyelidikan mereka secara bergantian.</p> <p>16. Kelompok lain memberikan komentar dan saran kepada kelompok yang melakukan presentasi.</p> <p>Fase 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi</p> <p>17. Guru bersama siswa menganalisis dan mengevaluasi hasil penyelidikan yang diperoleh.</p> <p>18. Guru memberikan penguatan materi kepada siswa mengenai tahapan proses fotosintesis.</p> <p>19. Guru dan siswa membuat kesimpulan dari hasil analisis yang dilakukan.</p>
<p>Penutup (10 Menit)</p>	<p>20. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait pembelajaran hari ini.</p> <p>21. Siswa bersama guru membuat kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini.</p> <p>22. Guru dan siswa melakukan <i>riview</i> terhadap kegiatan pembelajaran hari ini dengan tanya jawab, sekaligus sebagai refleksi pembelajaran.</p>

	<p>“Apakah kalian senang dengan pembelajaran hari ini?”</p> <p>“Apa yang tidak kalian sukai pada pembelajaran hari ini?”</p> <p>“Apakah kalian sudah paham tentang tahapan proses fotosintesis?”</p> <p>“Apakah kalian bisa menceritakannya kepada orang tua kalian di rumah?”</p> <p>“Bagaimana sebaiknya pembelajaran berikutnya agar lebih menarik?”</p> <p>23. Pembelajaran ditutup dengan berdoa dan pengucapan salam.</p>
--	---



MODUL AJAR
FOTOSINTESIS, PROSES PALING PENTING DI BUMI

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Banyuning

Fase / Kelas : B / 4

Tahun Ajaran : 2022/2023

Alokasi Waktu : 1 Pertemuan

Pertemuan 3 : 3 JP (3 x 40 menit)

A. Elemen

Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)

B. Capaian Pembelajaran

Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Peserta didik juga membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan berdasarkan panduan tertentu. Peserta didik menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan serta menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.

Peserta didik mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik juga membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah serta mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Peserta didik mampu menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan. Selanjutnya peserta didik mengomunikasikan hasil penyelidikan secara verbal dan tertulis dalam berbagai format.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengenalan fenomena dan diskusi berkelompok, peserta didik dapat menjelaskan dampak proses fotosintesis dan mengaitkannya dengan pentingnya menjaga tumbuhan di Bumi dengan tepat.
2. Melalui kegiatan diskusi, peserta didik dapat mengaitkan proses fotosintesis dengan makhluk hidup lain dengan tepat.

D. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan dampak fotosintesis terhadap lingkungan.
2. Peserta didik bisa mengaitkan proses fotosintesis dengan makhluk hidup lain.

E. Profil Pelajar Pancasila

- a. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
- b. Mandiri
- c. Gotong Royong
- d. Bernalar Kritis
- e. Kreatif

F. Materi

Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi (Topik B Bab 1)

G. Sumber Belajar. Bahan Ajar dan Media Pembelajaran

Sumber Belajar dan Bahan Ajar

6. Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Jakarta, Puskurbuk, 2021.
7. Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Jakarta, Puskurbuk, 2021.
8. Tumbuhan di Lingkungan Sekitar
9. Fenomena di Lingkungan Sekitar
10. Sumber Video:

Lagu Kebangsaan “Indonesia Raya” :

<https://www.youtube.com/watch?v=UuPaS81n0xg>

Lagu Profil Pelajar Pancasila :

https://youtube.com/watch?v=kRgSib4k_bw&feature=share

□ **Media Pembelajaran**

Media Interactive Board Game

H. Strategi Pembelajaran

- 5 Pendekatan : *Scientific*
- 6 Metode : Pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi Kelompok
- 7 Model : *Phenomenon Based Learning*

I. Pertanyaan Pemantik (Diagnostic Assessment)

1. Bagaimana dampak fotosintesis terhadap lingkungan?
2. Apa kaitan fotosintesis dengan makhluk hidup lainnya?

J. Sarana dan Prasarana

LCD Proyektor

K. Penilaian

Asesmen Individu

Dilakukan menggunakan tes essay pada akhir kegiatan pembelajaran.

L. Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan diberikan kepada siswa dengan kategori berhasil dalam penilaian.
- Remedial diberikan kepada siswa yang masuk kategori belum berhasil dalam penilaian.

M. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Awal (15 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memasuki ruang kelas.2. Setelah guru memasuki ruang kelas, siswa dan guru bersama-sama memberi salam.3. Salah seorang siswa memimpin doa bersama.4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dibantu dengan daftar absensi siswa.5. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu kebangsaan “Indonesia Raya)
-------------------------------------	---

	<p>6. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu profil Pancasila.</p> <p>7. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik (<i>Diagnostic Assessment</i>):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana dampak fotosintesis terhadap lingkungan? 2. Apa kaitan fotosintesis dengan makhluk hidup lainnya? <p>8. Guru memberikan pertanyaan memancing untuk mengajak siswa mengingat materi di kelas 3.</p> <p>“Kalian masih ingat, apa yang dihasilkan dari proses fotosintesis?”</p> <p>“Apa ya fungsi karbohidrat bagi manusia?”</p> <p>“Ayo siapa yang masih ingat materi di kelas 3 tentang kandungan makanan dan fungsinya bagi tubuh manusia”</p> <p>(Mengingat materi kelas 3)</p> <p>9. Guru menjelaskan secara singkat beberapa kandungan makanan dan fungsinya bagi tubuh.</p> <p>10. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p>
<p>Kegiatan Inti (95 menit)</p>	<p>Fase 1 : Orientasi siswa terhadap fenomena</p> <p>11. Guru memberikan gambaran umum mengenai fenomena yang sering terjadi, dan berkaitan dengan dampak fotosintesis terhadap lingkungan.</p> <p>12. Guru memberikan pertanyaan memancing sebelum siswa melakukan penyelidikan.</p> <p>“Kira-kira apa saja ya peristiwa yang terjadi akibat tidak adanya proses fotosintesis?”</p> <p>Fase 2 : Mengorganisasi peserta didik untuk belajar secara berkelompok.</p> <p>13. Siswa diarahkan untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 orang.</p>

	<p>14. Guru menayangkan media menggunakan LCD Proyektor.</p> <p>Fase 3 : Melakukan penyelidikan kelompok</p> <p>15. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan penyelidikan secara berkelompok:</p> <p>16. Selama kegiatan penyelidikan berlangsung, guru hanya berperan sebagai fasilitator.</p> <p>Fase 4 : Penyajian Hasil Penyelidikan</p> <p>17. Siswa diarahkan untuk menuliskan hasil penyelidikan</p> <p>18. Masing-masing kelompok diminta menyampaikan hasil penyelidikan mereka secara bergantian.</p> <p>19. Kelompok lain memberikan komentar dan saran kepada kelompok yang melakukan presentasi.</p> <p>Fase 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi</p> <p>20. Guru bersama siswa menganalisis dan mengevaluasi hasil penyelidikan yang diperoleh.</p> <p>21. Guru dan siswa membuat kesimpulan dari hasil analisis yang dilakukan.</p>
<p>Penutup (10 menit)</p>	<p>23. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait pembelajaran hari ini.</p> <p>24. Siswa bersama guru membuat kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini.</p> <p>25. Guru dan siswa melakukan <i>riview</i> terhadap kegiatan pembelajaran hari ini dengan tanya jawab, sekaligus sebagai refleksi pembelajaran.</p> <p>“Apakah kalian senang dengan pembelajaran hari ini?”</p> <p>“Apa yang tidak kalian sukai pada pembelajaran hari ini?”</p> <p>“Apakah kalian sudah memahami kaitan antara tumbuhan dan proses fotosintesis dengan lingkungan dan makhluk hidup lainnya?”</p>

	<p>“Bisakah kalian menceritakan apa yang telah kalian pelajari kepada orang tua kalian di rumah?”</p> <p>“Bagaimana sebaiknya pembelajaran berikutnya agar lebih menarik?”</p> <p>26. Pembelajaran ditutup dengan berdoa dan pengucapan salam.</p>
--	--



MODUL AJAR
PERKEMBANGBIAKAN TUMBUHAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Banyuning

Fase / Kelas : B / 4

Tahun Ajaran : 2022/2023

Alokasi Waktu : 1 Pertemuan

Pertemuan 1 : 3 JP (3 x 40 menit)

A. Elemen

Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)

B. Capaian Pembelajaran

Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Peserta didik juga membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan berdasarkan panduan tertentu. Peserta didik menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan serta menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.

Peserta didik mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik juga membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah serta mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Peserta didik mampu menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan. Selanjutnya peserta didik mengomunikasikan hasil penyelidikan secara verbal dan tertulis dalam berbagai format.

C. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi bagian-bagian bunga dan fungsinya.
2. Peserta didik dapat mendeskripsikan cara perkembangbiakan tumbuhan berbunga.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui Melalui kegiatan mengamati dan diskusi, peserta didik dapat mengidentifikasi bagian-bagian bunga dan fungsinya dengan tepat.
2. Melalui pengenalan fenomena dan diskusi berkelompok, peserta didik dapat mendeskripsikan cara perkembangbiakan tumbuhan berbunga dengan tepat dan teliti.

E. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Mandiri
3. Gotong Royong
4. Bernalar Kritis
5. Kreatif

F. Materi

Perkembangbiakan Tumbuhan (Topik C Bab 1)

Sub materi : Proses Penyerbukan

G. Sumber Belajar. Bahan Ajar dan Media Pembelajaran

Sumber Belajar dan Bahan Ajar

1. Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Jakarta, Puskurbuk, 2021.
2. Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Jakarta, Puskurbuk, 2021.
3. Tumbuhan di Lingkungan Sekitar
4. Fenomena di Lingkungan Sekitar
5. Sumber Video:

Lagu Kebangsaan “Indonesia Raya” :

<https://www.youtube.com/watch?v=UuPaS81n0xg>

Lagu Profil Pelajar Pancasila :

https://youtube.com/watch?v=kRgSib4k_bw&feature=share

□ **Media Pembelajaran**

Media Interactive Board Game

H. Strategi Pembelajaran

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Metode : Pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi Kelompok
3. Model : *Phenomenon Based Learning*

I. Pertanyaan Pemantik (Diagnostic Assessment)

1. Apakah bunga memiliki bagian-bagian?
2. Apa saja bagian bunga?
3. Bagaimana cara tumbuhan berbunga berkembangbiak?

J. Sarana dan Prasarana

Alat dan bahan yang dibutuhkan sesuai dengan Lembar Kerja Peserta Didik.

K. Penilaian

1. Asesmen Individu

Dilakukan menggunakan tes essay pada akhir kegiatan pembelajaran.

2. Asesmen Kelompok.

Dilakukan pada saat siswa melakukan kegiatan.

L. Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan diberikan kepada siswa dengan kategori berhasil dalam penilaian.
- Remedial diberikan kepada siswa yang masuk kategori belum berhasil dalam penilaian.

M. Langkah-langkah Pembelajaran

<p>Kegiatan Awal (15 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memasuki ruang kelas.2. Setelah guru memasuki ruang kelas, siswa dan guru bersama-sama memberi salam.3. Salah seorang siswa memimpin doa bersama.4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dibantu dengan daftar absensi siswa.5. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu kebangsaan “Indonesia Raya)6. Guru dan siswa bersama-sama7. Menyanyikan lagu profil Pancasila.8. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik (<i>Diagnostic Assessment</i>):<ol style="list-style-type: none">b. Apakah bunga memiliki bagian-bagian?c. Apa saja bagian bunga?d. Bagaimana perkembangbiakan tanaman bunga?9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
<p>Kegiatan Inti (95 menit)</p>	<p>Kegiatan 1 (Mengamati bagian – bagian bunga)</p> <p>Fase 1 : Orientasi siswa terhadap fenomena</p> <ol style="list-style-type: none">10. Guru mengajak peserta didik untuk mengamati tanaman yang ada di sekolah.11. Guru meminta siswa mengamati beberapa jenis bunga yang berbeda.<p>“Coba kalian lihat, apakah bentuk bunga ini sama?”</p><p>“Selain dari bentuk, apa yang berbeda dari bunga ini?”</p><p>“Bunga-bunga ini memiliki bagian-bagian terlihat berbeda bukan?”</p>

“Apakah kalian tahu? sesungguhnya secara umum beberapa jenis bunga itu memiliki bagian-bagian yang sama serta fungsinya”.

“Apa saja bagian-bagian bunga?”

Fase 2 : Mengorganisasi peserta didik untuk belajar secara berkelompok.

12. Siswa diarahkan untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 orang.

13. Guru menayangkan media melalui LCD proyektor.

Fase 3 : Melakukan penyelidikan kelompok

14. Siswa diarahkan untuk melakukan penyelidikan sesuai dengan petunjuk yang ada media pembelajaran.

15. Penyelidikan berupa menjawab tantangan dan pertanyaan-pertanyaan yang ada pada media *Interactive Board Game*.

16. Selama kegiatan penyelidikan guru hanya berperan sebagai fasilitator.

Fase 4 : Penyajian Hasil Penyelidikan

17. Masing-masing kelompok diminta menyampaikan hasil penyelidikan mereka secara bergantian.

18. Kelompok lain memberikan komentar dan saran kepada kelompok yang melakukan presentasi.

Fase 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi

19. Guru bersama siswa menganalisis dan mengevaluasi hasil penyelidikan yang diperoleh.

20. Guru dan siswa membuat kesimpulan dari hasil analisis yang dilakukan.

21. Guru memberikan penjelasan mengenai fungsi dari masing-masing bagian tumbuhan yang telah diamati.

22. Guru meminta siswa mengamati materi pada buku siswa mengenai bunga sempurna dan bunga tidak sempurna.

Kegiatan 2 (Menganalisis perkembangbiakan tanaman berbunga)

Fase 1 : Orientasi siswa terhadap fenomena

1. Guru memberikan pengenalan terhadap fenomena yang ada di sekitar, berkaitan dengan perkembangbiakan tanaman berbunga.

“Pernahkah kalian melihat, bunga sering dihinggapi oleh hewan-hewan serangga seperti lebah dan kupu-kupu. Apa ya tujuan mereka hinggap di bunga?”

“Kalau mereka bertujuan untuk mengambil sari bunga, kenapa ya bunga masih tetap bisa hidup, segar, bahkan berkembangbiak?”

“Apakah hewan-hewan itu berkaitan dengan proses perkembangbiakan bunga?”

Fase 2 : Mengorganisasi peserta didik untuk belajar secara berkelompok.

2. Siswa diarahkan untuk bekerja sesuai dengan kelompok sebelumnya.

3. Guru menayangkan media dengan bantuan LCD Proyektor.

Fase 3 : Melakukan penyelidikan dan percobaan sederhana secara berkelompok

4. Siswa diarahkan untuk melakukan penyelidikan sesuai petunjuk yang ada pada media pembelajaran.

“Selidikilah bagaimana proses perkembangbiakan tumbuhan berbunga.

5. Selama proses penyelidikan, guru hanya berperan sebagai fasilitator.

Fase 4 : Penyajian Hasil Penyelidikan

6. Masing-masing kelompok diminta menyampaikan hasil penyelidikan mereka secara bergantian.

7. Kelompok lain memberikan komentar dan saran kepada kelompok yang melakukan presentasi.

Fase 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi

8. Guru bersama siswa menganalisis dan mengevaluasi hasil percobaan dan kesimpulan yang diperoleh.

9. Guru memberikan penjelasan lebih lanjut dan penguatan materi tentang peran bagian-bagian bunga serta proses terjadinya perkembangbiakan tumbuhan berbunga (penyerbukan).

10. Guru mengajak siswa untuk mengingat materi pada kelas 3.

“Selain hewan, penyerbukan bunga juga bisa dibantu oleh angin. Hal ini menunjukkan bahwa angin memiliki peran penting bagi tumbuhan”

“Siapa yang masih ingat, apakah angin termasuk kedalam jenis energi?”

“Apa saja manfaat angin yang kalian rasakan dalam kehidupan sehari-hari?”

(Mengingat materi di kelas 3)

	<p>11. Guru memberikan penjelasan singkat tentang pemanfaatan energy angin dalam kehidupan sehari-hari.</p>
Penutup (10 menit)	<p>12. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait pembelajaran hari ini. Guru dan siswa melakukan <i>riview</i> terhadap kegiatan pembelajaran hari ini dengan tanya jawab, sekaligus sebagai refleksi pembelajaran.</p> <p>“Apakah kalian senang dengan pembelajaran hari ini?”</p> <p>“Apa yang tidak kalian sukai pada pembelajaran hari ini?”</p> <p>“Apakah kalian sudah paham tentang bagian-bagian bunga serta fungsinya?”</p> <p>“Bisakah kalian menceritakan proses penyerbukan pada bunga kepada orang tua kalian?”</p> <p>“Bagaimana sebaiknya pembelajaran berikutnya agar lebih menarik?”</p> <p>13. Pembelajaran ditutup dengan berdoa dan pengucapan salam.</p>

MODUL AJAR
PERKEMBANGBIAKAN TUMBUHAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Banyuning

Fase / Kelas : B / 4

Tahun Ajaran : 2022/2023

Alokasi Waktu : 1 Pertemuan

Pertemuan 2 : 2 JP (2 x 40 menit)

A. Elemen

Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)

B. Capaian Pembelajaran

Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Peserta didik juga membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan berdasarkan panduan tertentu. Peserta didik menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan serta menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.

Peserta didik mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik juga membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah serta mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Peserta didik mampu menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan. Selanjutnya peserta didik mengomunikasikan hasil penyelidikan secara verbal dan tertulis dalam berbagai format.

C. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan macam-macam cara penyebaran biji.
2. Peserta didik dapat menjelaskan tujuan penyebaran biji.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengenalan fenomena dan diskusi berkelompok, peserta didik dapat mendeskripsikan macam-macam cara penyebaran biji dengan tepat.
2. Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat menjelaskan tujuan dilakukan penyebaran biji dengan tepat.

E. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Mandiri
3. Gotong Royong
4. Bernalar Kritis
5. Kreatif

F. Materi

Perkembangbiakan Tumbuhan (Topik C Bab 1)

Sub Materi: Penyebaran Biji

G. Sumber Belajar. Bahan Ajar dan Media Pembelajaran

□ Sumber Belajar dan Bahan Ajar

1. Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Jakarta, Puskurbuk, 2021.
2. Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Jakarta, Puskurbuk, 2021.
3. Tumbuhan di Lingkungan Sekitar
4. Fenomena di Lingkungan Sekitar
5. Sumber Video:

Lagu Kebangsaan “Indonesia Raya” :

<https://www.youtube.com/watch?v=UuPaS81n0xg>

Lagu Profil Pelajar Pancasila :

https://youtube.com/watch?v=kRgSib4k_bw&feature=share

□ **Media Pembelajaran**

Media *Interactive Board Game*

H. Strategi Pembelajaran

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Metode : Pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi Kelompok
3. Model : *Phenomenon Based Learning*

I. Pertanyaan Pemantik (Diagnostic Assessment)

1. Pernahkah kalian melihat penyebaran biji tumbuhan?
2. Apa tujuan dari penyebaran biji tumbuhan?

J. Sarana dan Prasarana

LCD Proyektor.

K. Penilaian

1. Asesmen Individu

Dilakukan menggunakan tes essay pada akhir kegiatan pembelajaran.
(Pedoman Terlampir).

2. Asesmen Kelompok.

Dilakukan pada saat siswa melakukan kegiatan penyelidikan.

L. Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan diberikan kepada siswa dengan kategori berhasil dalam penilaian.
- Remedial diberikan kepada siswa yang masuk kategori belum berhasil dalam penilaian.

M. Langkah-langkah Pembelajaran

<p>Kegiatan Awal (15 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memasuki ruang kelas.2. Setelah guru memasuki ruang kelas, siswa dan guru bersama-sama memberi salam.3. Salah seorang siswa memimpin doa bersama.4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dibantu dengan daftar absensi siswa.5. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu kebangsaan “Indonesia Raya)6. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu profil Pancasila.7. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik (<i>Diagnostic Assessment</i>):<ol style="list-style-type: none">10. Pernahkah kalian melihat penyebaran biji tumbuhan?11. Apa tujuan dari penyebaran biji tumbuhan?8. Guru memberikan pertanyaan pancingan untuk mengajak siswa mengingat materi di kelas 3 tentang cara perkembangbiakan tumbuhan.<p>“Berbicara soal penyebaran biji, siapa yang masih ingat tumbuhan apa saja yang berkembangbiak menggunakan biji?”</p><p>(Mengingat materi di kelas 3)</p>9. Guru memberikan contoh-contoh tumbuhan yang berkembang biak menggunakan biji.10. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
<p>Kegiatan Inti (55 menit)</p>	<p>Fase 1 : Orientasi siswa terhadap fenomena</p> <ol style="list-style-type: none">11. Guru memaparkan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar, berkaitan dengan proses penyebaran biji.<p>“Kita sering melihat, di gedung-gedung tinggi, atau di atap rumah seringkali tumbuh tumbuhan liar, padahal</p>

tidak mungkin ada yang menanam tumbuhan di tempat tersebut”

“Kira-kira kenapa ya bisa ada tumbuhan yang hidup di atas gedung-gedung tinggi tanpa sengaja ditanam?”

Fase 2 : Mengorganisasi peserta didik untuk belajar secara berkelompok.

12. Siswa diarahkan untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 orang.

13. Guru membagikan menayangkan media pembelajaran melalui LCD Proyektor.

Fase 3 : Melakukan penyelidikan kelompok

14. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan penyelidikan secara berkelompok:

“Coba anak-anak lakukan penyelidikan kenapa hal yang itu jelaskan tadi bisa terjadi?”

“Sebagai bahan referensi, kalian bisa membaca buku siswa untuk membantu kalian menemukan jawaban dari penyelidikan yang kalian lakukan”

15. Siswa diarahkan untuk melakukan penyelidikan sesuai dengan petunjuk yang ada pada media.

16. Selama kegiatan penyelidikan berlangsung, guru hanya berperan sebagai fasilitator.

Fase 4 : Penyajian Hasil Penyelidikan

17. Siswa diarahkan untuk menuliskan hasil penyelidikan.

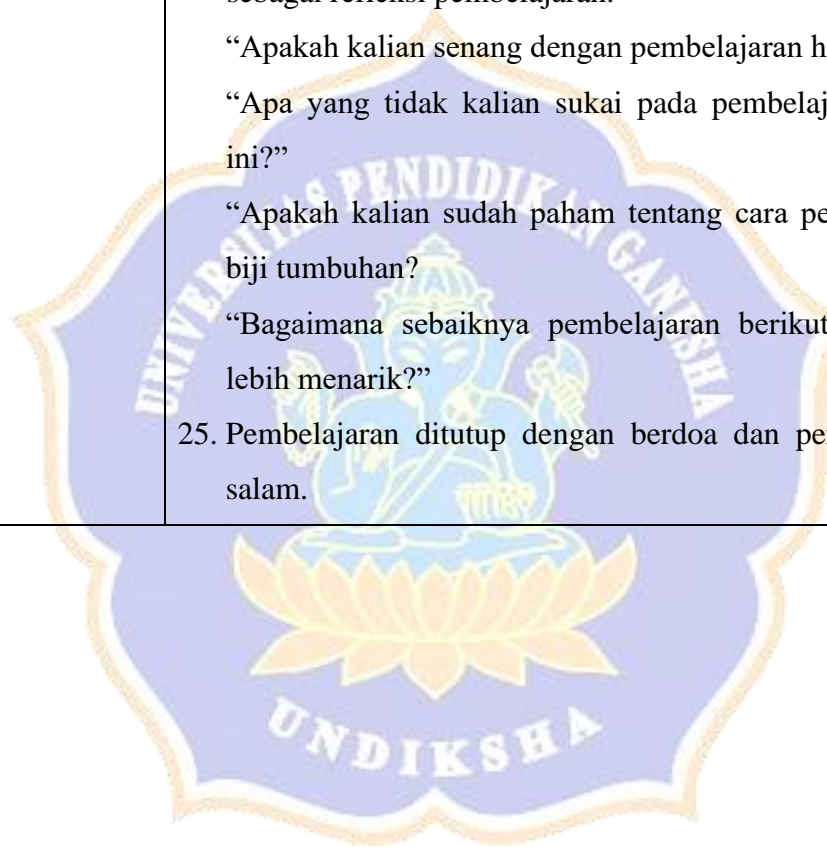
18. Masing-masing kelompok diminta menyampaikan hasil penyelidikan mereka secara bergantian.

19. Kelompok lain memberikan komentar dan saran kepada kelompok yang melakukan presentasi.

Fase 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi

20. Guru bersama siswa menganalisis dan mengevaluasi hasil penyelidikan yang diperoleh.

	<p>21. Guru dan siswa membuat kesimpulan dari hasil analisis yang dilakukan.</p> <p>22. Guru memberikan tambahan materi mengenai penyebaran biji dan beberapa cara penyebaran biji.</p>
<p>Penutup (10 menit)</p>	<p>23. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait pembelajaran hari ini.</p> <p>24. Guru dan siswa melakukan <i>riview</i> terhadap kegiatan pembelajaran hari ini dengan tanya jawab, sekaligus sebagai refleksi pembelajaran.</p> <p>“Apakah kalian senang dengan pembelajaran hari ini?”</p> <p>“Apa yang tidak kalian sukai pada pembelajaran hari ini?”</p> <p>“Apakah kalian sudah paham tentang cara penyebaran biji tumbuhan?”</p> <p>“Bagaimana sebaiknya pembelajaran berikutnya agar lebih menarik?”</p> <p>25. Pembelajaran ditutup dengan berdoa dan pengucapan salam.</p>



MODUL AJAR
PERKEMBANGBIAKAN TUMBUHAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Banyuning

Fase / Kelas : B / 4

Tahun Ajaran : 2022/2023

Alokasi Waktu : 1 Pertemuan

Pertemuan 3 : 2 JP (2 x 40 menit)

A. Elemen

Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)

B. Capaian Pembelajaran

Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Peserta didik juga membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan berdasarkan panduan tertentu. Peserta didik menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan serta menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.

Peserta didik mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik juga membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah serta mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Peserta didik mampu menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan. Selanjutnya peserta didik mengomunikasikan hasil penyelidikan secara verbal dan tertulis dalam berbagai format.

C. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Peserta didik bisa mengaitkan hubungan makhluk hidup lain dan komponen abiotik dalam membantu perkembangbiakan tumbuhan.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui pengenalan fenomena dan diskusi berkelompok, peserta didik dapat mengaitkan hubungan makhluk hidup lain dan komponen abiotik dalam membantu perkembangbiakan tumbuhan dengan tepat.

E. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Mandiri
3. Gotong Royong
4. Bernalar Kritis
5. Kreatif

F. Materi

Perkembangbiakan Tumbuhan (Topik C Bab 1)

G. Sumber Belajar. Bahan Ajar dan Media Pembelajaran

Sumber Belajar dan Bahan Ajar

1. Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Jakarta, Puskurbuk, 2021.
2. Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Jakarta, Puskurbuk, 2021.
3. Tumbuhan di Lingkungan Sekitar
4. Fenomena di Lingkungan Sekitar
5. Sumber Video:

Lagu Kebangsaan “Indonesia Raya” :

<https://www.youtube.com/watch?v=UuPaS81n0xg>

Lagu Profil Pelajar Pancasila :

https://youtube.com/watch?v=kRgSib4k_bw&feature=share

Media Pembelajaran

Media Interactive Board Game

H. Strategi Pembelajaran

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Metode : Pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi Kelompok
3. Model : *Phenomenon Based Learning*

I. Pertanyaan Pemantik (Diagnostic Assessment)

1. Apakah makhluk hidup lain juga membantu perkembangbiakan tumbuhan?
2. Apa saja contoh perkembangbiakan tumbuhan yang dibantu oleh manusia?

J. Sarana dan Prasarana

LCD Proyektor.

K. Penilaian

1. Asesmen Individu

Dilakukan menggunakan tes essay pada akhir kegiatan pembelajaran.
(Pedoman Terlampir).

2. Asesmen Kelompok.

Dilakukan pada saat siswa melakukan kegiatan penyelidikan.

L. Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan diberikan kepada siswa dengan kategori berhasil dalam penilaian.
- Remedial diberikan kepada siswa yang masuk kategori belum berhasil dalam penilaian.

M. Langkah-langkah Pembelajaran

<p>Kegiatan Awal (15 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memasuki ruang kelas.2. Setelah guru memasuki ruang kelas, siswa dan guru bersama-sama memberi salam.3. Salah seorang siswa memimpin doa bersama.4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dibantu dengan daftar absensi siswa.5. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu kebangsaan “Indonesia Raya)6. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu profil Pancasila.7. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik (<i>Diagnostic Assessment</i>):<ol style="list-style-type: none">1. Apakah makhluk hidup lain juga membantu perkembangbiakan tumbuhan?2. Apa saja contoh perkembangbiakan tumbuhan yang dibantu oleh manusia?8. Guru memberikan pertanyaan memancing untuk mengajak siswa mengingat materi di kelas 3 tentang gerak lokomotor dan nonlokomotor.<p>“Siapa yang sering merawat tanaman atau membantu perkembangbiakan tumbuhan?”</p><p>“Ketika kalian merawat tumbuhan, apakah kalian bergerak dan berpindah tempat?”</p><p>“Siapa yang masih ingat, pergerakan yang disertai perpindahan tempat disebut dengan gerak apa?”</p><p>(Mengingat materi di kelas 3)</p>9. Guru memberikan penjelasan singkat tentang gerak lokomotor dan nonlokomotor serta contohnya.10. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
---	--

<p>Kegiatan Inti (55 menit)</p>	<p>Fase 1 : Orientasi siswa terhadap fenomena</p> <p>11. Guru memaparkan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar, berkaitan dengan proses penyebaran biji.</p> <p>“Pernahkah kalian melihat tanaman bunga yang memiliki warna bunga yang berbeda?”</p> <p>“Kenapa ya dalam satu tumbuhan bunga bisa menghasilkan warna bunga yang berbeda?”</p> <p>“Apakah itu bersifat alami, atau buatan?”</p> <p>Fase 2 : Mengorganisasi peserta didik untuk belajar secara berkelompok.</p> <p>12. Siswa diarahkan untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 orang.</p> <p>13. Guru menayangkan media <i>Interactive Board Game</i> dengan bantuan LCD Proyektor.</p> <p>Fase 3 : Melakukan penyelidikan kelompok</p> <p>14. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan penyelidikan secara berkelompok:</p> <p>“Coba anak-anak selidiki fenomena yang telah ibu jelaskan tadi. Dan cari tau mengapa hal itu bisa terjadi, dan bagaimanakah caranya”</p> <p>15. Siswa diarahkan untuk melakukan penyelidikan sesuai dengan petunjuk yang ada pada media.</p> <p>16. Selama kegiatan penyelidikan berlangsung, guru hanya berperan sebagai fasilitator.</p> <p>Fase 4 : Penyajian Hasil Penyelidikan</p> <p>17. Siswa diarahkan untuk menuliskan hasil penyelidikan.</p> <p>18. Masing-masing kelompok diminta menyampaikan hasil penyelidikan mereka secara bergantian.</p> <p>19. Kelompok lain memberikan komentar dan saran kepada kelompok yang melakukan presentasi.</p> <p>Fase 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi</p>
--	---

	<p>20. Guru bersama siswa menganalisis dan mengevaluasi hasil penyelidikan yang diperoleh.</p> <p>21. Guru dan siswa membuat kesimpulan dari hasil analisis yang dilakukan.</p> <p>22. Guru memberikan tambahan materi mengenai contoh perkembangbiakan tumbuhan yang dibantu oleh manusia.</p>
<p>Penutup (10 Menit)</p>	<p>23. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait pembelajaran hari ini.</p> <p>24. Guru dan siswa melakukan <i>riview</i> terhadap kegiatan pembelajaran hari ini dengan tanya jawab, sekaligus sebagai refleksi pembelajaran.</p> <p>“Apakah kalian senang dengan pembelajaran hari ini?”</p> <p>“Apa yang tidak kalian sukai pada pembelajaran hari ini?”</p> <p>“Apakah kalian sudah paham tentang cara perkembangbiakan tumbuhan yang dibantu oleh manusia?”</p> <p>“Bisakah kalian menceritakannya kepada kedua orang tua kalian di rumah?”</p> <p>“Bagaimana sebaiknya pembelajaran berikutnya agar lebih menarik?”</p> <p>25. Pembelajaran ditutup dengan berdoa dan pengucapan salam.</p>

Lampiran 18. Media *Interactive Board Game*

1. Topik 1

Cover



Tujuan Pembelajaran

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati tumbuhan, peserta didik mampu mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan dengan teliti
2. Melalui pengenalan fenomena, peserta didik mampu mendeskripsikan fungsi bagian tubuh tumbuhan (akar, batang, dan daun) dengan baik
3. Melalui kegiatan pengenalan fenomena dan mengamati, peserta didik dapat mendeskripsikan pengelompokan tumbuhan berdasarkan jenis akar, batang, dan daun dengan tepat

Lebih lengkapnya dapat diakses pada link berikut.

<https://docs.google.com/presentation/d/1EaHc5sQdKP-qePWTiWsuwRBn89gIEakY/edit?usp=sharing&oid=101207455699606437157&rtpof=true&sd=true>

2. Topik 2

Cover



Tujuan Pembelajaran

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengenalan fenomena, peserta didik dapat mengidentifikasi kebutuhan tumbuhan untuk melakukan proses fotosintesis serta hasil dari fotosintesis dengan baik.
2. Melalui kegiatan penyelidikan dan diskusi berkelompok, peserta didik dapat mendeskripsikan tahapan terjadinya fotosintesis dengan baik.
3. Melalui pengenalan fenomena dan diskusi berkelompok, peserta didik dapat menjelaskan dampak proses fotosintesis dan mengaitkannya dengan pentingnya menjaga tumbuhan di Bumi dengan tepat.
4. Melalui kegiatan diskusi, peserta didik dapat mengaitkan proses fotosintesis dengan makhluk hidup lain dengan tepat.

Lebih lengkapnya dapat diakses melalui link berikut.

https://docs.google.com/presentation/d/15qUgvAR-oOoxIAIT0Z-ug4STPU_OWISJ/edit?usp=sharing&ouid=101207455699606437157&rtpof=true&sd=true

3. Topik 3


Cover



Tujuan Pembelajaran

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati dan diskusi, peserta didik dapat mengidentifikasi bagian-bagian bunga dan fungsinya dengan tepat.
2. Melalui pengenalan fenomena dan diskusi berkelompok, peserta didik dapat mendeskripsikan cara perkembangbiakan tumbuhan berbunga dengan tepat dan teliti.
3. Melalui pengenalan fenomena dan diskusi berkelompok, peserta didik dapat mendeskripsikan macam-macam cara penyebaran biji dengan tepat.
4. Melalui pengenalan fenomena dan diskusi berkelompok, peserta didik dapat mengaitkan hubungan makhluk hidup lain dan komponen abiotik dalam membantu perkembangbiakan tumbuhan dengan tepat.



Lebih lengkapnya dapat diakses melalui link berikut.

<https://docs.google.com/presentation/d/1DJhEkaFn3nK05pLIJ4PcCACapeFMEkkU/edit?usp=sharing&oid=101207455699606437157&rtpof=true&sd=true>

Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian



Dokumentasi Observasi Awal

UNDIKSHA



Dokumentasi Uji Produk Bersama Ahli dan Praktisi



Dokumentasi Penarikan Respons Siswa



Dokumentasi Implementasi Porduk

RIWAYAT HIDUP



I Dewa Ayu Nyoman Artanti lahir di Banjar Kebon, pada tanggal 23 November 2001. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Dewa Made Rati dan Ibu I Dewa Ayu Made Runih. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Banjar Kebon, Desa Sulahan, Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Susut dan lulus pada tahun 2013. Kemudian penulis melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 3 Susut dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2019, penulis lulus dari SMK Negeri Bali Mandara, jurusan Teknik Gambar Bangunan (TGB). Kemudian, penulis melanjutkan studi ke Perguruan Tinggi Negeri yaitu Universitas Pendidikan Ganesha, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Mulai Tahun 2019 sampai dengan penulisan skripsi yang berjudul Pengembangan Media *Interactive Board Game* Berbasis *Phenomenon Based Learning* Untuk Mengatasi Learning Loss Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Banyuning, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.