

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1. Surat Izin Pengumpulan Data



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

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

Nomor : 302/427/UN.48.10.6/KM/2023

Lamp : -

Hal : Permohonan Ijin Penelitian untuk Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri 1 Sesetan  
 di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu difasilitasi untuk melakukan penelitian berupa observasi, wawancara atau pengumpulan data lainnya guna penyelesaian tugas akhir/skripsi. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Kadek Feby Widianita  
 NIM : 2011031019  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Semester : VII

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 17 Juli 2023  
 Ketua,



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

Lampiran 2. Kegiatan Wawancara dan Observasi ke Sekolah



Dokumentasi 1.  
Menghadap Kepala SD Negeri 1 Sesetan



Dokumentasi 2.  
Wawancara Bersama Guru Kelas IV



Dokumentasi 3.  
Observasi Pembelajaran di Kelas IV

## Lampiran 3. Surat Izin Penelitian



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

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 705/UN48.10.1/LT/2024      Singaraja, 8 Desember 2023  
Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri 1 Sesetan  
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 nama mahasiswa tersebut:

Nama : Ni Kadek Feby Widianita  
NIM : 2011031019  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

An. Dekan  
Wakil Dekan I

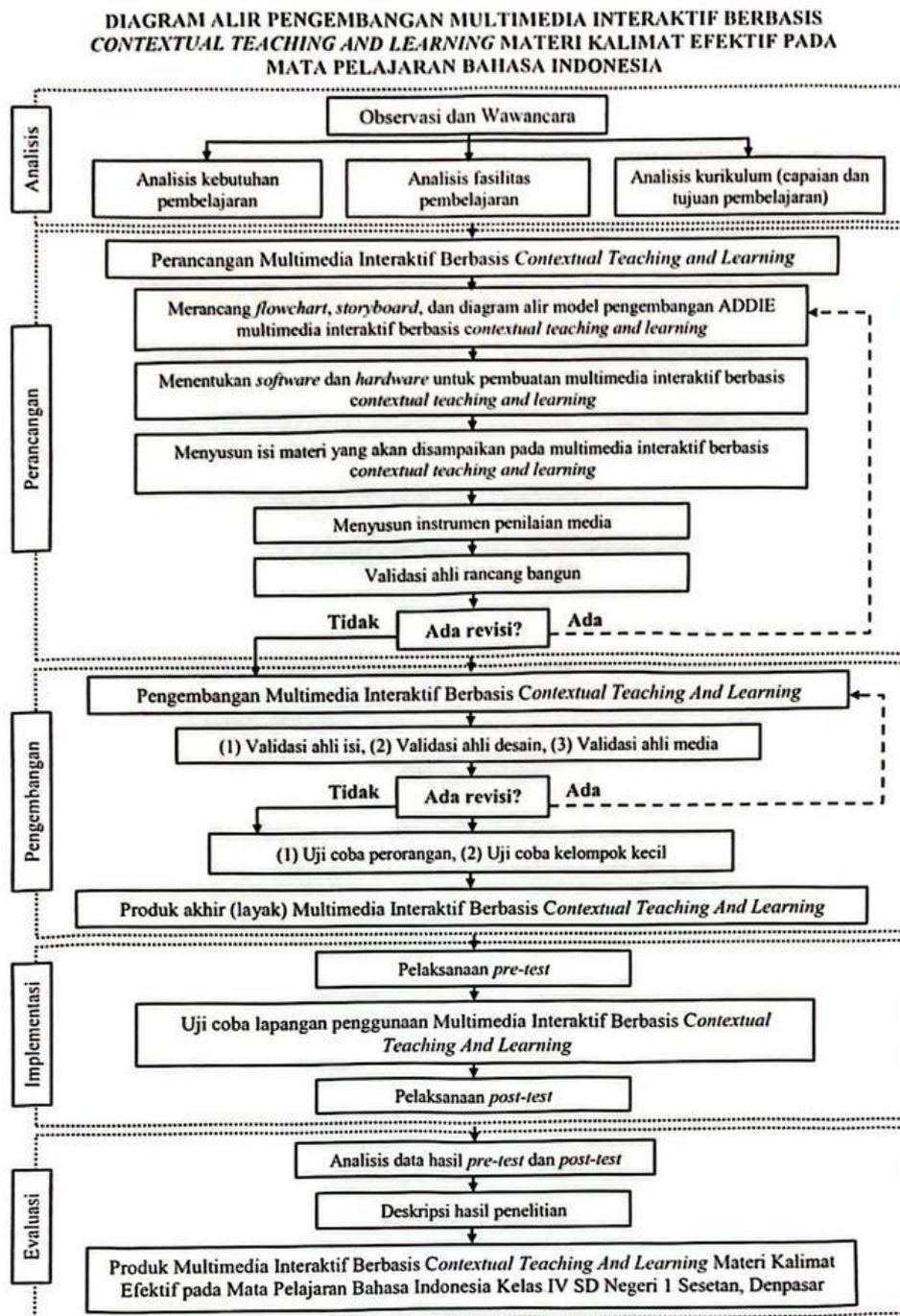


Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd.Kons.  
NIP. 198208162008121002



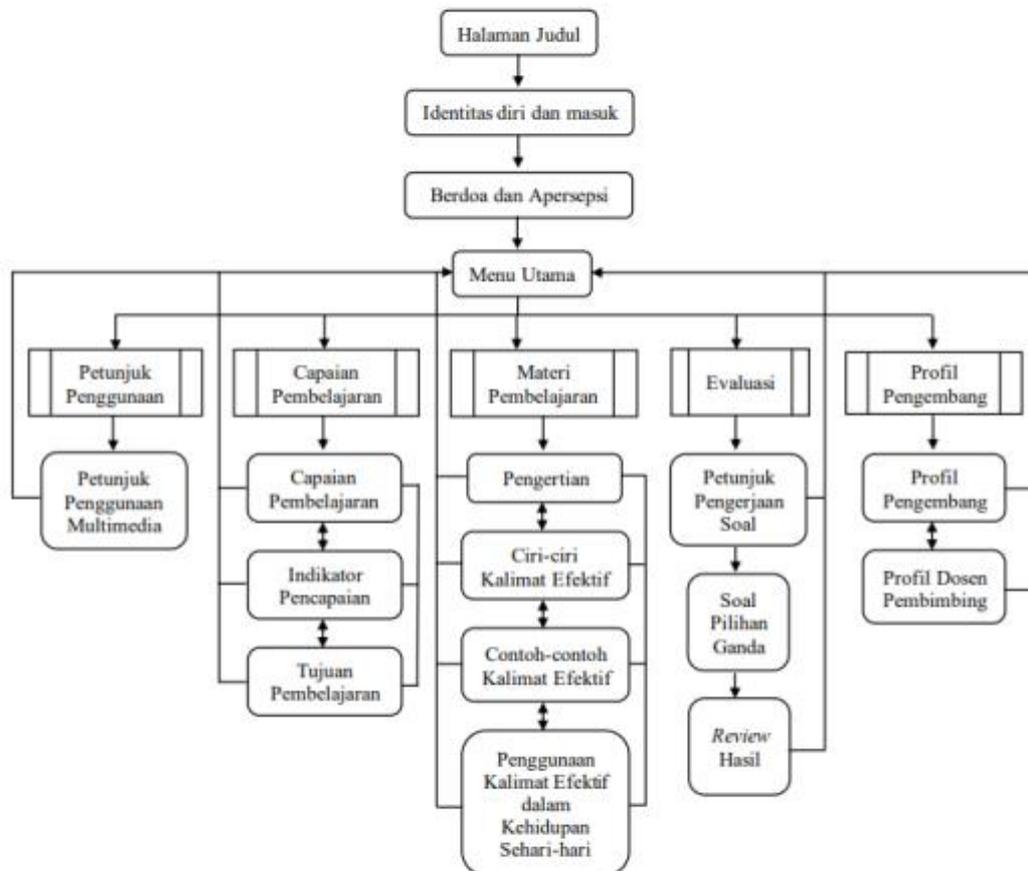
- Catatan:
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
  - Dokumen ini terdapat diandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSE
  - Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 4. Diagram Alir Penelitian Pengembangan



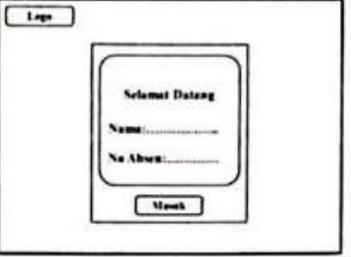
Lampiran 5. *Flowchart*

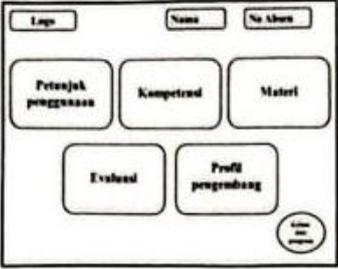
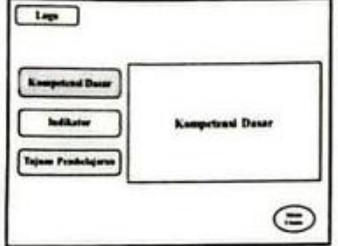
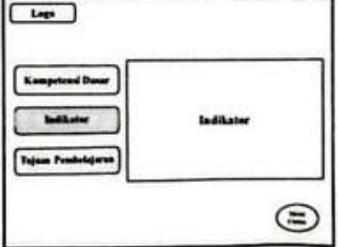
**FLOWCHART**  
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS**  
**CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING MATERI KALIMAT EFEKTIF**  
**PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV**  
**SD NEGERI 1 SESETAN, DENPASAR**

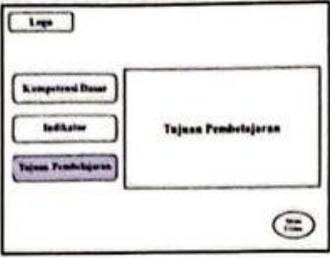


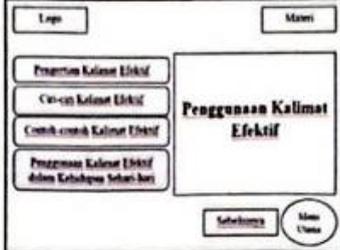
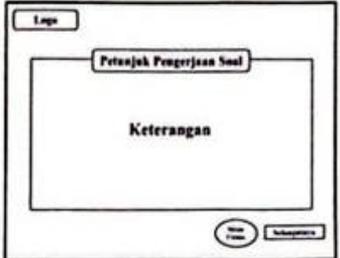
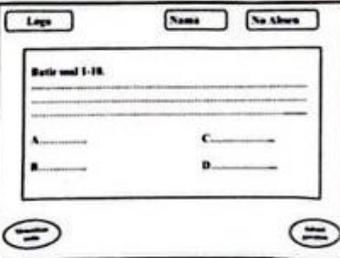
Lampiran 6. *Storyboard*

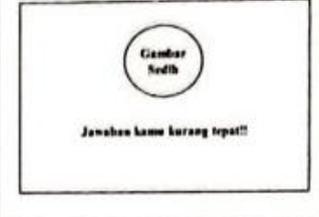
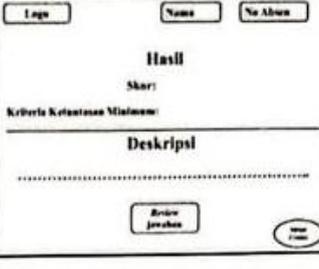
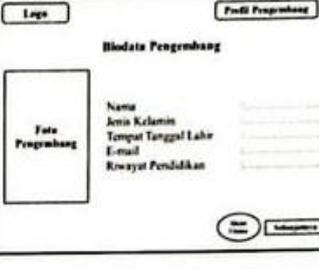
**STORYBOARD**  
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS**  
**CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING MATERI KALIMAT**  
**EFEKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV**  
**SD NEGERI 1 SESETAN, DENPASAR**

No	Deskripsi	Audio	Tampilan
1.	<p><i>Scene</i> ini menampilkan halaman judul.</p> <p>Animasi: insert teks, logo tut wuri handayani, kampus merdeka, Undiksha, video animasi interaksi manusia dengan lingkungan.</p> <p>Tombol navigasi: mulai (menuju halaman selanjutnya)</p>	Musik Instrumental	
2.	<p><i>Scene</i> ini menampilkan pengisian identitas diri pengguna.</p> <p>Animasi: insert teks, logo tut wuri handayani, kampus merdeka, Undiksha.</p> <p>Tombol navigasi: masuk (menuju halaman selanjutnya).</p>	Musik Instrumental	
3.	<p><i>Scene</i> ini menampilkan video animasi mengajak siswa berdoa.</p> <p>Animasi: logo tut wuri handayani, kampus merdeka, Undiksha, video animasi berdoa.</p> <p>Tombol navigasi: selanjutnya (menuju halaman selanjutnya).</p>	Musik Instrumental	
4.	<p><i>Scene</i> ini menampilkan video animasi apersepsi materi interaksi manusia dengan lingkungan.</p> <p>Animasi: logo tut wuri handayani, kampus merdeka, Undiksha, video animasi apersepsi.</p> <p>Tombol navigasi: selanjutnya (menuju halaman selanjutnya).</p>	Musik Instrumental	

5.	<p><i>Scene</i> ini menampilkan menu utama pada multimedia interaktif. Animasi: insert teks, logo tut wuri handayani, kampus merdeka, Undiksha, nama dan no absen pengguna. Tombol navigasi: tombol-tombol menu utama dan tombol keluar dari program.</p>	Musik Instrumental	
6.	<p><i>Scene</i> ini menampilkan petunjuk penggunaan multimedia interaktif. Animasi: insert teks, logo tut wuri handayani, kampus merdeka, Undiksha. Tombol navigasi: tombol kembali ke menu utama.</p>	Musik Instrumental	
7.	<p><i>Scene</i> ini menampilkan halaman kompetensi dasar pada multimedia interaktif. Animasi: insert teks, logo tut wuri handayani, kampus merdeka, Undiksha. Tombol navigasi: tombol KD, tombol indikator, tombol tujuan pembelajaran, dan tombol kembali ke menu utama.</p>	Musik Instrumental	
8.	<p><i>Scene</i> ini menampilkan halaman indikator pada multimedia interaktif. Animasi: insert teks, logo tut wuri handayani, kampus merdeka, Undiksha. Tombol navigasi: tombol KD, tombol indikator, tombol tujuan pembelajaran, dan tombol ke menu utama.</p>	Musik Instrumental	

9.	<p>Scene ini menampilkan halaman tujuan pembelajaran pada multimedia interaktif.</p> <p><b>Animasi:</b> insert teks, logo tut wuri handayani, kampus merdeka, Undiksha.</p> <p><b>Tombol navigasi:</b> tombol KD, tombol indikator, tombol tujuan pembelajaran, dan tombol kembali ke menu utama.</p>	Musik Instrumental	
10.	<p>Scene ini menampilkan halaman pengertian interaksi manusia.</p> <p><b>Animasi:</b> insert teks, logo tut wuri handayani, kampus merdeka, Undiksha.</p> <p><b>Tombol navigasi:</b> tombol-tombol menu materi dan tombol kembali ke menu utama.</p>	Musik Instrumental	
11.	<p>Scene ini menampilkan materi interaksi antar kelompok.</p> <p><b>Animasi:</b> insert teks, logo tut wuri handayani, kampus merdeka, Undiksha.</p> <p><b>Tombol navigasi:</b> tombol-tombol menu materi, tombol selanjutnya, tombol sebelumnya, dan tombol kembali ke menu utama.</p>	Musik Instrumental	
12.	<p>Scene ini menampilkan materi interaksi antar individu.</p> <p><b>Animasi:</b> insert teks, logo tut wuri handayani, kampus merdeka, Undiksha.</p> <p><b>Tombol navigasi:</b> tombol-tombol menu materi, tombol selanjutnya, tombol sebelumnya, dan tombol kembali ke menu utama.</p>	Musik Instrumental	

13.	<p><i>Scene</i> ini menampilkan materi contoh interaksi manusia dengan lingkungan hidup. Animasi: insert teks, logo tut wuri handayani, kampus merdeka, Undiksha, dan gambar-gambar interaksi manusia dengan lingkungan hidup. Tombol navigasi: tombol-tombol menu materi, tombol sebelumnya, dan tombol kembali ke menu utama.</p>	Musik Instrumental	
14.	<p><i>Scene</i> ini menampilkan halaman petunjuk pengerjaan soal pada multimedia interaktif. Animasi: insert teks, logo tut wuri handayani, kampus merdeka, Undiksha. Tombol navigasi: tombol kembali ke menu utama dan tombol selanjutnya (menuju ke halaman pengerjaan soal).</p>	Musik Instrumental	
15.	<p><i>Scene</i> ini menampilkan soal evaluasi. Animasi: insert teks, logo tut wuri handayani, kampus merdeka, Undiksha, nama dan no absen. Tombol navigasi: tombol pilihan ganda, mematikan audio, dan submit jawaban.</p>	Musik Instrumental	
16.	<p><i>Scene</i> ini menampilkan umpan balik pada multimedia interaktif. Animasi: insert teks, logo tut wuri handayani, kampus merdeka, Undiksha, gambar senang.</p>	Musik Instrumental	

17.	<p>Scene ini menampilkan umpan balik pada multimedia interaktif.</p> <p><b>Animasi:</b> insert teks, logo tut wuri handayani, kampus merdeka, Undiksha, gambar sedih.</p>	Musik Instrumental	
18.	<p>Scene ini menampilkan skor hasil evaluasi pada multimedia interaktif.</p> <p><b>Animasi:</b> insert teks, logo tut wuri handayani, kampus merdeka, Undiksha, nama dan no absen pengguna.</p> <p><b>Tombol navigasi:</b> tombol kembali ke menu utama dan tombol review jawaban.</p>	Musik Instrumental	
19.	<p>Scene ini menampilkan biodata pengembang.</p> <p><b>Animasi:</b> insert teks, foto pengembang, logo tut wuri handayani, kampus merdeka, Undiksha.</p> <p><b>Tombol navigasi:</b> tombol kembali ke menu utama, dan tombol selanjutnya.</p>	Musik Instrumental	

## Lampiran 7. Surat Validasi Ahli Rancang Bangun



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

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 706/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 12 Februari 2024  
Hal : Validasi Rancang Bangun  
Produk Penelitian

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

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Rancang Bangun Produk Penelitian. Adapun nama mahasiswa tersebut:

Nama : Ni Kadek Feby Widianita  
NIM : 2011031019  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar

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

Ketua Jurusan,



Dr. I Gede Astawan, S Pd , M.Pd.  
NIP. 198408202012121004



Balai  
Sertifikasi  
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini terdapat ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

## Lampiran 8. Surat Validasi Ahli Isi Pembelajaran



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

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 707/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 12 Februari 2024  
Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.  
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 Validasi Isi Produk Penelitian. Adapun nama mahasiswa tersebut:

Nama : Ni Kadek Feby Widianita  
NIM : 2011031019  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar

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

Ketua Jurusan,



Dr. I Gede Astawan, S Pd., M. Pd.  
NIP. 198408202012121004



Balai  
Sertifikasi  
Elektronik

Catatan:  
 • UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"  
 • Dokumen ini tersandi dan ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE  
 • Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

## Lampiran 9. Surat Validasi Ahli Desain Instruksional



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

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 708/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 12 Februari 2024  
Hal : Validasi Desain Instruksional  
Produk Penelitian

Yth. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.  
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 Validasi Desain Instruksional Produk Penelitian. Adapun nama mahasiswa tersebut:

Nama : Ni Kadek Feby Widianita  
NIM : 2011031019  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar

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

Ketua Jurusan,



Dr. I Gede Astawan, S Pd , M Pd  
NIP. 198408202012121004



Balai  
Sertifikasi  
Elektronik

- Catatan :
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
  - Dokumen ini terasas ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSE
  - Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

## Lampiran 10. Surat Validasi Ahli Media Pembelajaran



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

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 709/UN48.10.6/LT/2024      Singaraja, 12 Februari 2024  
Hal : Validasi Media Produk  
Penelitian

Yth. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.  
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 Validasi Media Produk Penelitian. Adapun nama mahasiswa tersebut:

Nama : Ni Kadek Feby Widianita  
NIM : 2011031019  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar

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

Ketua Jurusan,



Dr. I Gede Astawan, S Pd , M. Pd.  
NIP. 198408202012121004



Catatan :  
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"  
• Dokumen ini terdapat ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE  
• Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah terdapat

## Lampiran 11. Hasil Penilaian Ahli Rancang Bangun

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING MATERI KALIMAT  
EFEKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV  
SD NEGERI 1 SESETAN, DENPASAR  
( AHLI RANCANG BANGUN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar

Sasaran Program : Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Sesetan

Peneliti : Ni Kadek Feby Widianita

Pembimbing : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd. (Pembimbing 1)  
: Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap rancang bangun penelitian. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai multimedia interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi Kalimat Efektif siswa kelas IV SD Negeri 1 Sesetan. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian rancang bangun tersebut. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi rancang bangun ini, saya ucapkan terimakasih.

### A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Skala

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

### B. Penilaian Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
<b>Aspek model pengembangan yang digunakan</b>					
1.	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan	✓			
2.	Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan	✓			
<b>Aspek tahapan-tahapan pengembangan</b>					
3.	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan		✓		
4.	Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan	✓			
<b>Aspek kejelasan, kepraktisan, dan keruntutan</b>					
5.	Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan	✓			
6.	Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan	✓			
7.	Keruntutan langkah-langkah pengembangan	✓			
<b>Aspek evaluasi formatif dan sumatif</b>					
8.	Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan		✓		
9.	Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan		✓		
10.	Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi yang digunakan		✓		
11.	Ketepatan subjek coba yang dilibatkan	✓			

**C. Catatan/Komentar/Saran:**

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

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

**D. Kesimpulan**

Produk ini dinyatakan:

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

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

Denpasar, 24 November 2023

Validator



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

NIP 19591231 198403 1 010

## Lampiran 12. Surat Pernyataan Ahli Rancang Bangun

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 19591231 198403 1 010

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai rancang bangun dari multimedia interaktif pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar" yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Feby Widianita

NIM : 2011031019

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 24 November 2023

Validator



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

NIP 19591231 198403 1 010

## Lampiran 13. Hasil Penilaian Ahli Isi Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING MATERI  
KALIMAT EFEKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
KELAS IV SD NEGERI 1 SESETAN, DENPASAR  
(AHLI ISI PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar

Sasaran Penelitian : Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Sesetan

Peneliti : Ni Kadek Feby Widianita

Pembimbing : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd. (Pembimbing 1)  
Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian terkait "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar", saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran sebagai salah satu inovasi media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi media pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang

dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian isi media pembelajaran tersebut.

#### A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

##### Keterangan Skala

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

#### B. Penilaian Isi Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
<b>Aspek Kurikulum</b>					
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	✓			
2.	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓			
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
<b>Aspek Materi</b>					
4.	Materi disajikan secara tepat	✓			
5.	Materi yang disajikan penting untuk dipelajari oleh siswa	✓			
6.	Materi disajikan dengan mendalam	✓			
7.	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik	✓			
8.	Materi disajikan dengan benar dan akurat	✓			
9.	Materi yang disajikan disesuaikan dengan karakteristik siswa	✓			
10.	Materi yang disajikan memiliki keterkaitan dengan kehidupan nyata siswa	✓			
11.	Konsep yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas		✓		
12.	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami	✓			

Aspek Tata Bahasa				
13.	Bahasa yang digunakan tepat dan konsisten		✓	
14.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
Aspek Evaluasi				
15.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	✓		
16.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan indikator	✓		

**C. Catatan/Komentar/Saran:**

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

—  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

**D. Kesimpulan**

Produk ini dinyatakan:

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

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

Denpasar, 8 Desember 2023

Validator

Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.  
 NIP 19590321 198303 2 003

## Lampiran 14. Surat Pernyataan Ahli Isi Pembelajaran

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.

NIP : 19590321 198303 2 003

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai isi dari multimedia interaktif pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar" yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Feby Widianita

NIM : 2011031019

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 8 Desember 2023

Validator



Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.

NIP 19590321 198303 2 003

## Lampiran 15. Hasil Penilaian Ahli Desain Instruksional

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING MATERI KALIMAT  
EFEKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV  
SD NEGERI 1 SESETAN, DENPASAR  
( AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL )**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Materi Kalimat Efektif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar

Sasaran Program : Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Sesetan

Peneliti : Ni Kadek Feby Widianita

Pembimbing : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd. (Pembimbing 1)  
: Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Materi Kalimat Efektif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran sebagai salah satu inovasi video pembelajaran animasi bagi siswa kelas IV yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian desain instruksional. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai multimedia interaktif bagi siswa kelas IV yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas IV muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi Kalimat Efektif. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian desain instruksional ini, saya ucapkan terimakasih.

#### A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Skala

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

#### B. Penilaian Desain pada Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
<b>Aspek Tujuan</b>					
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓			
2.	Konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasi secara runtut	✓			
<b>Aspek Strategi</b>					
3.	Kejelasan materi yang diberikan	✓	✓		
4.	Penyampaian materi secara sistematis	✓			
5.	Penyampaian materi secara menarik	✓			
6.	Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa	✓			
7.	Memberikan contoh-contoh yang sesuai penyajian		✓		
8.	Memberikan siswa kesempatan berlatih secara mandiri	✓			
<b>Aspek Evaluasi</b>					
9.	Memberikan soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa	✓			
10.	Kesesuaian soal dengan capaian pembelajaran		✓		

**C. Catatan/Komentar/Saran:**

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

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

**D. Kesimpulan**

Produk ini dinyatakan:

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

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

Denpasar, 29 November 2023

Validator



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

NIP 19591231 198403 1 010

## Lampiran 16. Surat Pernyataan Ahli Desain Instruksional

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 19591231 198403 1 010

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai desain instruksional dari multimedia interaktif pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar" yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Feby Widianita

NIM : 2011031019

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 29 November 2023  
Validator



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19591231 198403 1 010

## Lampiran 17. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING MATERI KALIMAT  
EFEKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV  
SD NEGERI 1 SESETAN, DENPASAR  
( AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Materi Kalimat Efektif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar

Sasaran Program : Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Sesetan

Peneliti : Ni Kadek Feby Widianita

Pembimbing : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd. (Pembimbing 1)  
: Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Materi Kalimat Efektif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran sebagai salah satu inovasi multimedia interaktif bagi siswa kelas IV yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai multimedia interaktif bagi siswa kelas IV yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas IV muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi Kalimat Efektif. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terimakasih.

### A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Skala

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

### B. Penilaian Media pada Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
<b>Aspek Teknis</b>					
1.	Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	✓			
2.	Multimedia interaktif dapat membantu siswa memahami materi	✓			
3.	Multimedia interaktif dapat digunakan secara berulang-ulang	✓			
4.	Kejelasan suara narasi dalam media multimedia interaktif		✓		
5.	Durasi waktu multimedia interaktif efektif untuk belajar siswa	✓			
<b>Aspek Tampilan</b>					
6.	Konsistensi isi materi multimedia interaktif	✓			
7.	Komposisi warna yang tetap dan serasi	✓			
8.	Keterbacaan teks pada multimedia interaktif		✓		
9.	Penggunaan gambar yang sesuai	✓			
10.	Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf yang tepat		✓		
11.	Komposisi dan kombinasi warna yang serasi dan tepat	✓			
12.	Didukung musik pengiring yang sesuai		✓		
13.	Penggunaan <i>sound effect</i> yang tepat	✓			
14.	Penggunaan narasi yang tepat dan sesuai	✓			
15.	Tampilan layar serasi dan seimbang	✓			

**C. Catatan/Komentar/Saran:**

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

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

**D. Kesimpulan**

Produk ini dinyatakan:

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

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

Denpasar, 7 Desember 2023

Validator



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

NIP 19591231 198403 1 010

## Lampiran 18. Surat Pernyataan Ahli Media Pembelajaran

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 19591231 198403 1 010

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai media pembelajaran dari multimedia interaktif pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar" yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Feby Widianita

NIM : 2011031019

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 7 Desember 2023

Validator



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

NIP 19591231 198403 1 010

## Lampiran 19. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING MATERI  
KALIMAT EFEKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
KELAS IV SD NEGERI 1 SESETAN, DENPASAR  
(UJI COBA PERORANGAN)**

**A. Identitas**

Nama : Alisa Dharma Putri  
 Nomor Absen : 1  
 Kelas : IV / 4

**B. Petunjuk**

- 1) Isilah identitas diri terlebih dahulu (nama, nomor absen, dan kelas) pada kolom yang telah disediakan.
- 2) Lakukan penilaian dengan jujur.
- 3) Bacalah dengan teliti keterangan pada skala penilaian sebelum mengisi angket.
- 4) Isilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir pernyataan.

**Keterangan Skala**

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

**C. Penilaian pada Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif**

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
<b>Aspek Tampilan</b>					
1.	Tampilan multimedia interaktif ini sangat menarik		✓		
2.	Tampilan teks disajikan dengan sangat jelas	✓			
3.	Tampilan gambar atau visualisasi jelas dan menarik	✓			

Aspek Materi				
4.	Materi yang disajikan sangat jelas	✓		
5.	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami	✓	✓	
6.	Kalimat yang digunakan jelas	✓	✓	
7.	Soal-soal pada multimedia interaktif jelas dan mudah dipahami	✓		
8.	Soal-soal pada multimedia interaktif sesuai dengan materi yang dipelajari	✓		
9.	Pemberian contoh dalam soal evaluasi sesuai dengan materi dan kehidupan sehari-hari	✓		
10.	Simbol-simbol yang digunakan pada multimedia interaktif ini jelas dan sesuai	✓		
11.	Meningkatkan interaksi dengan multimedia interaktif	✓		
Aspek Manfaat				
12.	Multimedia interaktif mudah dioperasikan	✓		
13.	Multimedia membuat saya lebih tertarik dan semangat dalam belajar		✓	
14.	Saya lebih termotivasi dalam mempelajari materi kalimat efektif	✓		

**D. Catatan/Komentar/Saran:**

Media ini menarik dan bagus

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 12 Desember 2023  
Siswa Kelas IV

*Alice*  
Alice Dharma Putri

.....

## Lampiran 20. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING MATERI  
KALIMAT EFEKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
KELAS IV SD NEGERI 1 SESETAN, DENPASAR  
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

**A. Identitas**

Nama : Putu Ananda Pradipta  
 Nomor Absen : 14  
 Kelas : IV

**B. Petunjuk**

- 1) Isilah identitas diri terlebih dahulu (nama, nomor absen, dan kelas) pada kolom yang telah disediakan.
- 2) Lakukan penilaian dengan jujur.
- 3) Bacalah dengan teliti keterangan pada skala penilaian sebelum mengisi angket.
- 4) Isilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir pernyataan.

**Keterangan Skala**

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

**C. Penilaian pada Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif**

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
<b>Aspek Tampilan</b>					
1.	Tampilan multimedia interaktif ini sangat menarik	✓			
2.	Tampilan teks disajikan dengan sangat jelas	✓			
3.	Tampilan gambar atau visualisasi jelas dan menarik	✓			

Aspek Materi				
4.	Materi yang disajikan sangat jelas		✓	
5.	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami		✓	
6.	Kalimat yang digunakan jelas	✓		
7.	Soal-soal pada multimedia interaktif jelas dan mudah dipahami		✓	
8.	Soal-soal pada multimedia interaktif sesuai dengan materi yang dipelajari	✓		
9.	Pemberian contoh dalam soal evaluasi sesuai dengan materi dan kehidupan sehari-hari	✓		
10.	Simbol-simbol yang digunakan pada multimedia interaktif ini jelas dan sesuai	✓		
11.	Meningkatkan interaksi dengan multimedia interaktif	✓		
Aspek Manfaat				
12.	Multimedia interaktif mudah dioperasikan	✓		
13.	Multimedia membuat saya lebih tertarik dan semangat dalam belajar	✓		
14.	Saya lebih termotivasi dalam mempelajari materi kalimat efektif	✓		

**D. Catatan/Komentar/Saran:**

Media ini sangat menarik dan dapat dipahami

.....

.....

.....

Denpasar, 14 Desember 2023  
Siswa Kelas IV

*Putu*  
Putu Aranda Pradipta









Lampiran 25. Modul Ajar

## MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2022 (PROTOTIPE) BAHASA INDONESIA SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
<b>Penyusun</b>	: Ni Kadek Feby Widianita
<b>Instansi</b>	: SD Negeri 1 Sesetan
<b>Tahun Penyusunan</b>	: Tahun 2023
<b>Jenjang Sekolah</b>	: SD
<b>Mata Pelajaran</b>	: Bahasa Indonesia
<b>Fase / Kelas</b>	: B / 4
<b>Bab VI</b>	: Satu Titik
<b>Tema</b>	: Bentang Alam Indonesia dan Orang-Orang yang Tinggal di Sana
<b>Hari/Tanggal</b>	: 8 Desember 2023
<b>Alokasi Waktu</b>	: 4 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik dapat menggunakan kalimat efektif.</li> </ul>	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mandiri;</li> <li>▪ Bernalar kritis;</li> <li>▪ Kreatif;</li> </ul>	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Buku Siswa : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar, SD Kelas IV, Penulis: Eva Y. Nukman, Cicilia Erni Setyowati</li> <li>▪ Buku bacaan sesuai tema</li> <li>▪ Alat tulis</li> <li>▪ Multimedia interaktif</li> <li>▪ Internet</li> </ul>	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</li> <li>▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin</li> </ul>	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik di kelas IV berjumlah 27 orang</li> </ul>	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Model pembelajaran tatap muka</li> <li>▪ Model pembelajaran kontekstual</li> </ul>	

## KOMPONEN INTI

### A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Alur Konten Capaian Pembelajaran :

##### Membaca

- Mengidentifikasi dan memahami pengertian, ciri-ciri, syarat, contoh, dan penggunaan kalimat efektif sesuai jenjangnya dengan menggunakan petunjuk visual dan konteks kalimat yang mendukung pada multimedia interaktif

##### Menulis

- Menulis atau membuat contoh kalimat efektif sesuai dengan tingkat pemahamannya.

##### Berdiskusi

- Menunjukkan antusiasme dan kepercayaan diri dalam mempresentasikan sebuah topik yang diminati dengan memperhatikan intonasi untuk menarik minat pendengar.

#### Tujuan Pembelajaran :

- Melalui kegiatan mengamati, peserta didik dapat mengidentifikasi dan memahami pengertian, ciri-ciri, syarat, contoh, dan penggunaan kalimat efektif dengan baik.
- Melalui kegiatan menulis dan berdiskusi, peserta didik dapat membuat contoh kalimat efektif dan menggunakannya saat berdiskusi dengan baik.

### B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan siswa tentang menggunakan kalimat efektif

### C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah yang dimaksud dengan kalimat efektif?
- Bagaimana ciri-ciri dan syarat kalimat efektif?
- Bagaimana contoh dan penggunaan kalimat efektif?

### D. SIAP-SIAP BELAJAR

Bab ini mengajak peserta didik belajar tentang berbagai bentang dan keindahan alam Indonesia. Tujuannya adalah agar peserta didik kian mencintai dan bangga pada alam Indonesia. Peserta didik juga diajak untuk menghargai perbedaan budaya atau perbedaan lain dalam pergaulan sehari-hari.

Gambar dan pertanyaan dalam Buku Siswa bisa dijadikan pertanyaan pemantik diskusi.

Guru juga bisa bertanya hal-hal berikut:

- Apa yang paling dekat dengan tempat tinggal kalian: laut, sabana, atau gunung?
- Apakah di daerah kalian ada objek wisata alam? Apa namanya?
- Pernahkah kalian mengunjunginya? Apa yang kalian lakukan di sana?
- Objek wisata apa yang sangat ingin kalian kunjungi?
- Mengapa kalian ingin mengunjunginya?

Bentang alam yang ditunjukkan dari foto-foto di Buku Siswa adalah bentang alam Indonesia.

- Kepulauan Raja Ampat di Provinsi Papua Barat
- Gunung Merapi di Yogyakarta-Jawa Tengah

- Sabana di Pulau Sumba
- Pantai Tanjung Setia, Lampung

Guru dapat mendampingi peserta didik melihat-lihat di internet tentang alam Indonesia yang sama sekali berbeda dari wilayah tempat guru dan peserta didik tinggal. Salah satu situs yang dapat dikunjungi adalah <https://www.indonesia.travel/id/id/home>.

## E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### PERTEMUAN 1

#### Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas.
2. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.
3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran serta mengondisikan agar peserta didik bisa belajar dengan semangat dengan melakukan ice breaking (pemanasan)
4. Guru menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Guru menanyakan kabar siswa, apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya.
5. Guru menjelaskan bahwa peserta didik akan membaca teks “Raja Ampat” sesuai arahan guru..

#### Kegiatan Inti

##### Membaca

1. Guru mempersilakan peserta didik membaca teks “Raja Ampat”, mencermati tabel kosakata dan artinya, kemudian mengisi kalimat rumpang.
2. Guru berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan.
3. Jika semua selesai membaca, guru mengajak peserta didik mendiskusikan isi teks tersebut.
4. Guru memandu peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di Buku Siswa, serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan lain yang terkait. Peserta didik dipersilakan untuk menjawab atau bertanya.

##### Tip Pembelajaran

- Setelah membaca teks dan mengamati gambar, peserta didik dapat dipandu untuk membahas objek wisata “Raja Ampat” atau membahas objek wisata alam yang terdekat.
- Langkah berikutnya adalah membaca dengan memberikan perhatian lebih pada kosakata, bukan hanya yang diberi tanda. Minta peserta didik membaca

kalimat per kalimat dan segera mengacungkan tangan jika ada kosakata yang belum dipahami atau kata yang masih asing bagi peserta didik.

- Sediakan kamus cetak/daring untuk mempermudah proses pencarian kosakata.
- Ketika mengisi kalimat rumpang, jika memungkinkan, izinkan peserta didik mencari kosakata yang sulit melalui kamus secara mandiri atau berkelompok.

## Bahas Bahasa

### Kalimat Efektif

Suatu kalimat dikatakan efektif apabila dapat menyampaikan pesan atau informasi secara singkat, lengkap, dan mudah diterima pembaca atau pendengar (Wiyanto, 2012).

#### 1. Singkat

Hemat dalam penggunaan kata. Tidak bertele-tele. Kata-kata yang digunakan hanyalah kata-kata yang diperlukan.

#### 2. Lengkap

Memiliki unsur kalimat (setidaknya subjek dan predikat) yang digunakan dengan tepat. Mengikuti aturan ejaan bahasa Indonesia.

#### 3. Mudah diterima pembaca atau pendengar

Pesan yang disampaikan jelas, tidak membingungkan.

### Tip Pembelajaran

- Periksa kalimat yang ditulis peserta didik dengan mengingat ketiga prinsip di atas.  
Apakah kalimat sudah hemat kata? Apakah ada kata-kata yang dapat dihilangkan tanpa mengubah maksud kalimat?  
Apakah unsur-unsur pembentuk kalimat sudah terpenuhi?  
Apakah pesan yang disampaikan sudah jelas?

### Inspirasi Kegiatan

#### Pekan Kalimat Efektif

- Kalimat tidak efektif sering muncul dalam ragam percakapan. Ajak peserta didik untuk mengadakan Pekan Kalimat Efektif. Selama pekan ini guru dan peserta didik berusaha untuk berbicara dalam kalimat yang efektif. Guru dan peserta didik saling mengingatkan jika ada yang berbicara dengan kalimat tidak efektif.
- Kegiatan ini tidak dijadikan asesmen. Walaupun demikian, guru dapat memberikan apresiasi sederhana, misalnya gambar/stiker bintang di dinding kelas. Apresiasi lebih tinggi diberikan jika peserta didik tersebut juga dapat menyampaikan kalimat yang seharusnya.  
Contoh:  
Tidak efektif: Kucing itu bulunya kotor sekali.  
Efektif: Bulu kucing itu kotor sekali.

### Kegiatan Penutup

1. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.
2. Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.

## PERTEMUAN 2

### Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas.
2. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.
3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran serta mengondisikan agar peserta didik bisa belajar dengan semangat dengan melakukan ice breaking (pemanasan)
4. Guru menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Guru menanyakan kabar siswa, apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya.
5. Guru mengingatkan kembali apa yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

### Kegiatan Inti

#### Menulis

1. Peserta didik membaca teks puisi “Raja Ampat” dan mendiskusikan isinya dengan teman, kemudian menulis puisi tentang keindahan alam.
2. Guru berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan.
3. Jika semua selesai membaca, guru mengajak peserta didik mendiskusikan isi teks puisi tersebut.
4. Guru memandu peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di Buku Siswa, serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan lain yang terkait. Peserta didik dipersilakan untuk menjawab atau bertanya.

#### Tip Pembelajaran

- Guru dan peserta didik membaca puisi “Raja Ampat” bergantian dan saling memberi pendapat. Guru dapat mengajukan pertanyaan pemantik seperti
  1. Di mana kira-kira penulis berdiri ketika menuliskan puisi ini?
  2. Apa yang dilihat penulis ketika menuliskan puisinya?
  3. Kalimat mana yang tidak kalian mengerti?
  4. Kalimat mana yang menurut kalian menarik?
- Setelah itu, sampaikan kepada peserta didik bahwa mereka boleh menulis puisi dengan kalimat mereka sendiri.
- Minta peserta didik membaca puisi yang ditulisnya. Ajak mereka merasakan dan meresapi kata-katanya. Kalau peserta didik merasakan ada kata-kata yang janggal atau belum sesuai, mereka dapat mengubahnya.

#### Inspirasi Kegiatan Kegiatan Perancah

Berikan contoh baris pertama untuk peserta didik yang mengalami kendala, lalu minta mereka melanjutkan.

Misalnya:

*Kulihat gunung tinggi menjulang*

...

atau

*Aku senang berenang di pantai ...*

#### Kesalahan Umum

**Menuntut/mendikte imajinasi.**

Bagi sebagian peserta didik, menulis bisa mendatangkan tekanan—misalnya karena keterbatasan kosakata atau pengalaman. Guru tidak bisa secara umum memberi petunjuk kepada peserta didik “Ayo, gunakan imajinasi kalian! Bebaskan imajinasi!”

Sebagian peserta didik perlu diberi contoh dan diberi panduan.

### Kegiatan Penutup

1. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.
2. Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.

## F. REFLEKSI

- Peserta didik melakukan refleksi berkaitan dengan pengetahuannya tentang bentang alam Indonesia dan keindahannya serta upaya menumbuhkan kecintaan pada alam Indonesia.
- Pada bagian ini peserta didik mengisi refleksi mandiri tentang hal-hal yang telah dipelajari. Guru bisa menambahkan poin-poin yang dirasa perlu.
- Jika ada peserta didik yang mengisi kolom “Masih Perlu Belajar”, berikan padanya kegiatan perancah atau pengayaan yang menyenangkan. Jika diperlukan, komunikasikan hal tersebut dengan orang tua.

### REFLEKSI PEMBELAJARAN

#### 1. Memetakan Kemampuan Awal Peserta Didik

- a. Pada akhir Bab VI ini, guru telah memetakan peserta didik sesuai dengan kemampuan masing-masing melalui asesmen formatif dalam
  - mengidentifikasi dan memahami kata-kata baru pada teks;
  - menyampaikan pendapat tentang isi dan ilustrasi teks; dan
  - memahami kejadian dan perubahan perasaan tokoh dalam cerita.
- b. Informasi ini menjadi pemetaan awal untuk merumuskan strategi pembelajaran pada bab berikutnya. Rumuskan kemampuan peserta didik dalam data pemetaan di bawah ini. Isilah nilai peserta didik dari setiap kegiatan mengidentifikasi dan memahami kata-kata baru pada teks, menyampaikan pendapat tentang isi dan ilustrasi teks, serta memahami kejadian dan perubahan perasaan tokoh dalam cerita pada tabel berikut. Nilai diperoleh dari kumpulan asesmen formatif pada bab ini.

**Tabel 6.5 Nilai Peserta Didik untuk Bab VI**

No	Nama Peserta Didik	Nilai Peserta Didik		
		Mengidentifikasi dan Memahami Kata-Kata Baru	Menyampaikan Pendapat tentang Isi dan Ilustrasi Teks	Memahami Kejadian dan Perubahan Perasaan Tokoh
1				
2				
3				
dst				

(Nilai diperoleh dari kumpulan asesmen formatif pada bab ini)

## 2. Merefleksi Strategi Pembelajaran: Hal yang Sudah Baik dan Perlu Ditingkatkan

**Tabel 6.6 Refleksi Strategi Pembelajaran Bab VI**

Berilah tanda centang (✓) sesuai dengan kenyataan sebenarnya.

No	Pendekatan/Strategi	Selalu	Kadang - Kadang	Tidak Pernah
1	Saya menyiapkan media dan alat peraga sebelum memulai pembelajaran			
2	Saya melakukan kegiatan pendahuluan dan mengajak peserta didik berdiskusi, membuat prediksi terhadap tema yang akan dibahas.			
3	Saya meminta peserta didik mengamati gambar sampul cerita sebelum membacakan isi cerita.			
4	Saya membahas tanggapan seluruh peserta didik dalam kegiatan berdiskusi.			
5	Saya memberikan alternatif kegiatan pendampingan dan pengayaan sesuai dengan kompetensi peserta didik.			
6	Saya memperhatikan reaksi peserta didik dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan rentang perhatian dan minat peserta didik.			
7	Saya memilih dan menggunakan media dan alat peraga pembelajaran yang relevan di luar yang disarankan Buku Guru ini.			

8	Saya memanfaatkan alat peraga dalam pembelajaran.			
9	Saya mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik sebagai asesmen formatif peserta didik.			
10	Saya mengajak peserta didik melakukan refleksi pemahaman dan keterampilan mereka pada akhir pembelajaran Bab VI.			
11	Saya menerapkan strategi menjawab pertanyaan ADiKSiMBA, misalnya dalam menulis laporan.			

Keberhasilan yang saya rasakan dalam mengajarkan bab ini:

.....

Kesulitan yang saya alami dan akan saya perbaiki untuk bab berikutnya:

.....

Kegiatan yang paling disukai peserta didik:

.....

Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik:

.....

Buku atau sumber lain yang saya temukan untuk mengajar bab ini:

.....

## G. ASESMEN / PENILAIAN

### Asesmen Formatif

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang ditandai dengan simbol seperti di samping ini. Contoh rubrik penilaian disediakan pada kegiatan tersebut. Asesmen ini merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dicantumkan pada skema pembelajaran dan uraian pembelajaran. Kegiatan lain dilakukan sebagai latihan, tidak diujikan.

**Tabel 6.2 Instrumen Penilaian untuk Memahami Kata-Kata Baru**

Isilah kolom dengan nama peserta didik.

Mampu Melengkapi Semua Kalimat dengan Benar Nilai = 4	Mampu Melengkapi 3 - 4 Kalimat Rumpang dengan Benar Nilai = 3	Mampu Melengkapi 1 - 2 Kalimat Rumpang dengan Benar Nilai = 2	Belum Mampu Melengkapi Kalimat Rumpang dengan Benar Nilai = 1
<b>4: Sangat Baik</b>	<b>3: Baik</b>	<b>2: Cukup</b>	<b>1: Kurang</b>

**Tabel 6.3 Instrumen Penilaian untuk Kemampuan Menilai Kesesuaian Isi Teks dan Ilustrasi**

Isilah kolom dengan nama peserta didik.

<b>Mampu Memberikan Pendapat tentang Ilustrasi Disertai Analisis dan Saran yang Lebih Lengkap</b>  Nilai = 4	<b>Mampu Memberikan Pendapat tentang Ilustrasi dan Memberikan Alasan</b>  Nilai = 3	<b>Mampu Memberikan Pendapat tentang Ilustrasi tanpa Memberikan Alasan</b>  Nilai = 2	<b>Belum Mampu Memberikan Pendapat yang Jelas</b>  Nilai = 1

**4: Sangat Baik**

**3: Baik**

**2: Cukup**

**1: Kurang**

**Tabel 6.4 Instrumen Penilaian untuk Kemampuan Menjelaskan Perasaan Tokoh dan Memahami Kejadian dalam Cerita**

Isilah kolom dengan nama peserta didik.

<b>Mampu Menjawab Semua Pertanyaan dan Menjelaskan Perasaan Tokoh serta Kejadian dalam Cerita dengan Lengkap</b>  Nilai = 4	<b>Mampu Menjawab Semua Pertanyaan dan Memberikan Penjelasan Singkat</b>  Nilai = 3	<b>Mampu Menjawab Semua Pertanyaan tanpa Memberikan Penjelasan</b>  Nilai = 2	<b>Mampu Menjawab Semua Pertanyaan dengan Diberi Panduan</b>  Nilai = 1

**4: Sangat Baik**

**3: Baik**

**2: Cukup**

**1: Kurang**

## **H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL**

### **Kegiatan Pengayaan : Inspirasi Kegiatan**

- Jika ada akses internet, peserta didik bisa diajak melihat video keindahan kawasan wisata Raja Ampat atau objek wisata lain.
- Guru bisa membangun kosakata melalui ujaran yang ada di dalam video dan meminta peserta didik mencari kemudian mencatat artinya.
- Peserta didik akan mendapatkan pengalaman membangun kosakata melalui teks tertulis dan video.

### Inspirasi Kegiatan

#### Pekan Kalimat Efektif

- Kalimat tidak efektif sering muncul dalam ragam percakapan. Ajak peserta didik untuk mengadakan Pekan Kalimat Efektif. Selama pekan ini guru dan peserta didik berusaha untuk berbicara dalam kalimat yang efektif. Guru dan peserta didik saling mengingatkan jika ada yang berbicara dengan kalimat tidak efektif.
- Kegiatan ini tidak dijadikan asesmen. Walaupun demikian, guru dapat memberikan apresiasi sederhana, misalnya gambar/stiker bintang di dinding kelas. Apresiasi lebih tinggi diberikan jika peserta didik tersebut juga dapat menyampaikan kalimat yang seharusnya.

Contoh:

Tidak efektif: Kucing itu bulunya kotor sekali.

Efektif: Bulu kucing itu kotor sekali.

#### Kegiatan Perancah:

- Berikan contoh baris pertama untuk peserta didik yang mengalami kendala, lalu minta mereka melanjutkan. Misalnya: Kulihat gunung tinggi menjulang ...  
...  
Atau Aku senang berenang di pantai ...

## LAMPIRAN

### A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

#### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Jawablah pertanyaan dan lengkapi pernyataan berikut ini di buku tulis kalian!

1. Apakah belajar tentang bintang alam di Indonesia itu penting?

Ya

Tidak

Mengapa? Tuliskan alasan kalian!

.....

2. Daerah di Indonesia yang saya ingin kunjungi adalah

.....

karena .....

Nilai

Paraf Orang Tua

## B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

### Jurnal Membaca

Bacalah buku atau artikel di majalah, koran, internet, atau sumber lain tentang suatu tempat di Indonesia yang berbeda dengan daerah tempat tinggal kalian. Buku atau artikel tersebut dapat berupa cerita atau kisah perjalanan tokoh/penulis ke suatu tempat.

Setelah membaca, isilah Jurnal Membaca kalian seperti di bawah ini.

**Jurnal Membaca**

Judul Buku/Tulisan: .....

Nama Koran/Majalah/Laman Internet: .....

Nama Penulis: .....

Nama Ilustrator (jika ada): .....

Buku/tulisan ini bercerita tentang:  
.....

Saya ingin/tidak ingin mengunjungi tempat yang disebutkan di dalam bacaan, karena  
.....  
.....

Tempat lain yang saya ingin kunjungi karena membaca tulisan ini:  
.....  
karena .....

## C. GLOSARIUM

### GLOSARIUM

**alur konten capaian pembelajaran:** elemen turunan dari capaian pembelajaran yang menggambarkan pencapaian kompetensi secara berjenjang

**alat peraga:** alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik

**asesmen diagnosis:** asesmen pada awal tahun ajaran untuk memetakan kompetensi peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat

**asesmen formatif:** pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran

**asesmen sumatif:** penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar

**capaian pembelajaran:** kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh

melalui serangkaian proses pembelajaran

**intonasi:** ketepatan pengucapan dan irama dalam kalimat agar pendengar memahami makna kalimat tersebut dengan benar

**KBBI Daring:** singkatan dari Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Jaringan, artinya kamus yang bisa diakses dengan fasilitas internet

**kegiatan pengayaan:** kegiatan yang diberikan kepada peserta didik dengan tingkat pemahaman yang lebih cepat sehingga pengetahuan, keterampilan, dan penguasaan mereka terhadap materi lebih mendalam

**kegiatan perancah:** disebut juga sebagai *scaffolding*, memberikan dukungan belajar secara terstruktur berupa petunjuk, peringatan, dorongan, dan contoh secara bertahap sesuai kemampuan peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar mandiri

**lembar amatan:** catatan yang berisi keterampilan peserta didik untuk diamati guru

**membaca nyaring:** membacakan buku atau kutipan dari buku kepada orang lain dengan suara nyaring dengan tujuan menarik minat baca

**pojok baca kelas:** bagian dari kelas yang dilengkapi dengan rak buku berisikan buku-buku pengayaan sesuai jenjang untuk dibaca peserta didik selama berada di kelas.

**proyek kelas:** tugas pembelajaran yang melibatkan beberapa kegiatan untuk dilakukan seluruh peserta didik mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan

#### D. DAFTAR PUSTAKA

##### DAFTAR PUSTAKA

- Dewayani, Sofie. 2017. *Menghidupkan Literasi di Ruang Kelas*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius.
- Hidayatno, A., Destyanto, A.R. 2018. *Bermain untuk Belajar: Merancang Permainan Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif*. Yogyakarta: Leutika Prio.
- Lestari, A.S. 2018. "Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Menulis Cerita Fabel Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Gambar Seri bagi Peserta Didik Kelas VII D SMP Negeri 5 Surakarta Semester 2 Tahun Ajaran 2017/2018". Surakarta: *Jurnal Pendidikan Dwija Utama Edisi Mei* 2018.
- Moeliono, Anton M., dkk. 2017. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*, Ed. Ke-4. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran. 2020. *Modul Asesmen Diagnosis di Awal Pembelajaran*. Pusmenjar Kemendikbud RI.
- Simanjuntak, Truman, dkk. 2015. *Diaspora Melanesia di Nusantara*. Direktorat Sejarah, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Tim Pengembang Pedoman Bahasa Indonesia. 2016. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Lampiran 26. Instrumen *Pre-Test* dan *Post-Test***SOAL KOMPETENSI PENGETAHUAN**

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 1 Sesetan
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Materi	: Kalimat Efektif
Kelas/Semester	: IV/Genap
Waktu	: 40 Menit
Jumlah Soal	: 20 Soal

**Petunjuk Kerja**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan teliti sebelum mengerjakan soal.
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap mudah.
4. Semua jawaban dikerjakan pada lembar jawaban yang telah tersedia.
5. Periksa kembali jawaban yang sudah dibuat sebelum diserahkan kepada guru.

\*\*\*Selamat Bekerja\*\*\*

Jawablah soal berikut pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d sebagai jawaban yang benar!

1. Perhatikan pernyataan berikut ini!
  - 1) Kalimat yang sesuai kaidah kebahasaan
  - 2) Kalimat yang memiliki syarat yakni kepaduan dan kesepadanan
  - 3) Kalimat yang menyampaikan pesan secara jelas
  - 4) Kalimat yang memiliki predikat dan objek
  - 5) Kalimat yang singkat, padat, dan kurang jelas
 Pernyataan yang benar terkait kalimat efektif ditunjukkan oleh nomor ....
  - a. 1), 2), dan 3)
  - b. 2), 3), dan 4)
  - c. 1), 3), dan 5)
  - d. 1), 4), dan 5)
2. Aku pergi ke pasa, kemudian saya pergi ke rumah teman untuk bermain sepak bola.  
Perbaiki kalimat yang sesuai agar menjadi kalimat efektif adalah ....
  - a. Aku pergi ke pasar dan rumah teman untuk bermain sepak bola.
  - b. Aku pergi ke pasar, kemudian ke rumah teman untuk bermain sepak bola.
  - c. Aku ke pasar dan pergi ke rumah teman untuk bermain sepak bola.
  - d. Aku pergi ke pasar kemudian saya ke rumah teman untuk bermain sepak bola.

3. Perhatikan pernyataan berikut ini!
- 1) Mengikuti aturan ejaan bahasa Indonesia
  - 2) Memiliki unsur kalimat (setidaknya predikat dan objek)
  - 3) Singkat, tidak bertele-tele, dan pesan yang disampaikan kurang jelas
  - 4) Membingungkan dan pesan yang disampaikan tidak jelas
  - 5) Memiliki unsur kalimat (setidaknya subjek dan predikat)
  - 6) Hemat kata, tidak bertele-tele, dan pesan yang disampaikan jelas
- Ciri-ciri kalimat efektif ditunjukkan oleh nomor ....
- a. 1), 2), dan 3)
  - b. 4), 5), dan 6)
  - c. 1), 5), dan 6)
  - d. 2), 3), dan 4)
4. Contoh kalimat efektif yang benar adalah ....
- a. Yuk bareng-bareng saja!
  - b. Kenapa gak bilang-bilang?
  - c. Jangan main disini!
  - d. Apa yang kamu kerjakan?
5. Barang siapa ada murid yang terlambat agar segera menghubungi guru piket. Perbaikan kalimat yang sesuai agar menjadi kalimat efektif adalah ....
- a. Murid yang terlambat agar melapor kepada guru piket.
  - b. Siapa yang terlambat, segeralah menghadap guru piket.
  - c. Agar supaya yang terlambat seger ke guru piket.
  - d. Sebaiknya yang terlambat segera lapor ke guru piket.
6. Kehadiran Saudara-saudara semua sangat diharapkan. Kalimat efektif yang sesuai untuk kalimat di atas adalah ....
- a. Kehadiran Saudara-saudara sangat diharapkan.
  - b. Kehadiran Saudara sangat diharapkan.
  - c. Kehadiran semua sangat diharapkan.
  - d. Kehadiran Saudara semua sangat diharapkan.
7. Kalimat di bawah ini yang merupakan kalimat efektif adalah ....
- a. Kita harus giat belajar dalam cita-cita tercapai.
  - b. Kita harus giat belajar demi untuk cita-cita yang akan tercapai.
  - c. Kita harus giat belajar demi agar cita-cita tercapai.
  - d. Kita harus giat belajar agar cita-cita tercapai.
8. Pada akhirnya Alif mampu ... pertarungan dengan Raja untuk ... foto Sarah, seorang gadis cantik keponakan Kiai Rais. Istilah yang tepat untuk melengkapi kalimat rumpang di atas yaitu ....
- a. Menang, dapat
  - b. Memenangkan, mendapatkan
  - c. Dimenangkan, mendapatkan
  - d. Memenangkan, didapatkan

9. Di mana pun berada, kita akan terbiasa hidup bersih jika telah dibiasakan di rumah.  
Kata bergaris bawah pada kalimat di atas sebaiknya diperbaiki dengan kata ....
- biasa saja
  - dibiasakannya
  - kebiasaan
  - membiasakannya

10. Pekerjaan yang dilakukan dengan sangat profesional sekali akan membuahkan hasil yang maksimal dan sangat bermanfaat bagi seluruh orang lain di sekitar.  
Kata yang perlu dihilangkan pada kalimat tersebut adalah ....
- maksimal, bermanfaat
  - pekerjaan, dilakukan
  - sekali, seluruh
  - sangat, lain

11. Perhatikan tabel berikut ini!

No.	Kalimat Efektif	Kalimat Tidak Efektif
1.	Ibu mencuci baju di kamar mandi.	Anik membeli buku pensil dan pulpen.
2.	Beberapa siswa-siswa belajar di dalam kelas.	Dia adalah siswa baru yang berasal dari Jakarta.
3.	Mereka membawa banyak sekali oleh-oleh dari Bandung.	Dudung berlari kesana kemari mondar mandir di lapangan.
4.	Para siswa mengikuti kegiatan senam di lapangan.	Ayah bekerja di Kantor yang terletak di Jakarta.
5.	Nina dan teman-temannya bermain petak umpet di halaman rumah.	Kami mengajar dia bermain lompat tali karena tidak bisa.

Dari tabel tersebut, pernyataan yang benar ditunjukkan oleh nomor ....

- 2), 3), dan 4)
  - 1), 4), dan 5)
  - 1), 2), dan 3)
  - 1), 3), dan 4)
12. Kami turut prihatin kepada terjadinya musibah akhir-akhir ini.  
Perbaiki kalimat tersebut agar menjadi kalimat efektif adalah ....
- Kami turut prihatin sehingga terjadinya musibah akhir-akhir ini.
  - Kami turut prihatin maka terjadinya musibah akhir-akhir ini.
  - Kami turut prihatin atas terjadinya musibah akhir-akhir ini.
  - Kami turut prihatin dari terjadinya musibah akhir-akhir ini.
13. Masukkan santan gula dan vanili  
Perbaiki tanda baca pada kalimat di atas adalah ....
- Masukkan santan, gula dan vanili!
  - Masukkan santan, gula, dan, vanili.
  - Masukkan santan, gula, dan vanili!
  - Masukkan santan, gula dan vanili.

14. Bunga-bunga mawar, anyelir, dan melati sangat disukainya.  
Perbaiki yang tepat agar menjadi kalimat efektif yakni ....
- Bunga-bunga* diganti menjadi *para bunga*
  - Disukainya* diganti menjadi *menyukainya*
  - Menghilangkan kata *dan*
  - Menghilangkan kata *bunga-bunga*
15. Kenzi pergi ke mini market, kemudian Kenzi pergi ke sekolah.  
Kalimat efektif dari kalimat di atas adalah ....
- Kenzi pergi ke minimarket, kemudian ke sekolah.
  - Kenzi pergi ke minimarket, kemudian pergi ke sekolah.
  - Kenzi pergi ke minimarket, kemudian Kenzi pergi.
  - Ia pergi ke minimarket, kemudian Kenzi pergi ke sekolah.

Bacalah kutipan teks berikut ini untuk menjawab soal nomor 16 dan 17!

(1) Taman Nasional Komodo terletak di provinsi nusa tenggara timur. (2) Taman nasional ini terdiri atas tiga pulau besar yakni pulau komodo pulau Radar dan pulau Rinca. (3) Selain itu, Taman Nasional Komodo terdiri atas beberapa pulau-pulau kecil, salah satunya adalah Gili Lawa.

16. Berdasarkan kutipan teks tersebut, perbaiki yang tepat untuk kalimat-kalimat di atas agar menjadi kalimat efektif adalah ....
- Penulisan *nusa tenggara timur* diperbaiki menjadi *Nusa Tenggara timur*.
  - Penulisan *pulau komodo* seharusnya diganti menjadi *pulau Komodo*.
  - Taman nasional* pada kalimat (2) seharusnya diganti menjadi *Taman Nasional*.
  - Beberapa pulau-pulau* pada kalimat (3) diperbaiki menjadi *beberapa pulau*.
17. Perbaiki yang tepat untuk kalimat (2) pada kutipan teks tersebut yakni ....
- Taman Nasional ini terdiri atas tiga pulau besar yakni pulau Komodo, pulau Radar, dan, pulau Rinca.
  - Taman nasional ini terdiri atas tiga pulau besar, yakni Pulau Komodo, Pulau Radar, dan Pulau Rinca.
  - Taman nasional ini terdiri atas tiga pulau besar, yakni pulau Komodo, pulau Radar, dan pulau Rinca.
  - Taman Nasional ini terdiri atas tiga pulau besar yakni Pulau Komodo, Pulau Radar, dan Pulau Rinca.

18. Perhatikan kalimat-kalimat berikut ini!

- 1) Pemberian penghargaan dapat meningkatkan semangat pemuda untuk berkarya.
- 2) Rika menyuguhkan beberapa gelas-gelas teh hangat yang sangat manis.
- 3) Kurangnya apresiasi dapat mengakibatkan malasnya pemuda dalam berkarya.
- 4) Alma menabung dengan tujuan ingin membeli sepeda baru.

Kalimat tidak efektif ditunjukkan pada kalimat nomor ....

- |       |       |
|-------|-------|
| e. 1) | c. 3) |
| f. 2) | d. 4) |

19. “Eh kamu ngapain sih disana? Diem di pojokan terus!”.

Kalimat di atas merupakan salah satu contoh penggunaan kalimat tidak efektif dalam kehidupan sehari-hari. Perbaikan yang tepat untuk kalimat tersebut adalah ....

- a. “Eh, kamu lagi ngapain disana? Dari tadi cuma diam di pojok!”
- b. “Hei, kamu sedang apa sih? Hanya diam di pojok terus!”
- c. “Eh, apa yang kamu lakukan sih? Diam di pojok aja dari tadi!”
- d. “Hei, apa yang kamu lakukan disana? Dari tadi hanya diam di pojok!”

20. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- 1) “Aku ingin bercerita tentang pengalamanku saat berlibur di Bandung. Apa kalian mau mendengar ceritanya?”
- 2) “Teman-teman pernah gak denger tentang Raja Ampat? Itu loh objek wisata yang ada di Papua”
- 3) “Kamu ini abis darimana sih, nin? Kita cariin kamu kayak orang ilang aja!”
- 4) “Bagaimana pendapat kalian tentang sekolah itu? Apa menurut kalian sekolah itu sudah cukup bagus?”

Contoh penggunaan kalimat efektif yang baik dalam kehidupan sehari-hari ditunjukkan oleh nomor ....

- |              |              |
|--------------|--------------|
| a. 1) dan 2) | c. 1) dan 4) |
| b. 2) dan 3) | d. 3) dan 4) |

#### KUNCI JAWABAN

- |      |       |       |       |
|------|-------|-------|-------|
| 1. a | 6. a  | 11. b | 16. d |
| 2. b | 7. d  | 12. c | 17. b |
| 3. c | 8. b  | 13. c | 18. b |
| 4. d | 9. d  | 14. d | 19. d |
| 5. a | 10. c | 15. a | 20. c |

Lampiran 27. Hasil *Pre-Test*

## LEMBAR JAWABAN TES

55

Petunjuk pengerjaan:

1. Tulislah identitas diri terlebih dahulu meliputi nama, nomor absen, dan kelas pada lembar jawaban.
2. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d sebagai jawaban yang benar!
3. Batas waktu pengerjaan soal adalah 40 menit.

Nama : Fernanda Putra Anggara

Nomor Absen : 6

Kelas : ..IV/4

NO	JAWABAN			
1.	<del>X</del>	b	c	d
2.	a	<del>X</del>	c	d
3.	a	<del>X</del>	<u>c</u>	d
4.	a	b	c	<del>X</del>
5.	<u>a</u>	b	<del>X</del>	d
6.	<del>X</del>	b	c	d
7.	a	b	c	<del>X</del>
8.	a	<del>X</del>	c	d
9.	a	<del>X</del>	c	<u>d</u>
10.	a	b	<u>c</u>	<del>X</del>

NO	JAWABAN			
11.	a	<del>X</del>	c	d
12.	a	b	<del>X</del>	d
13.	a	b	<u>c</u>	<del>X</del>
14.	a	b	c	<del>X</del>
15.	<u>a</u>	<del>X</del>	c	d
16.	a	b	c	<del>X</del>
17.	a	<u>b</u>	<del>X</del>	d
18.	a	<u>b</u>	<del>X</del>	d
19.	a	b	c	<del>X</del>
20.	a	<del>X</del>	<u>c</u>	d

SELAMAT MENGERJAKAN!

Lampiran 28. Hasil *Post-Test*

## LEMBAR JAWABAN TES

90

Petunjuk pengerjaan:

1. Tulislah identitas diri terlebih dahulu meliputi nama, nomor absen, dan kelas pada lembar jawaban.
2. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d sebagai jawaban yang benar!
3. Batas waktu pengerjaan soal adalah 40 menit.

Nama : *Desak Ayu Wulan Pradnya Dewi*

Nomor Absen : *10*

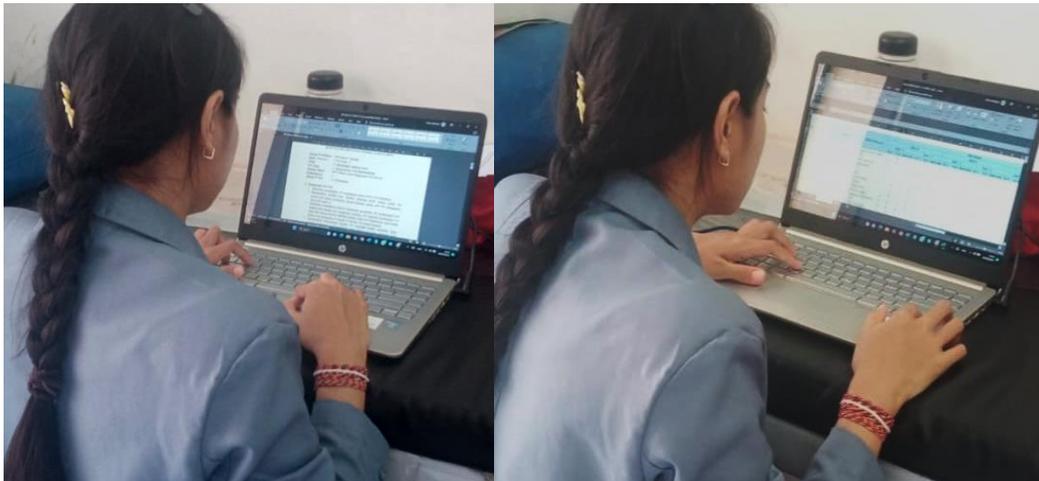
Kelas : *IV Cempati*

NO	JAWABAN			
1.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
2.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
3.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
4.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
6.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
7.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
8.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
9.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
10.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d

NO	JAWABAN			
11.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
12.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
13.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
14.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
15.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
16.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
17.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
18.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	d
19.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
20.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d

SELAMAT MENGERJAKAN!

## Lampiran 30. Dokumentasi



Gambar 1.

Melaksanakan kegiatan pembuatan dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif



Gambar 2.

Melaksanakan kegiatan uji ahli produk penelitian berupa multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD



Gambar 3.

Melaksanakan kegiatan *pre-test* sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia



Gambar 4.

Melaksanakan kegiatan pembelajaran 1 dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia



Gambar 5.  
Melaksanakan kegiatan pembelajaran 2 dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia



Gambar 6.  
Melaksanakan kegiatan *post-test* sesudah menggunakan multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

## RIWAYAT HIDUP



Ni Kadek Feby Widianita, lahir di Denpasar pada tanggal 8 Februari 2002. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Made Suarmita, ST. dan Ibu Ni Wayan Merti. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini penulis beralamat di Jalan Tukad Pancoran Gang IIC, Nomor 3, Lingkungan/Banjar Bekul, Kelurahan Panjer, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Panjer dan lulus pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan menengah di SMP Negeri 6 Denpasar dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2020, penulis lulus dari SMA Negeri 5 Denpasar dan melanjutkan pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA). Pada semester akhir tahun 2024 penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar”. Selanjutnya, pada awal tahun 2024 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Materi Kalimat Efektif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 24 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Ni Kadek Feby Widianita