

LAMPIRAN



Lampiran 1. Rancangan Materi Pecahan Kelas IV SD Kurikulum Merdeka Revisi 2022

Capaian Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan antar-pecahan dengan pembilang satu (misalnya $\frac{1}{2}, \frac{1}{3}, \frac{1}{4}$) dan antar-pecahan dengan penyebut yang sama (misalnya $\frac{2}{8}, \frac{4}{8}$, dan $\frac{7}{8}$).
2. Peserta didik dapat mengenali pecahan senilai menggunakan gambar dan simbol matematika.
3. Peserta didik dapat menyatakan pecahan desimal persepuluhan dan perseratusan, serta menghubungkan pecahan desimal perseratusan dengan konsep persen.

Tujuan Pembelajaran:

A. Membandingkan dan Mengurutkan Pecahan

- 1) Peserta didik mampu untuk membandingkan dua pecahan dengan pembilang satu.
- 2) Peserta didik mampu untuk mengurutkan beberapa pecahan dengan pembilang satu.

B. Pecahan Senilai

- 1) Peserta didik mampu mengenali pecahan senilai setelah mengamati gambar dan simbol matematika.
- 2) Peserta didik mampu menentukan beberapa pecahan senilai untuk suatu pecahan dengan mengalikan atau membagi pembilang dan penyebut dengan bilangan yang sama.

C. Pecahan Desimal dan Persen

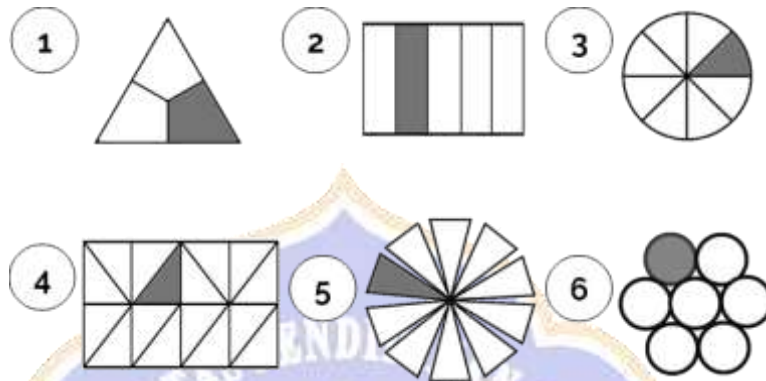
- 1) Peserta didik mampu menyatakan pecahan desimal persepuluhan dan perseratusan.
- 2) Peserta didik mampu mengubah pecahan persepuluhan dan perseratusan menjadi desimal.
- 3) Peserta didik mampu mengubah pecahan desimal perseratusan menjadi persen

A. MEMBANDINGKAN DAN MENGURUTKAN PECAHAN

1. Pecahan dengan Pembilang Satu

a. Ayo Dalami

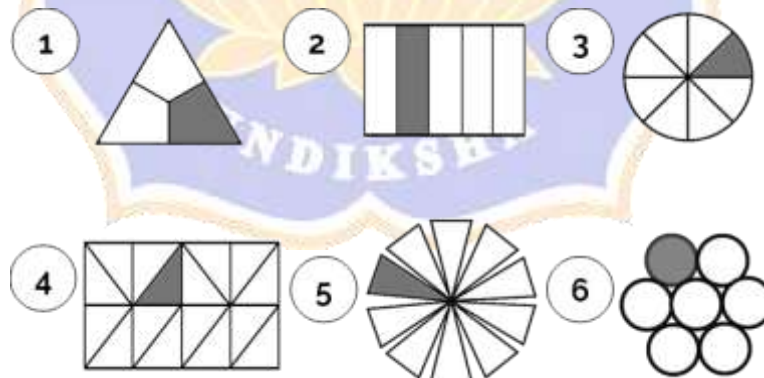
Ayo bantu Santi untuk menyelesaikan tugasnya. Silahkan cermati gambar di bawah ini.



Dari keenam gambar tersebut, tentukan bentuk pecahan yang sesuai (diarsir dari keseluruhan). **Jawab disini.**

b. Mari Kita Mengerti

Dari gambar sebelumnya, tampak bahwa masing-masing gambar menunjukkan pecahan dengan pembilang 1.



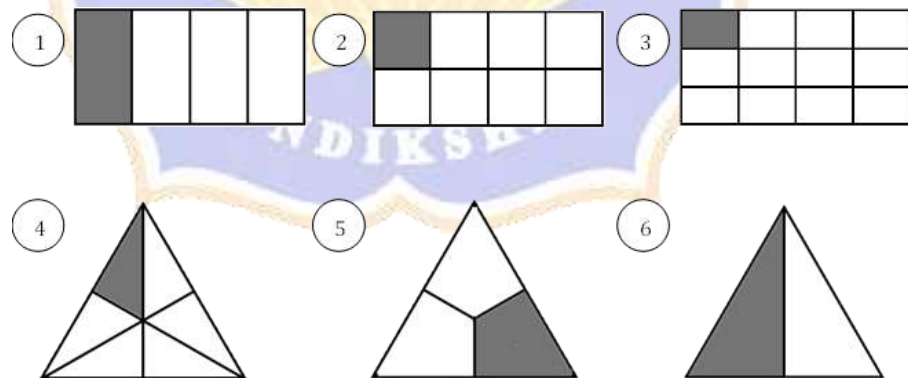
- a) Gambar 1 menunjukkan pecahan $\frac{1}{3}$ (1 bagian berwarna biru dari 3 bagian keseluruhan). Bilangan 1 disebut pembilang dan bilangan 3 disebut penyebut.

- b) Gambar 2 menunjukkan pecahan $\frac{1}{5}$ (1 persegi Panjang berwarna biru dari 5 persegi panjang keseluruhan).
- c) Gambar 3 menunjukkan pecahan $\frac{1}{8}$ (1 bagian berwarna biru dari 8 bagian keseluruhan).
- d) Gambar 4 menunjukkan pecahan $\frac{1}{16}$ (1 segitiga berwarna biru dari 16 segitiga keseluruhan).
- e) Gambar 5 menunjukkan pecahan $\frac{1}{10}$ (1 segitiga berwarna biru dari 10 segitiga keseluruhan).
- f) Gambar 6 menunjukkan pecahan $\frac{1}{7}$ (1 lingkaran berwarna biru dari 7 lingkaran keseluruhan).

2. Membandingkan Pecahan dengan Pembilang Satu

a. Ayo Dalami


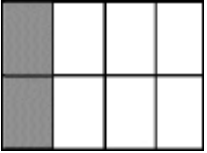
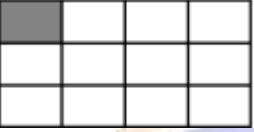



Setelah menyelesaikan tugas Santi yang pertama, mari kita lanjutkan tugas yang kedua. Coba perhatikan gambar di bawah ini.



Coba tentukan masing-masing bentuk pecahan yang sesuai dengan gambar tersebut. Lalu, bandingkan daerah arsir masing-masing gambar pecahan.

Jawab disini!.

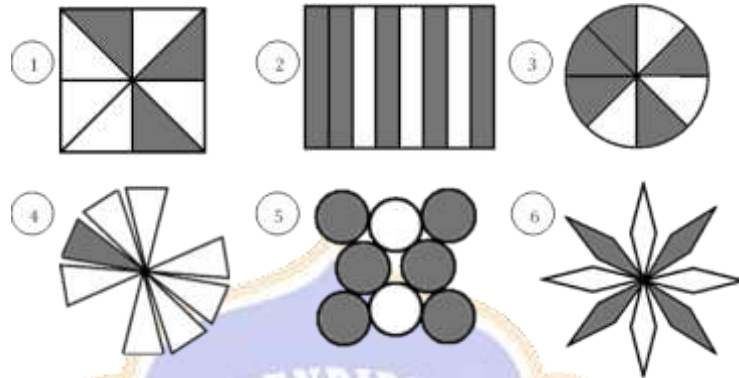
b. Mari Kita Mengerti

No.	Gambar	Keterangan
1.		Gambar ini menunjukkan pecahan $\frac{1}{4}$.
2.		Gambar ini menunjukkan pecahan $\frac{1}{8}$.
3.		Gambar ini menunjukkan pecahan $\frac{1}{12}$.
<p>Daerah arsir $\frac{1}{4}$ lebih besar dari daerah arsir $\frac{1}{8}$ dan daerah arsir $\frac{1}{8}$ lebih besar dari $\frac{1}{16}$. Jadi, nilai $\frac{1}{4}$ lebih besar dari $\frac{1}{8}$ dan nilai $\frac{1}{8}$ lebih besar dari $\frac{1}{16}$. Atau dapat ditulis : $\frac{1}{4} > \frac{1}{8} > \frac{1}{16}$.</p>		
4.		Gambar ini menunjukkan pecahan $\frac{1}{6}$.
5.		Gambar ini menunjukkan pecahan $\frac{1}{3}$.
6.		Gambar ini menunjukkan pecahan $\frac{1}{2}$.
<p>Daerah arsir $\frac{1}{6}$ lebih kecil dari daerah arsir $\frac{1}{3}$ dan daerah arsir $\frac{1}{3}$ lebih kecil dari $\frac{1}{2}$. Jadi, nilai $\frac{1}{6}$ lebih kecil dari $\frac{1}{3}$ dan nilai $\frac{1}{3}$ lebih kecil dari $\frac{1}{2}$. Atau dapat ditulis : $\frac{1}{6} < \frac{1}{3} < \frac{1}{2}$.</p>		
<p>Kesimpulan : Untuk pecahan dengan nilai pembilang sama, semakin besar nilai penyebutnya, semakin kecil pula nilai pecahannya. Begitu pula sebaliknya.</p>		

3. Pecahan dengan Penyebut Sama

a. Ayo Dalami

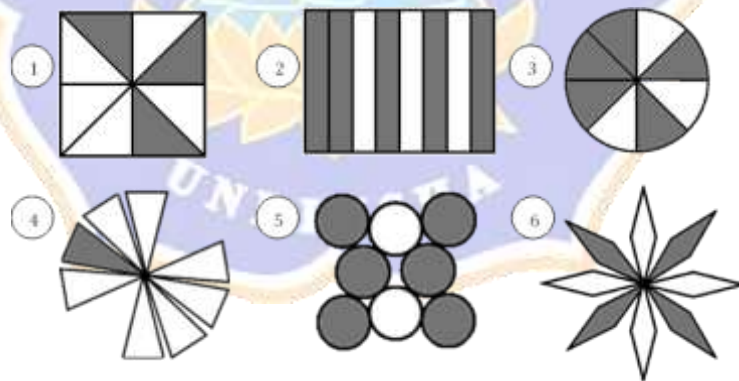
Suatu hari, Hendri mendapatkan tugas sekolah mengenai pecahan. Mari kita bantu. Coba perhatikan gambar berikut.



Dari keenam gambar tersebut, tentukan bentuk pecahan yang sesuai (diarsir dari keseluruhan). **Jawab disini.**

b. Mari Kita Mengerti

Dari gambar sebelumnya, tampak bahwa masing-masing gambar menunjukkan pecahan dengan penyebut sama, yakni 8.



a) Gambar 1 menunjukkan pecahan $\frac{3}{8}$ (3 segitiga berwarna biru dari 8 segitiga keseluruhan). Bilangan 3 disebut pembilang dan bilangan 8 disebut penyebut.

b) Gambar 2 menunjukkan pecahan $\frac{5}{8}$ (5 persegi panjang berwarna biru dari 8 persegi panjang keseluruhan).

- c) Gambar 3 menunjukkan pecahan $\frac{5}{8}$ (5 bagian berwarna biru dari 8 bagian keseluruhan).
- d) Gambar 4 menunjukkan pecahan $\frac{1}{8}$ (1 segitiga berwarna biru dari 8 segitiga keseluruhan).
- e) Gambar 5 menunjukkan pecahan $\frac{6}{8}$ (6 lingkaran berwarna biru dari 8 lingkaran keseluruhan).
- f) Gambar 6 menunjukkan pecahan $\frac{4}{8}$ (4 bagian berwarna biru dari 8 bagian keseluruhan).

4. Membandingkan Pecahan dengan Penyebut Sama

a. Ayo Dalami

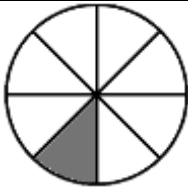
Setelah mempelajari mengenai pecahan dengan penyebut sama. Coba perhatikan beberapa gambar berikut ini.

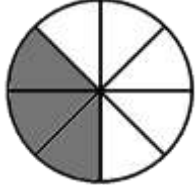
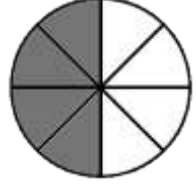





Coba tentukan masing-masing bentuk pecahan yang sesuai dengan gambar tersebut. Lalu, bandingkan daerah arsir masing-masing gambar pecahan.

Jawab disini!.

c. Mari Kita Mengerti

No.	Gambar	Keterangan
1.		Gambar ini menunjukkan pecahan $\frac{1}{8}$.

2.		Gambar ini menunjukkan pecahan $\frac{3}{8}$.
3.		Gambar ini menunjukkan pecahan $\frac{4}{8}$.
<p>Daerah arsir $\frac{1}{8}$ lebih kecil dari daerah arsir $\frac{3}{8}$ dan daerah arsir $\frac{3}{8}$ lebih kecil dari $\frac{4}{8}$. Jadi, nilai $\frac{1}{8}$ lebih kecil dari $\frac{3}{8}$ dan nilai $\frac{3}{8}$ lebih kecil dari $\frac{4}{8}$.</p> <p>Atau dapat ditulis : $\frac{1}{8} < \frac{3}{8} < \frac{4}{8}$.</p>		
4.		Gambar ini menunjukkan pecahan $\frac{3}{6}$.
5.		Gambar ini menunjukkan pecahan $\frac{2}{6}$.
6.		Gambar ini menunjukkan pecahan $\frac{1}{6}$.
<p>Daerah arsir $\frac{3}{6}$ lebih besar dari daerah arsir $\frac{2}{6}$ dan daerah arsir $\frac{2}{6}$ lebih besar dari $\frac{1}{6}$. Jadi, nilai $\frac{3}{6}$ lebih besar dari $\frac{2}{6}$ dan nilai $\frac{2}{6}$ lebih besar dari $\frac{1}{6}$.</p> <p>. Atau dapat ditulis : $\frac{3}{6} > \frac{2}{6} > \frac{1}{6}$.</p>		
<p>Kesimpulan : Untuk pecahan dengan nilai penyebut sama, semakin besar nilai penyebutnya, semakin kecil pula nilai pecahannya. Begitu pula sebaliknya.</p>		

5. Mengurutkan Pecahan

a. Ayo Dalami

Setelah mempelajari mengenai perbandingan pecahan, mari kita coba untuk mengurutkannya. Perhatikan beberapa urutan pecahan berikut.

$$\textcircled{1} \quad \frac{1}{2}, \frac{1}{4}, \frac{1}{3} \quad \textcircled{2} \quad \frac{2}{8}, \frac{2}{9}, \frac{2}{5} \quad \textcircled{3} \quad \frac{5}{8}, \frac{5}{11}, \frac{5}{9}$$

$$\textcircled{4} \quad \frac{1}{9}, \frac{7}{9}, \frac{4}{9} \quad \textcircled{5} \quad \frac{10}{11}, \frac{8}{11}, \frac{3}{11} \quad \textcircled{6} \quad \frac{5}{10}, \frac{1}{10}, \frac{9}{10}$$

Coba urutkan pecahan masing-masing nomor dari nilai terkecil ke terbesar!.

Jawab disini.

c. Mari Kita Mengerti

Untuk dapat mengurutkan pecahan-pecahan pada nomor 1, 2, dan 3 perlu diingat bahwa :

“Untuk pecahan dengan nilai pembilang sama, semakin besar nilai penyebutnya, semakin kecil pula nilai pecahannya. Begitu pula sebaliknya”.

- 1) $\frac{1}{4}, \frac{1}{3}, \frac{1}{2}$ adalah urutan yang tepat.
- 2) $\frac{2}{9}, \frac{2}{8}, \frac{2}{5}$ adalah urutan yang tepat.
- 3) $\frac{5}{11}, \frac{5}{9}, \frac{5}{8}$ adalah urutan yang tepat.

Untuk dapat mengurutkan pecahan-pecahan pada nomor 4, 5, dan 6 perlu diingat bahwa:

“Untuk pecahan dengan nilai penyebut sama, semakin besar nilai pembilangnya, semakin besar pula nilai pecahannya. Begitu pula sebaliknya”.

- 1) $\frac{1}{9}, \frac{4}{9}, \frac{7}{9}$ adalah urutan yang tepat.
- 2) $\frac{3}{11}, \frac{8}{11}, \frac{10}{11}$ adalah urutan yang tepat.
- 3) $\frac{1}{10}, \frac{5}{10}, \frac{9}{10}$ adalah urutan yang tepat.

B. PECAHAN SENILAI

1. Pecahan Senilai

a. Ayo Dalami

Lalu, ketiga pizza itu dimakan oleh Lala, Ibu, dan Ayahnya. Silahkan cermati gambar di bawah ini.



Dari masing-masing gambar di atas, berapa bagian pizza yang dimakan oleh Ayah, Ibu, dan Lala dari bagian yang utuh?.

b. Mari Kita Mengerti

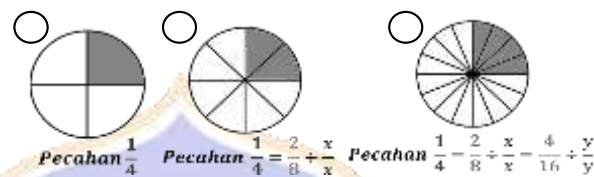
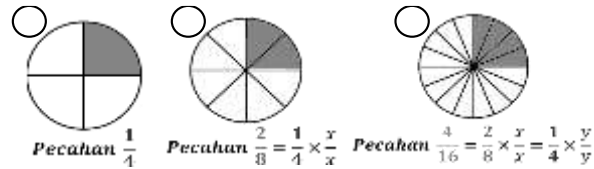


Perhatikan bahwa banyaknya bagian pizza yang dimakan oleh Ayah, Ibu, dan Lala itu sama. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa $\frac{1}{2}$, $\frac{2}{4}$, dan $\frac{4}{8}$ itu senilai.

2. Menentukan Pecahan Senilai

a. Ayo Dalami

Dengan mengalikan atau membagi pembilang dan penyebut dengan bilangan yang sama akan mempermudah mencari pecahan senilai. Silahkan cermati gambar di bawah ini.

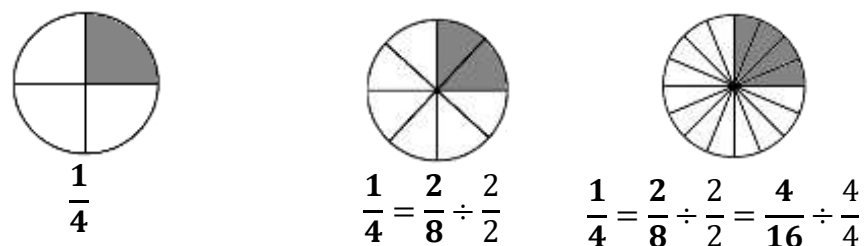


Dari masing-masing pecahan di atas dapat dikali atau dibagi dengan suatu bilangan. Tentukan nilai x dan y yang memenuhi.

b. Mari Kita Mengerti



Pecahan $\frac{1}{4}$ senilai dengan $\frac{2}{8}$. Perhatikan bahwa pembilang dan penyebut pada pecahan $\frac{1}{4}$ sama-sama dikali dengan 2 maka akan diperoleh $\frac{2}{8}$. Selain itu, pecahan $\frac{4}{16}$ senilai dengan $\frac{2}{8}$ dan $\frac{1}{4}$. Masing-masing dikali dengan 2 dan 4 pada pembilang dan penyebutnya.



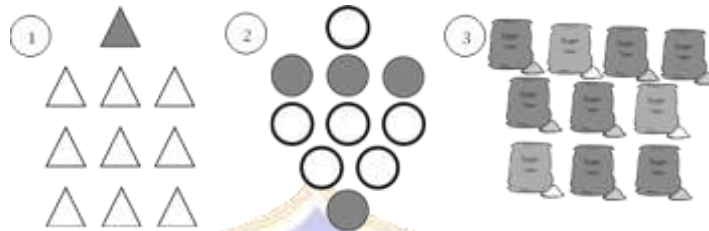
C. PECAHAN DESIMAL DAN PERSEN

1. Pecahan Desimal Persepuluhan dan Perseratusan

BAGIAN 1

a. Ayo Dalami

Saat di rumah, mereka sering berdiskusi terkait PR. Mari perhatikan soal berikut dan kita bantu.



Nyatakan bagian yang berwarna biru sebagai pecahan biasa, kemudian ubahlah menjadi pecahan desimal. **Jawab disini.**

b. Mari Kita Mengerti

Masing-masing gambar sebelumnya menyatakan pecahan persepuluhan.

No.	Gambar	Keterangan
1.		Gambar ini menunjukkan pecahan $\frac{1}{10}$
2.		Gambar ini menunjukkan pecahan $\frac{4}{10}$
3.		Gambar ini menunjukkan pecahan $\frac{7}{10}$

Mengubah Pecahan Persepuluhan menjadi Pecahan Desimal Persepuluhan

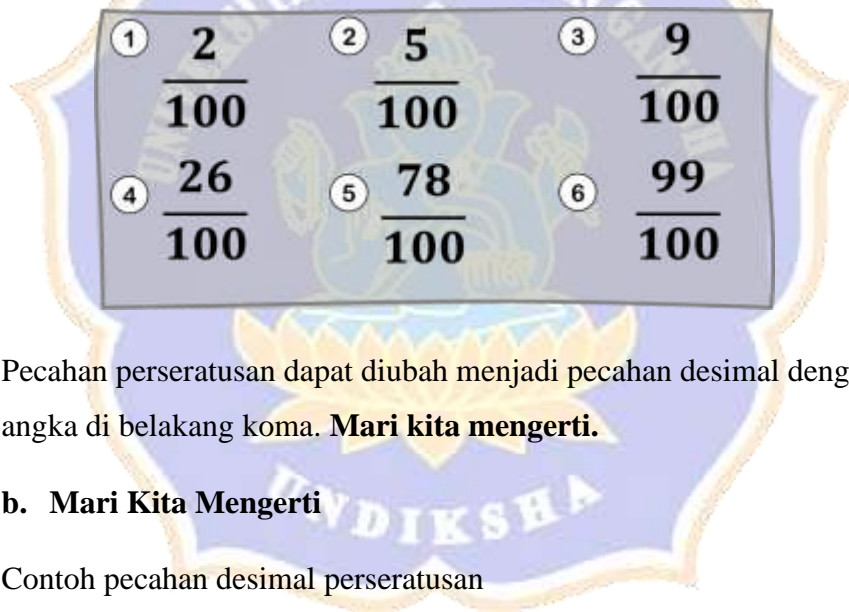
1. Bentuk $\frac{1}{10}$ bisa dituliskan dalam bentuk desimal menjadi 0,1.
2. Bentuk $\frac{4}{10}$ bisa dituliskan dalam bentuk desimal menjadi 0,4.
3. Bentuk $\frac{7}{10}$ bisa dituliskan dalam bentuk desimal menjadi 0,7.

BAGIAN 2

a. Ayo Dalami

Sebelumnya kita telah mempelajari pecahan persepuluhan dan mengubahnya dalam bentuk desimal, lalu bagaimana pecahan perseratusan?.

Sama halnya dengan **pecahan persepuluhan**, **pecahan perseratusan** pun dapat diubah menjadi pecahan desimal.



Pecahan perseratusan dapat diubah menjadi pecahan desimal dengan 2 angka di belakang koma. **Mari kita mengerti.**

b. Mari Kita Mengerti

Contoh pecahan desimal perseratusan

2 angka di belakang koma

Karena terdapat 2 angka di belakang koma, maka nilai penyebut adalah 100.

$$0,25 = \frac{25}{100}$$

Contoh :

- 1) Bentuk $\frac{9}{100}$ bisa dituliskan dalam bentuk desimal menjadi 0,09.

2) Bentuk $\frac{26}{100}$ bisa dituliskan dalam bentuk desimal menjadi 0,26.

3) Bentuk $\frac{78}{100}$ bisa dituliskan dalam bentuk desimal menjadi 0,78.

2. Menghubungkan Pecahan Desimal Perseratusan dengan Konsep Persen

BAGIAN 1

a. Ayo Dalami

Setelah mempelajari pecahan desimal perseratusan, kita akan lanjutkan dengan menghubungkannya dengan konsep persen. Mari perhatikan pecahan desimal berikut.



① 0,03 ② 0,06 ③ 0,08
④ 0,19 ⑤ 0,49 ⑥ 0,94

Ubahlah bilangan desimal perseratusan berikut menjadi pecahan perseratusan. Lalu, ubah menjadi persen. **Jawab disini.**

b. Mari Kita Mengerti

Untuk dapat mengubah **bilangan desimal perseratusan** menjadi **bentuk persen** dengan melakukan langkah berikut.

Langkah 1 : ubah pecahan desimal menjadi pecahan biasa.

$$0,35 = \frac{35}{100}$$

Langkah 2 : hasilnya diubah ke bentuk persen.

$$\frac{35}{100} = 35\%$$

Contoh:

$$1) 0,03 = \frac{3}{100} = 3\%$$

$$2) 0,06 = \frac{6}{100} = 6\%$$

$$3) 0,08 = \frac{8}{100} = 8\%$$

$$4) 0,19 = \frac{19}{100} = 19\%$$

$$5) 0,49 = \frac{49}{100} = 49\%$$

$$6) 0,94 = \frac{94}{100} = 94\%$$

BAGIAN 2

a. Ayo Dalami

Sebelumnya kita telah mempelajari langkah mengubah pecahan desimal dalam bentuk persen, lalu apakah ada langkah lain?.

Langkah lain yang dapat dilakukan adalah dengan **mengalikannya dengan 100%**.

① **0,01** ② **0,06** ③ **0,08**

④ **0,17** ⑤ **0,59** ⑥ **0,83**

Pecahan desimal tersebut dapat diubah menjadi bentuk persen dengan mengalikannya dengan 100%. **Mari kita mengerti.**

b. Mari Kita Mengerti

Untuk dapat mempermudah hasil perkalian desimal perseratusan dengan 100% maka cara yang dapat dilakukan adalah dengan **menggeser tanda koma** pada bilangan desimal dua kali ke kanan.

0,25

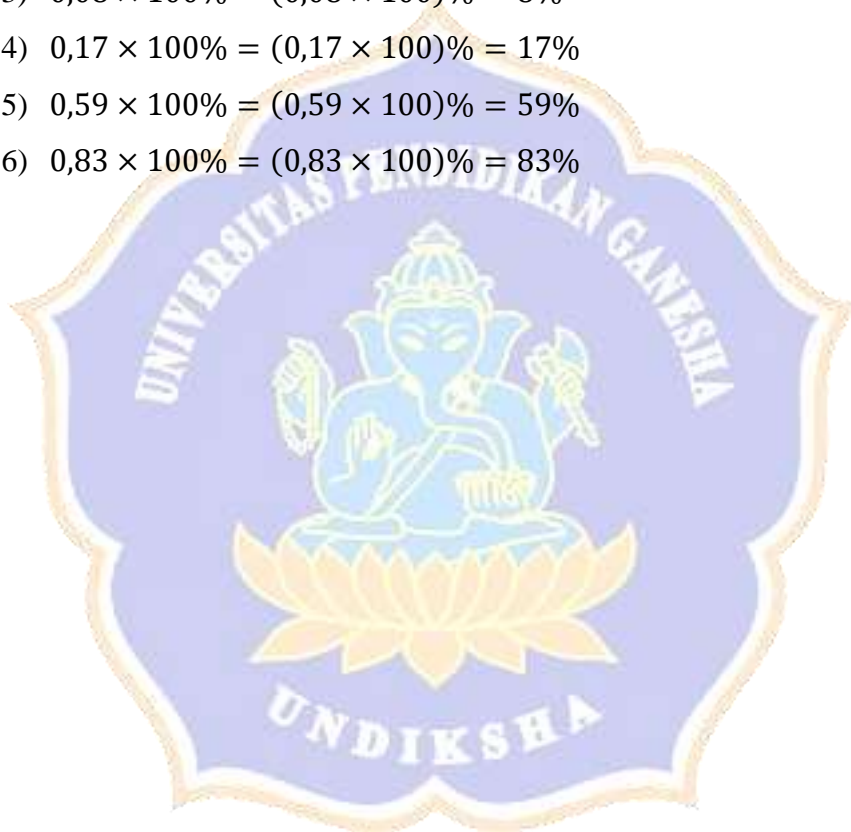
Tanda koma kita geser
ke kanan dua kali

0,78

Tanda koma kita geser
ke kanan dua kali

Contoh :

- 1) $0,01 \times 100\% = (0,01 \times 100)\% = 1\%$
- 2) $0,06 \times 100\% = (0,06 \times 100)\% = 6\%$
- 3) $0,08 \times 100\% = (0,08 \times 100)\% = 8\%$
- 4) $0,17 \times 100\% = (0,17 \times 100)\% = 17\%$
- 5) $0,59 \times 100\% = (0,59 \times 100)\% = 59\%$
- 6) $0,83 \times 100\% = (0,83 \times 100)\% = 83\%$



Lampiran 2. Angket Penilaian Validitas E-Modul Interaktif Berorientasi Model Pembelajaran KoGOPEQ pada Materi Pecahan Kelas IV untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik oleh Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN VALIDITAS MODUL ELEKTRONIK
INTERAKTIF BERORIENTASI MODEL PEMBELAJARAN KoGOPEQ
PADA MATERI PECAHAN KELAS IV UNTUK MENINGKATKAN
KARAKTER PESERTA DIDIK OLEH AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik dengan keterangan kriteria sebagai berikut:
 SB : Sangat Baik
 B : Baik
 C : Cukup
 K : Kurang
 SK : Sangat Kurang
3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Dimohonkan agar dapat memberikan komentar atau saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
	Desain Presentasi					
1.	Desain modul mampu membantu meningkatkan kualitas pembelajaran					
	Kemudahan untuk digunakan					
2.	Navigasi memudahkan peserta didik dalam penggunaan					
3.	Antarmuka yang dibuat membuat					

	pengoperasian lebih mudah, efisien dan menarik					
	Aksesibilitas					
4.	Desain dari kontrol dan format penyajian mengakomodasi berbagai kondisi peserta didik					
	Penggunaan Kembali					
5.	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan peserta didik yang berbeda					

Sumber : Dimodifikasi dari LORI Version 2 oleh Leacock & Nesbit (2007)

Kesimpulan:

Modul Elektronik Interaktif berorientasi Model Pembelajaran KoGOPEQ ini dinyatakan*:

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

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

Kritik dan masukan:

.....

.....

.....

.....

Singaraja,

Penilai,

Lampiran 3. Hasil Penilaian Validitas oleh Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN VALIDITAS MODUL ELEKTRONIK
INTERAKTIF BERORIENTASI MODEL PEMBELAJARAN KoGOPEQ
PADA MATERI PECAHAN KELAS IV UNTUK MENINGKATKAN
KARAKTER PESERTA DIDIK OLEH AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal : Selasa, 12 September 2023

Validator : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik dengan keterangan kriteria sebagai berikut:
SB : Sangat Baik
B : Baik
C : Cukup
K : Kurang
SK : Sangat Kurang
3. Berikan tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Dimohonkan agar dapat memberikan komentar atau saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
	Desain Presentasi					
1.	Desain modul mampu membantu meningkatkan kualitas pembelajaran					√
	Kemudahan untuk digunakan					
2.	Navigasi memudahkan peserta didik dalam penggunaan					√
3.	Antarmuka yang dibuat membuat					√

	pengoperasian lebih mudah, efisien dan menarik					
	Aksesibilitas					√
4.	Desain dari kontrol dan format penyajian mengakomodasi berbagai kondisi peserta didik					√
	Penggunaan Kembali					
5.	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan peserta didik yang berbeda					√

Sumber : Dimodifikasi dari LORI Version 2 oleh Leacock & Nesbit (2007)

Kesimpulan:

Modul Elektronik Interaktif berorientasi Model Pembelajaran KoGOPEQ ini dinyatakan*:

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

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

Kritik dan masukan:

- 1) Sesuaikan komposisi tombol
- 2) Cover produk disesuaikan -

Singaraja, 12 September 2023

Penilai,



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199503022019031006

**ANGKET PENILAIAN VALIDITAS MODUL ELEKTRONIK
INTERAKTIF BERORIENTASI MODEL PEMBELAJARAN KoGOPEQ
PADA MATERI PECAHAN KELAS IV UNTUK MENINGKATKAN
KARAKTER PESERTA DIDIK OLEH AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal : Jumat, 15 September 2023

Validator : Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik dengan keterangan kriteria sebagai berikut:
 SB : Sangat Baik
 B : Baik
 C : Cukup
 K : Kurang
 SK : Sangat Kurang
3. Berikan tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Dimohonkan agar dapat memberikan komentar atau saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
	Desain Presentasi					
1.	Desain modul mampu membantu meningkatkan kualitas pembelajaran					√
	Kemudahan untuk digunakan					
2.	Navigasi memudahkan peserta didik dalam penggunaan				√	
3.	Antarmuka yang dibuat membuat pengoperasian lebih mudah, efisien dan menarik				√	
	Aksesibilitas				√	

4.	Desain dari kontrol dan format penyajian mengakomodasi berbagai kondisi peserta didik				√	
	Penggunaan Kembali					
5.	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan peserta didik yang berbeda				√	

Sumber : Dimodifikasi dari LORI Version 2 oleh Leacock & Nesbit (2007)

Kesimpulan:

Modul Elektronik Interaktif berorientasi Model Pembelajaran KoGOPEQ ini dinyatakan*:

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

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

Kritik dan masukan:

- 1) Gunakan *Comic Sans* dengan ukuran *font* minimal 14 pt
- 2) Petunjuknya usahakan dengan video
- 3) Pada musik jangan lebih keras dari narrator
- 4) Pemilihan musik agar sesuai dengan anak SD

Singaraja, 15 September 2023

Penilai,



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

NIP. 197204202001121001

Lampiran 4. Angket Penilaian Validitas E-Modul Interaktif Berorientasi Model Pembelajaran KoGOPEQ pada Materi Pecahan Kelas IV untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik oleh Ahli Materi Pelajaran

**ANGKET PENILAIAN VALIDITAS MODUL ELEKTRONIK
INTERAKTIF BERORIENTASI MODEL PEMBELAJARAN KoGOPEQ
PADA MATERI PECAHAN KELAS IV UNTUK MENINGKATKAN
KARAKTER PESERTA DIDIK OLEH AHLI MATERI PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

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

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
	Kualitas Isi/Materi					
1.	Ketelitian materi					
2.	Ketepatan materi					
3.	Keteraturan dalam penyajian materi					
4.	Kesesuaian dalam tingkatan detail materi					
	Penyelarasan tujuan pembelajaran					

5.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					
6.	Kesesuaian dengan kegiatan pembelajaran					
7.	Kesesuaian dengan asesmen dalam pembelajaran					
8.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik					
Umpan Balik dan Adaptasi						
9.	Konten atau umpan balik dapat dijalankan menyesuaikan dengan masukan peserta didik yang berbeda					
Motivasi						
10.	Kemampuan untuk memotivasi dan menarik perhatian banyak peserta didik					

Sumber : Dimodifikasi dari LORI Version 2 oleh Leacock & Nesbit (2007)

Kesimpulan:

Modul Elektronik Interaktif berorientasi Model Pembelajaran KoGOPEQ ini dinyatakan*:

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

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

Kritik dan masukan:

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....
 Penilai,

Lampiran 5. Hasil Penilaian Validitas oleh Ahli Materi Pelajaran

**ANGKET PENILAIAN VALIDITAS MODUL ELEKTRONIK
INTERAKTIF BERORIENTASI MODEL PEMBELAJARAN KoGOPEQ
PADA MATERI PECAHAN KELAS IV UNTUK MENINGKATKAN
KARAKTER PESERTA DIDIK OLEH AHLI MATERI PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal : Senin, 11 September 2023

Validator : I Nyoman Budayana, S.Pd., M.Sc.

Petunjuk Pengisian

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

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
	Kualitas Isi/Materi					
1.	Ketelitian materi				√	
2.	Ketepatan materi					√
3.	Keteraturan dalam penyajian materi					√
4.	Kesesuaian dalam tingkatan detail materi				√	
	Penyelarasan tujuan pembelajaran					
5.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					√
6.	Kesesuaian dengan kegiatan pembelajaran					√
7.	Kesesuaian dengan asesmen dalam pembelajaran					√
8.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik					√

Umpan Balik dan Adaptasi					
9.	Konten atau umpan balik dapat dijalankan menyesuaikan dengan masukan peserta didik yang berbeda			√	
Motivasi					
10.	Kemampuan untuk memotivasi dan menarik perhatian banyak peserta didik				√

Sumber : Dimodifikasi dari LORI Version 2 oleh Leacock & Nesbit (2007)

Kesimpulan:

Modul Elektronik Interaktif berorientasi Model Pembelajaran KoGOPEQ ini dinyatakan*:

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

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

Kritik dan masukan:

- 1) Pecahan dengan penyebut yang sama, gunakan objek yang sama
- 2) Pecahan senilai, gunakan objek yang sama dan revisi satu soal
- 3) Contoh dan bentuk desimal, batasi pada pecahan sejati saja
- 4) Tambahkan contoh soal dan perubahan bentuk desimal ke persen

Singaraja, 11 September 2023

Penilai,



I Nyoman Budayana, S.Pd., M.Sc.
NIP. 199010242020121005

**ANGKET PENILAIAN VALIDITAS MODUL ELEKTRONIK
INTERAKTIF BERORIENTASI MODEL PEMBELAJARAN KoGOPEQ
PADA MATERI PECAHAN KELAS IV UNTUK MENINGKATKAN
KARAKTER PESERTA DIDIK OLEH AHLI MATERI PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal : Sabtu, 16 September 2023

Validator : Ni Putu Ayuda Wires Mayoni, S.Pd.

Petunjuk Pengisian

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

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
	Kualitas Isi/Materi					
1.	Ketelitian materi					√
2.	Ketepatan materi					√
3.	Keteraturan dalam penyajian materi					√
4.	Kesesuaian dalam tingkatan detail materi					√
	Penyelarasan tujuan pembelajaran					
5.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					√
6.	Kesesuaian dengan kegiatan pembelajaran				√	
7.	Kesesuaian dengan asesmen dalam pembelajaran					√

8.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik					√
Umpan Balik dan Adaptasi						
9.	Konten atau umpan balik dapat dijalankan menyesuaikan dengan masukan peserta didik yang berbeda					√
Motivasi						
10.	Kemampuan untuk memotivasi dan menarik perhatian banyak peserta didik					√

Sumber : Dimodifikasi dari LORI Version 2 oleh Leacock & Nesbit (2007)

Kesimpulan:

Modul Elektronik Interaktif berorientasi Model Pembelajaran KoGOPEQ ini dinyatakan*:

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

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

Kritik dan masukan:

- 1) Pada saat pembelajaran, mohon penggunaan modul digital diberikan penjelasan petunjuk penggunaannya.

Singaraja, 16 September 2023

Penilai,



Ni Putu Ayuda Wires Mayoni, S.Pd.
NIP. 198106042003122007

Lampiran 6. Angket Respon Peserta Didik terhadap E-Modul Interaktif Berorientasi Model Pembelajaran KoGOPEQ pada Materi Pecahan Kelas IV untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik

**ANGKET PENILAIAN KEPRAKTISAN MODUL ELEKTRONIK
INTERAKTIF BERORIENTASI MODEL PEMBELAJARAN KoGOPEQ
PADA MATERI PECAHAN KELAS IV UNTUK MENINGKATKAN
KARAKTER PESERTA DIDIK OLEH PESERTA DIDIK**

Hari/Tanggal :

Nama :

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pernyataan berikut dengan seksama!
2. Berikan tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
3. Dimohonkan agar dapat memberikan komentar atau saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

B. Daftar Pernyataan

	1	2	3	4	5	6	7		Skala
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	Daya tarik
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	Kejelasan
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	Kebaruan
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	Kejelasan
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	Stimulasi
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	Stimulasi
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	Stimulasi
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	Ketepatan
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	Efisiensi
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	Kebaruan
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	Ketepatan
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	Daya tarik
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	Kejelasan
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	Daya tarik
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	Kebaruan
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	Daya tarik

	1	2	3	4	5	6	7		Skala
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	Ketepatan
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	Stimulasi
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	Efisiensi
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	Kejelasan
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	Efisiensi
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	Efisiensi
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	Daya tarik
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	Daya tarik
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	Kebaruan

Dimodifikasi dari *User Experience Questionnaire* (Santoso dkk., 2016)

Kritik dan masukan:

.....

.....

Singaraja,

Siswa,



Lampiran 7. Angket Respon Pendidik terhadap E-Modul Interaktif Berorientasi Model Pembelajaran KoGOPEQ pada Materi Pecahan Kelas IV untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik

**ANGKET PENILAIAN KEPRAKTISAN MODUL ELEKTRONIK
INTERAKTIF BERORIENTASI MODEL PEMBELAJARAN KoGOPEQ
PADA MATERI PECAHAN KELAS IV UNTUK MENINGKATKAN
KARAKTER PESERTA DIDIK OLEH PENDIDIK**

Hari/Tanggal :

Nama :

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pernyataan berikut dengan seksama!
2. Berikan tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Dimohonkan agar dapat memberikan komentar atau saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

B. Daftar Pernyataan

	1	2	3	4	5	6	7		Skala
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	Daya tarik
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	Kejelasan
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	Kebaruan
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	Kejelasan
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	Stimulasi
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	Stimulasi
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	Stimulasi
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	Ketepatan
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	Efisiensi
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	Kebaruan
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	Ketepatan
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	Daya tarik
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	Kejelasan
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	Daya tarik
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	Kebaruan

	1	2	3	4	5	6	7		Skala
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	Daya tarik
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	Ketepatan
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	Stimulasi
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	Efisiensi
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	Kejelasan
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	Efisiensi
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	Efisiensi
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	Daya tarik
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	Daya tarik
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	Kebaruan

Dimodifikasi dari *User Experience Questionnaire* (Santoso dkk., 2016)

Kritik dan masukan:

.....

.....



Singaraja,

Guru,

Lampiran 8. Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Pendidik

**ANGKET PENILAIAN KEPRAKTISAN MODUL ELEKTRONIK
INTERAKTIF BERORIENTASI MODEL PEMBELAJARAN KoGOPEQ
PADA MATERI PECAHAN KELAS IV UNTUK MENINGKATKAN
KARAKTER PESERTA DIDIK OLEH PENDIDIK**

Hari/Tanggal : Jumat, 20 Oktober 2023

Nama : Ni Putu Ayuda Wires Mayoni, S.Pd.

C. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pernyataan berikut dengan seksama!
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Dimohonkan agar dapat memberikan komentar atau saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

D. Daftar Pernyataan

	1	2	3	4	5	6	7		Skala
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menyenangkan	Daya tarik
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	dapat dipahami	Kejelasan
kreatif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	Kebaruan
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	Kejelasan
bermanfaat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	Stimulasi
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mengasyikkan	Stimulasi
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menarik	Stimulasi
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	Ketepatan
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	Efisiensi
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	Kebaruan
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mendukung	Ketepatan
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	Daya tarik
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	Kejelasan
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menggembirakan	Daya tarik
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	Kebaruan
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	nyaman	Daya tarik
aman	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	Ketepatan

	1	2	3	4	5	6	7		Skala
memotivasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	Stimulasi
memenuhi ekspektasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	efisien	Efisiensi
jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	Kejelasan
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	praktis	Efisiensi
terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	Efisiensi
atraktif	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	Daya tarik
ramah pengguna	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	Daya tarik
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	inovatif	Kebaruan

Dimodifikasi dari *User Experience Questionnaire* (Santoso dkk., 2016)

Kritik dan masukan:

.....

.....

Singaraja, 20 Oktober 2023

Guru,



Ni Putu Ayuda Wires Mayoni, S.Pd.



**ANGKET PENILAIAN KEPRAKTISAN MODUL ELEKTRONIK
INTERAKTIF BERORIENTASI MODEL PEMBELAJARAN KoGOPEQ
PADA MATERI PECAHAN KELAS IV UNTUK MENINGKATKAN
KARAKTER PESERTA DIDIK OLEH PENDIDIK**

Hari/Tanggal : Jumat, 20 Oktober 2023

Nama : Ketut Sudiantari, S.Pd.Gr.

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pernyataan berikut dengan seksama!
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Dimohonkan agar dapat memberikan komentar atau saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

B. Daftar Pernyataan

	1	2	3	4	5	6	7		Skala
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	Daya tarik
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	dapat dipahami	Kejelasan
kreatif	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	Kebaruan
mudah dipelajari	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	Kejelasan
bermanfaat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	Stimulasi
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	Stimulasi
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	Stimulasi
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	Ketepatan
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	Efisiensi
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	Kebaruan
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	Ketepatan
baik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	Daya tarik
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	sederhana	Kejelasan
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	Daya tarik
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	Kebaruan
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	nyaman	Daya tarik
aman	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	Ketepatan
memotivasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	Stimulasi

	1	2	3	4	5	6	7		Skala
memenuhi ekspektasi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
tidak efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	efisien	Efisiensi
jelas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	membingungkan	Kejelasan
tidak praktis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	praktis	Efisiensi
terorganisasi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	berantakan	Efisiensi
atraktif	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	tidak atraktif	Daya tarik
ramah pengguna	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	tidak ramah pengguna	Daya tarik
konservatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	inovatif	Kebaruan

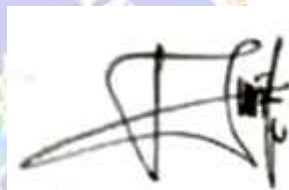
Dimodifikasi dari *User Experience Questionnaire* (Santoso dkk., 2016)

Kritik dan masukan:

- Modul agar diperiksa lebih detail terlebih dahulu untuk mengurangi kesalahan

Singaraja, 20 Oktober 2023

Guru,



Ketut Sudiantari, S.Pd.Gr.



Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik terhadap E-Modul Interaktif Berorientasi Model Pembelajaran KoGOPEQ pada Materi Pecahan Kelas IV

Nama	Kode Angket																									
	DT 1	KJ 1	KB 1	KJ 2	ST 1	ST 2	ST 3	KP 1	EF 1	KB 2	KP 2	DT 2	KJ 3	DT 3	KB 3	DT 4	KP 3	ST 4	KP 4	EF 2	KJ 4	EF 3	EF 4	DT 5	DT 6	KB 4
Adrienne Calysta Ashari	6	7	1	1	2	6	7	5	3	1	6	3	7	7	7	5	1	3	1	7	2	6	3	2	1	4
Gede Alvaro Ekananda	7	7	1	1	1	7	7	6	1	1	7	1	7	7	7	6	2	1	2	7	1	7	2	2	1	7
Gede Galang Dhananjaya	6	6	1	2	1	7	7	6	1	2	7	1	6	7	6	7	2	1	1	6	1	7	2	1	1	7
Gede Ki Banito Mussolini	7	7	1	3	2	6	6	7	3	3	5	2	6	7	7	6	2	1	3	7	2	5	3	1	1	5
Gusti Bagus Kesawa	6	7	1	1	2	7	7	6	1	1	7	1	6	6	7	7	1	1	2	7	1	7	2	1	2	7
Gusti Kadek Ayu Rismayani	7	6	2	1	1	7	7	6	3	1	5	2	7	6	4	7	1	1	2	6	1	7	3	1	2	5
Gusti Ngurah Axelika	7	6	1	2	2	7	6	6	2	1	7	2	6	7	7	6	1	1	2	7	1	7	1	1	2	6
Gusti P. Ngurah M. Wira S.	7	4	1	2	1	5	6	6	2	1	7	2	6	7	6	7	1	2	1	6	2	7	2	1	2	6
I Putu Alfina Jayantara	5	7	1	2	1	6	7	5	2	1	6	2	6	7	6	7	1	2	1	6	2	7	1	2	1	6
Kadek Andrea Pirlo	7	7	1	3	2	6	4	5	2	1	4	1	6	7	5	6	2	3	2	6	2	7	2	2	1	6
Kadek Ariska Cantika D.	7	4	3	1	1	5	7	6	1	1	7	1	6	7	6	7	1	1	2	6	1	7	2	1	1	7
Kadek Dwi Anggara Lestari	5	7	1	3	1	4	7	6	1	3	7	1	6	6	7	6	2	3	1	5	1	7	1	1	3	4
Kadek Edi Pranata	7	7	2	3	2	5	7	7	2	2	7	3	5	7	6	7	2	1	3	5	1	4	2	2	1	6
Ketut Indah Pradnyantari	6	7	2	1	3	6	7	5	1	2	6	1	5	7	6	7	2	1	3	5	1	7	2	1	2	6
Komang Karang Aryananta	7	6	3	2	3	5	7	7	2	3	5	2	4	6	7	6	2	3	2	5	1	7	2	3	3	6
Komang Ratih Maharani	6	6	2	1	2	7	7	6	2	2	6	1	5	6	6	7	2	1	2	6	1	7	1	1	1	7
Komang Vino Sanrio	5	6	3	2	3	7	6	6	1	1	7	2	5	4	5	7	3	1	3	4	4	5	3	2	3	6

Nama	Kode Angket																									
	DT 1	KJ 1	KB 1	KJ 2	ST 1	ST 2	ST 3	KP 1	EF 1	KB 2	KP 2	DT 2	KJ 3	DT 3	KB 3	DT 4	KP 3	ST 4	KP 4	EF 2	KJ 4	EF 3	EF 4	DT 5	DT 6	KB 4
Made Bagus Narendra W.	5	5	1	1	2	5	7	7	2	2	5	1	6	6	7	6	1	1	2	7	1	6	2	1	2	7
Putu Arthayasa Wibawa	6	5	1	2	1	4	7	5	2	2	7	1	6	6	6	7	1	2	2	6	2	7	2	1	1	6
Putu Dea Amandayani	6	7	2	4	1	5	6	7	1	3	7	1	7	5	6	7	2	1	1	6	1	6	2	1	2	7
Putu Erland A. Adyatama	4	6	1	1	2	7	6	7	1	3	7	3	6	6	7	5	1	2	3	7	1	6	2	3	1	7
Putu Indra Wardana	7	5	2	1	3	7	4	6	2	1	7	1	6	4	7	5	1	1	3	6	1	7	1	3	1	7
Putu Radha A. Wedhaswari	5	5	2	2	1	6	6	6	1	2	7	1	6	6	7	6	2	2	1	7	1	6	2	1	2	5
Putu Viola F. Prabaswary	6	7	2	1	2	6	7	5	2	2	6	1	7	5	6	5	2	2	1	7	2	6	2	1	2	7
Yustina Nadya Bria	7	4	1	1	1	7	5	6	1	1	7	2	7	7	5	7	1	1	1	7	1	7	2	1	1	7

Nama	Rata-rata skala per orang						Komentar
	Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan	
Adrienne Calysta Ashari	2,00	2,75	1,75	2,25	2,00	2,25	-
Gede Alvaro Ekananda	2,67	3,00	2,75	2,25	3,00	3,00	-
Gede Galang Dhananjaya	2,83	2,25	2,50	2,50	3,00	2,50	Ada banyak gambar dan warna-warni. Soalnya ada yang susah, ada juga yang gampang.
Gede Ki Banito Mussolini	2,67	2,00	1,50	1,75	2,25	2,00	-
Gusti Bagus Kesawa	2,50	2,75	2,75	2,50	2,75	3,00	Modulnya bagus. Soal-soalnya bisa dikerjakan dengan baik.
Gusti Kadek Ayu Rismayani	2,50	2,75	1,75	2,00	3,00	1,50	Modul yang dikembangkan telah baik dan penuh dengan gambar. Saat pengerjaan terdapat soal yang cukup sulit, tapi setelah dicoba kembali bisa dikerjakan.

Nama	Rata-rata skala per orang						Komentar
	Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan	
Gusti Ngurah Axelika	2,50	2,25	2,75	2,50	2,50	2,75	-
Gusti P. Ngurah M. Wira S.	2,67	1,50	2,25	2,75	2,00	2,50	-
I Putu Alfina Jayantara	2,33	2,25	2,50	2,25	2,50	2,50	Modulnya bisa diakses karena memakai internet. Banyak gambar dan ada bisa ditekan-tekan.
Kadek Andrea Pirlo	2,67	2,00	2,25	1,25	1,25	2,25	-
Kadek Ariska Cantika D.	3,00	2,00	2,50	2,50	2,50	2,25	-
Kadek Dwi Anggara Lestari	2,00	2,25	2,50	2,50	1,75	1,75	-
Kadek Edi Pranata	2,50	2,00	1,25	2,25	2,25	2,00	Ada tampilan bapak guru yang memberi soal dan bisa dipilih. Bisa diakses karena ada internet di rumah.
Ketut Indah Pradnyantari	2,67	2,50	2,25	1,50	2,25	2,00	-
Komang Karang Aryananta	1,83	1,75	2,00	2,00	1,50	1,75	-
Komang Ratih Maharani	2,67	2,25	2,50	2,00	2,75	2,25	-
Komang Vino Sanrio	1,50	1,25	1,25	1,75	2,25	1,75	-
Made Bagus Narendra W.	2,17	2,25	2,25	2,25	2,25	2,75	-
Putu Arthayasa Wibawa	2,67	1,75	2,25	2,25	2,00	2,25	Ada videonya yang bisa tonton tentang pecahan. Ada internet di rumah.
Putu Dea Amandayani	2,33	2,25	2,25	2,75	2,25	2,00	-

Nama	Rata-rata skala per orang						Komentar
	Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan	
Putu Erland A. Adyatama	1,33	2,50	2,50	2,50	2,25	2,50	Pada awalnya modul yang dikembangkan cukup sulit dipahami karena petunjuk penggunaan modul yang masih kata-kata. Namun, setelah terdapat tautan penggunaan modul berupa video petunjuk menjadi lebih mudah dikerjakan.
Putu Indra Wardana	1,83	2,25	2,50	2,25	1,75	2,75	-
Putu Radha A. Wedhaswari	2,17	2,00	2,50	2,50	2,25	2,00	-
Putu Viola F. Prabaswary	2,00	2,75	2,25	2,00	2,25	2,25	-
Rata-rata	2,33	2,22	2,23	2,21	2,27	2,27	
Kriteria	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	



Membudaya (M)	Memotivasi teman untuk hadir di sekolah tepat waktu, dan menyerahkan tugas sekolah sesuai jadwal yang ditentukan pendidik.
Berkembang (B)	Hadir di sekolah tepat waktu, dan menyerahkan semua tugas sesuai jadwal yang diberikan pendidik.
Mulai Berkembang (MBK)	Kadang-kadang terlambat datang di sekolah, serta terlambat dalam menyerahkan tugas sehingga harus diingatkan pendidik.
Memerlukan Bimbingan (MB)	Sering terlambat datang di sekolah, dan tidak pernah mengumpulkan tugas sesuai jadwal yang ditetapkan pendidik.



Nilai : TANGGUNG JAWAB	Kesadaran belajar.
Perilaku yang diamati	Kebiasaan belajar.
Kategori	Indikator
Membudaya (M)	Menjadi teman belajar bagi peserta didik yang lain.
Berkembang (B)	Belajar tanpa harus diingatkan oleh orang lain.
Mulai Berkembang (MBK)	Sesekali masih perlu diingatkan oleh orang lain untuk belajar.
Memerlukan Bimbingan (MB)	Selalu diingatkan oleh orang lain untuk belajar.

Nilai : TANGGUNG JAWAB	Kesadaran belajar.
Perilaku yang diamati	Memberikan perhatian terhadap pelajaran.
Kategori	Indikator
Membudaya (M)	Terlibat aktif dalam semua pembelajaran di kelas.
Berkembang (B)	Memberikan perhatian kepada semua pelajaran yang diberikan oleh pendidik.
Mulai Berkembang (MBK)	Hanya memberikan perhatian kepada pelajaran yang disukai.
Memerlukan Bimbingan (MB)	Kurang memberikan perhatian kepada pelajaran yang diberikan oleh pendidik.



Lampiran 12. Rekapitulasi Hasil Observasi Peserta Didik untuk Mengukur Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Sebelum Tindakan

Nama Peserta Didik	Kode Siswa	Nilai Karakter Sebelum Tindakan			
		D1	D2	TJ1	TJ2
Adrienne Calysta Ashari	ACA	1	1	1	2
Gede Alvaro Ekananda	GAE	2	2	2	3
Gede Galang Dhananjaya	GGD	1	2	3	2
Gede Ki Banito Mussolini	GKBM	1	1	1	1
Gusti Bagus Kesawa	GBK	3	2	2	3
Gusti Kadek Ayu Rismayani	GKAR	2	3	2	2
Gusti Ngurah Axelika	GNA	1	3	2	2
Gusti Putu Ngurah Manik Wira Sena	GPNMWS	1	1	1	2
I Putu Alfina Jayantara	IPAJ	2	2	1	1
Kadek Andrea Pirlo	KAP	1	2	2	1
Kadek Ariska Cantika Dinata	KACD	3	2	2	2
Kadek Dwi Anggara Lestari	KDAL	3	3	3	3
Kadek Edi Pranata	KEP	2	1	1	2
Ketut Indah Pradnyantari	KIP	2	3	2	3
Komang Karang Aryananta	KKA	3	2	2	1
Komang Ratih Maharani	KRM	2	2	1	2
Komang Vino Sanrio	KVS	1	1	2	1
Komang Vira Astari	KVA	2	2	2	2


Nama Peserta Didik	Kode Siswa	Nilai Karakter Sebelum Tindakan			
		D1	D2	TJ1	TJ2
Luh Putu Hoshiana Bari	LPHB	3	2	3	2
Made Bagus Narendra Wijaya	MBNW	2	2	2	2
Ni Gusti Made Chandra Putri	NGMCP	1	1	1	1
Putu Arthayasa Wibawa	PAW	3	2	3	1
Putu Dea Amandayani	PDA	2	2	1	2
Putu Erland Andra Adyatama	PEAA	1	2	1	1
Putu Indra Wardana	PIW	1	2	1	1
Putu Radha Arcilia Wedhaswari	PRAW	2	3	2	2
Putu Viola Fransiska Prabaswary	PVFP	2	1	1	2
Yustina Nadya Bria	YNB	3	2	2	3
Rata-rata		1,89286	1,92857	1,75	1,85714
Persentase		47,32%	48,21%	43,75%	46,43%

Lampiran 13. Rekapitulasi Hasil Observasi Peserta Didik untuk Mengukur Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Setelah Tindakan

Nama Peserta Didik	Kode Siswa	Nilai Karakter Sebelum Tindakan			
		D1	D2	TJ1	TJ2
Adrienne Calysta Ashari	ACA	2	2	2	3
Gede Alvaro Ekananda	GAE	3	3	4	4
Gede Galang Dhananjaya	GGD	2	2	4	3
Gede Ki Banito Mussolini	GKBM	2	2	2	2
Gusti Bagus Kesawa	GBK	4	3	4	4
Gusti Kadek Ayu Rismayani	GKAR	3	4	4	4
Gusti Ngurah Axelika	GNA	2	4	4	3
Gusti Putu Ngurah Manik Wira Sena	GPNMWS	2	2	2	3
I Putu Alfina Jayantara	IPAJ	4	4	3	2
Kadek Andrea Pirlo	KAP	3	4	3	4
Kadek Ariska Cantika Dinata	KACD	4	4	3	4
Kadek Dwi Anggara Lestari	KDAL	4	4	4	4
Kadek Edi Pranata	KEP	3	3	2	4
Ketut Indah Pradnyantari	KIP	3	4	4	3
Komang Karang Aryananta	KKA	4	4	3	2
Komang Ratih Maharani	KRM	3	4	2	3
Komang Vino Sanrio	KVS	2	3	3	2
Komang Vira Astari	KVA	4	3	4	3

Nama Peserta Didik	Kode Siswa	Nilai Karakter Sebelum Tindakan			
		D1	D2	TJ1	TJ2
Luh Putu Hoshiana Bari	LPHB	4	3	4	3
Made Bagus Narendra Wijaya	MBNW	4	3	3	3
Ni Gusti Made Chandra Putri	NGMCP	2	3	2	3
Putu Arthayasa Wibawa	PAW	3	3	4	2
Putu Dea Amandayani	PDA	3	3	2	3
Putu Erland Andra Adyatama	PEAA	2	3	2	2
Putu Indra Wardana	PIW	2	3	2	2
Putu Radha Arcilia Wedhaswari	PRAW	3	4	3	3
Putu Viola Fransiska Prabaswary	PVFP	3	2	3	4
Yustina Nadya Bria	YNB	4	3	3	4
Rata-rata		3	3,17857	3,03571	3,07143
Persentase		75,00%	79,46%	75,89%	76,79%

Lampiran 14. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BAKTISERAGA <i>Alamat : Jalan Lukmanusa, Ds. Baktiseraga, Email : sdnegeri1baktiseraga@gmail.com</i></p>	
<p><u>SURAT KETERANGAN</u> NOMOR 110 / 50N1BTEG/XI/2023</p>		
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini</p>		
Nama	: Putu Ada, M Pd	
NIP	: 19721228 199606 1 001	
Pangkat/Gol	: Pembina Utama Muda, IV/c	
Jabatan	: Kepala SD Negeri 1 Baktiseraga	
<p>Menerangkan bahwa :</p>		
Nama	: I Komang Widnyana	
NIM	: 1913011022	
Program Studi	: S1 Pendidikan Matematika	
Fakultas	: Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam	
Universitas	: Universitas Pendidikan Ganesha	
<p>Memang benar mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan penelitian dan pengumpulan data untuk melengkapi persyaratan perkuliahan penyusunan makalah/tesis/skripsi/tugas akhir di SD Negeri 1 Baktiseraga</p>		
<p>Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>		
<p>Singaraja, 7 November 2023 Kepala SD Negeri 1 Baktiseraga</p>		
		
<p><u>PUTU ADA, M.Pd.</u> NIP: 19721228 199606 1 001</p>		

Lampiran 15. Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Lampiran 16. Hasil Wawancara terhadap Guru

a. Tujuan Wawancara

Tujuan wawancara adalah untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan *e-modul* interaktif di SDN 1 Baktiseraga.

b. Pelaksanaan Wawancara

Hari/tanggal : Rabu, 23 Agustus 2023

Pukul : 09.30 – selesai

Tempat : SDN 1 Baktiseraga

Narasumber : Guru Mata Pelajaran Matematika kelas 4 SDN 1 Baktiseraga

Mahasiswa : “Om Swastyastu Ibu, selamat pagi. Mohon maaf mengganggu”

Guru : “Nggih. Om Swastyastu dik. Iya tidak apa-apa”

Mahasiswa : “Terimakasih ibu, perkenalkan, nama saya I Komang Widnyana dari Jurusan Matematika Universitas Pendidikan Ganesha. Hari ini saya ingin mewawancarai ibu perihal pelaksanaan pembelajaran”

Guru : “Iya dik, silahkan. Informasi apa saja yang dibutuhkan?. Biar nanti ibu jawab”

Mahasiswa : “Iya ibu, terimakasih sebelumnya sudah berkenan diwawancarai, Yang pertama mohon dijelaskan mengenai pengetahuan peserta didik terhadap materi pelajaran matematika dan ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran”

Guru : “Baik dik. Untuk pengetahuan peserta didik terhadap materi pelajaran matematika ya cukup baik. Masih ada yang kurang tapi ada juga yang sudah baik. Lalu, untuk siswa sama juga ada yang tertarik mendengarkan tapi ada juga yang tidak fokus”

Mahasiswa : “Nggih terima kasih Ibu. Lalu, untuk media atau bahan ajar yang biasanya digunakan di sekolah itu apakah ada?. Apakah sudah mendukung bahan digital?”

Guru : “Untuk saat ini masih berupa bahan ajar buku teks matematika. Kadang, menggunakan video pembelajaran dari internet. Masih

jarang menggunakan bahan ajar digital”

Mahasiswa : “Nggih suksma Ibu. Lalu, kekurangan media pembelajaran atau bahan ajar yang digunakan selama ini itu apa saja ya Bu?”

Guru : “Untuk buku teks nya masih kurang lengkap untuk siswa. Untuk video dari internet cenderung lebih membuat siswa memperhatikan penjelasan di layar”

Mahasiswa : “Nggih baik Ibu. Kemudian, untuk peserta didiknya, apakah sudah cukup baik dalam mematuhi jadwal belajar dan tugas dan kepatuhan pada tata tertib sekolah *nggih?*”

Guru : “Nggih, dari yang saya perhatikan sudah cukup baik. Tapi, ada beberapa yang masih cenderung kurang dapat mematuhi tata tertib dan ada yang masih kadang jarang mengumpulkan tugas”.

Mahasiswa : “Nggih baik Ibu. Suksma *nggih*. Selanjutnya, untuk siswa yang belajar itu mereka sudah fokus begitu pada pelajaran atau kadang perlu diawasi atau diberi instruksi dulu *nggih* Ibu?”

Guru : “Ya untuk siswanya memang masih memerlukan instruksi atau kadang *ice breaking* ya agar mereka dapat lebih fokus pada pelajaran. Soalnya kalau tidak begitu kadang siswa masih kurang fokus”.

Mahasiswa : “Nggih Ibu. Untuk kurikulum yang digunakan di sekolah itu kurikulum apa?”

Guru : “Kurikulum Merdeka, *dik*”

Mahasiswa : “Nggih suksma Ibu. Untuk materi pecahan kelas IV, sub-bab/sub-materi pecahan itu apa saja *nggih?*”

Guru : “Untuk yang revisi 2022 itu ada menghubungkan dan mengurutkan pecahan, pecahan senilai, dan pecahan desimal serta persen, *dik*”

Mahasiswa : “Nggih baik Ibu. Lalu, untuk materi pecahan kelas IV, capaian pembelajaran yang direncanakan dalam pembelajarannya bagaimana *nggih?*”

- Guru : “Nanti Ibu kirimkan ya untuk CP nya”
- Mahasiswa : “*Nggih suksma* Ibu. Untuk banyaknya siswa pada kelas 4A ada berapa ya?”
- Guru : “Ada 28 peserta didik di kelas 4A, *dik*”
- Mahasiswa : “*Nggih suksma* Ibu. *Tiang* sampaikan terima kasih *nike* atas responnya dan waktu yang diluangkan. Mohon maaf apabila merepotkan”
- Guru : “Iya *dik*”



Lampiran 17. Hasil Wawancara terhadap Orang Tua Siswa

b. Tujuan Wawancara

Tujuan wawancara adalah untuk mengetahui respon orang tua terhadap penggunaan modul elektronik interaktif berorientasi model pembelajaran KoGOPEQ di rumah.

c. Pelaksanaan Wawancara

Hari/tanggal : Jumat, 27 Oktober 2023
Pukul : 13.00 – selesai
Tempat : Rumah Orang Tua Siswa
Narasumber : Salah seorang orang tua siswa

Mahasiswa : “Om Swastyastu Bapak dan Ibu. Selamat siang. Mohon maaf Bapak dan Ibu. Mohon maaf mengganggu *nggih*”

Orang Tua : “*Nggih* tidak apa-apa. Apa yang bisa saya bantu *nggih*?”

Mahasiswa : “Sebelumnya, mohon maaf perkenalkan nama tiang I Komang Widnyana dari jurusan Matematika Undiksha. Saya melaksanakan penelitian terkait modul elektronik di kelas anak Bapak *nike*. Jika berkenan, saya ingin menanyakan beberapa hal mengenai penggunaan modul *nike*”

Orang Tua : “Ya *tiang* usahakan untuk menjawab pertanyaannya”

Mahasiswa : “*Nggih suksma* Bapak. Sebelumnya, *tiang* sempat meminta tolong kepada guru kelas untuk mengirimkan tautan *e*-modul interaktif pada grup *WhatsApp* kelas dan meminta tolong agar orang tua dapat mendampingi anaknya saat belajar. Sekiranya, apakah sudah sempat dilakukan *nggih* ?”

Orang Tua : “Iya sudah sempat. Tapi, saat itu didampingi ibunya”.

Mahasiswa : “*Nggih baik* Bapak. Sebelumnya, saat penggunaan apakah ada kesulitan saat menggunakan *nggih*?”

Orang Tua : “Sebelumnya, cukup sulit dipahami untuk penggunaanya karena untuk petunjuknya itu cuman teks saja dan sepertinya kurang lengkap. Tapi, setelah ada video petunjuknya jadi lebih memudahkan”

Mahasiswa : “*Nggih* mohon maaf sebelumnya apabila petunjuknya kurang dapat dipahami. Terima kasih atas responnya Bapak”

Mahasiswa : “*Nggih* Bapak. Mohon izin bertanya kembali. Untuk penggunaan modul elektronik di rumah apakah memudahkan untuk mengajarkan anak di rumah *nggih?*”

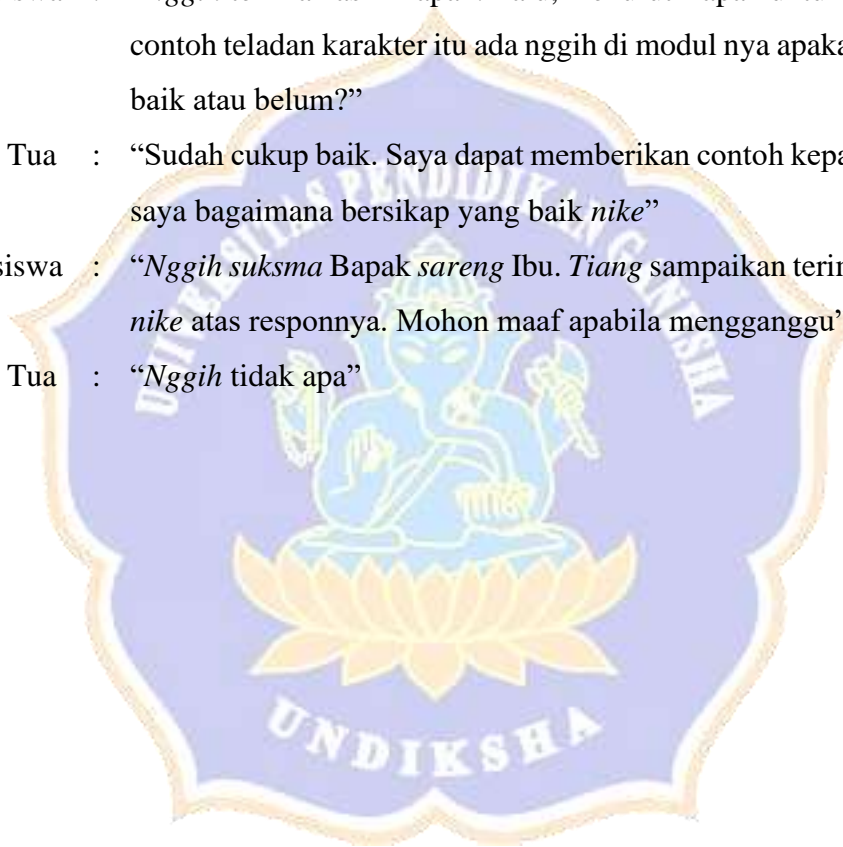
Orang Tua : “Ya menurut saya cukup memudahkan. Tapi, karena saya kurang juga jadi perlu juga untuk memahami terlebih dulu untuk dapat membantu anak”

Mahasiswa : “*Nggih* terima kasih Bapak. Lalu, menurut Bapak untuk contoh-contoh teladan karakter itu ada *nggih* di modul nya apakah sudah baik atau belum?”

Orang Tua : “Sudah cukup baik. Saya dapat memberikan contoh kepada anak saya bagaimana bersikap yang baik *nike*”

Mahasiswa : “*Nggih suksma* Bapak *sareng* Ibu. *Tiang* sampaikan terima kasih *nike* atas responnya. Mohon maaf apabila mengganggu”

Orang Tua : “*Nggih* tidak apa”



Lampiran 18. Daftar Riwayat Hidup



I Komang Widnyana adalah putra Indonesia yang lahir di Denpasar pada tanggal 23 Januari 2001. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Made Tuter dan Ibu (almh.) Ni Wayan Widani. Penulis yang kerap disapa Widnyana atau Wid berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis bertempat di Jalan By. Pass Ngurah Rai Gang Nuri II, Denpasar, Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan taman kanak – kanak di

TK Dewi Kunti dan lulus pada tahun 2007. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri 12 Sanur dan lulus pada tahun 2013. Penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 9 Denpasar dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2019, penulis lulus dari SMA Negeri 5 Denpasar jurusan MIPA dan melanjutkan ke Strata 1 Jurusan Matematika di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2023 penulis menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERORIENTASI MODEL PEMBELAJARAN KoGOPEQ PADA MATERI PECAHAN KELAS IV UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER PESERTA DIDIK”. Mulai tahun 2019 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Matematika di Universitas Pendidikan Ganesha.