

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL MATERI
PECAHAN PADA MUATAN MATEMATIKA KELAS IV
SD NEGERI 4 TONJA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**OLEH
NI KADEK RIA OKTAVIANI
NIM 2111031119**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

2025

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI
GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui,

Pembimbing I,



Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.
NIP 19630616 198803 1 003

Pembimbing II,



Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi., Psikolog.
NIP 19900508 201903 1 011

Skripsi oleh Ni Kadek Ria Oktaviani ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 26 Februari 2025

Dewan Penguji,



Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A
NIP 19740520 200812 1 003

(Ketua)



Anak Agung Ayu Dewi Sutyaningsih, M.Pd
NIP 19930127 202421 2 001

(Anggota)



Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.
NIP 19630616 198803 1 003

(Anggota)



Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi., Psikolog.
NIP 19900508 201903 1 011

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan.

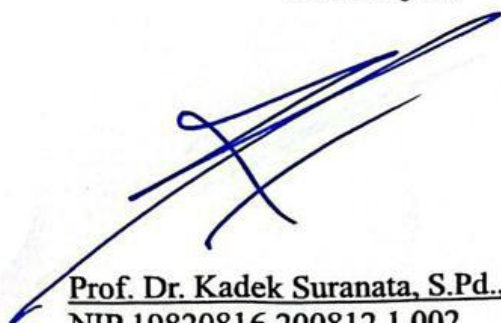
Pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 26 Februari 2025

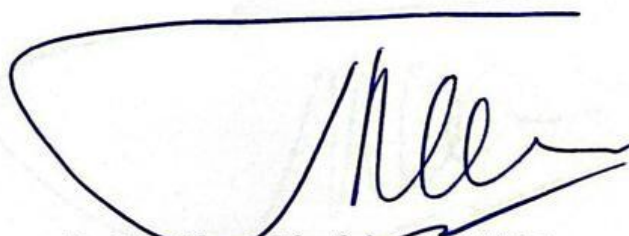
Mengetahui:

Ketua Ujian,



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP 19820816 200812 1 002

Sekretaris Ujian,



Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd.
NIP 19860427 200912 2 003

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP 19850705 201012 1 007

PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Pecahan Pada Muatan Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Tonja” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya tulis sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak benar sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya bersedia dan menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap karya saya ini.

Singaraja, 19 Februari 2025



Ni Kadek Ria Oktaviani
NIM 2111031119

Keywords: Development, Interactive Multimedia, Contextual Approach, Equivalent Fractions.

PRAKATA

Puji Syukur dipanjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat Rahmat-Nya skripsi yang berjudul “**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Pecahan Pada Muatan Matematika Kelas IV SD Negeri 4 Tonja**” dapat diselesaikan dengan tepat pada waktunya.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha. terselesaikannya skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, melalui kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., Rektor Universitas Pendidikan Ganesha, atas berbagai program dan kebijakan yang telah dilaksanakan sehingga studi ini dapat terselesaikan.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga studi ini dapat terselesaikan.
3. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Dasar yang telah memberikan legalitas dan arahan selama proses penyusunan skripsi ini sehingga dapat berjalan dengan lancar.
4. Dr. Putu Nanci Riastini., S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bimbingan serta motivasi sehingga studi ini dapat terselesaikan.
5. Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si., Direktur Sumber Daya dan Pembelajaran Undiksha Kampus Denpasar yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dari awal sampai terselesaikannya skripsi ini dengan tepat waktu.
6. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd., Wakil Direktur SDP Undiksha Kampus Denpasar yang telah memberikan bimbingan, arahan, kebijakan

dan motivasi dari awal sampai terselesaikannya skripsi ini dengan tepat waktu.

7. Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For., Pembimbing I sekaligus Ahli Isi/Materi Pembelajaran yang selalu memberikan bimbingan, arahan, kebijakan dan motivasi dari awal sampai terselesaikannya skripsi ini dengan tepat waktu.
8. Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi., Psikolog., Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, arahan, kebijakan dan motivasi dari awal sampai terselesaikannya skripsi ini dengan tepat waktu.
9. Dr. I Wayan Sujana, S.Ag., M.Fil.H., Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan saran sehingga studi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu
10. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd., Ahli Rancang Bangun yang senantiasa memberikan bimbingan, masukan dan saran dalam proses penyusunan skripsi.
11. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., Ahli Desain Instruksional dan Ahli Media Pembelajaran yang senantiasa memberikan bimbingan, masukan dan saran dalam proses penyusunan skripsi.
12. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf pegawai di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
13. Ni Putu Diah Yeni Rahayu, S.Pd., M.Pd., Kepala SD Negeri 4 Tonja yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian serta senantiasa memberikan arahan dan masukan.
14. Ni Putu Diah Darmayanti, S.Pd., Guru Wali Kelas IV di SD Negeri 4 Tonja atas kerjasama, bimbingan dan bantuannya selama penelitian berlangsung.
15. Ni Luh Sujati Ary Dewi, S.Pd. SD., Guru Wali Kelas V di SD Negeri 4 Tonja yang telah membantu dan memberikan izin untuk melaksanakan uji coba instrumen pada saat penelitian.
16. Siswa kelas IV dan V di SD Negeri 4 Tonja yang telah berpartisipasi aktif dan membantu dengan baik selama penelitian.
17. Keluarga tercinta Bapak I Gede Arnaya dan Ibu Ni Made Sulatri, orang tua terhebat yang senantiasa memberikan doa, dukungan, materi, dan kasih

sayang dalam setiap langkah selama proses pendidikan sebagai tempat berbagi suka-duka dan berkeluh kesah dalam penyelesaian skripsi. Kepada kakak saya I Putu Agus Sanjaya, S.I.Kom dan adik saya Ni Komang Mila Cahyani yang selalu memberikan doa, bantuan dan semangat selama menyelesaikan Pendidikan serta keluarga besar yang senantiasa memberikan doa dan dukungan tiada hentinya.

18. Ciko, hewan kesayangan yang senantiasa menemani dan menjadi tempat cerita selama pendidikan dan penyusunan skripsi.
19. I Made Subawa Putra Loka, S.Pd., orang terkasih yang tiada henti memberikan dukungan, semangat, tenaga, materi, mendengarkan keluh kesah, serta menghibur dari awal perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini.
20. Tim Hore yakni Triana, Mira, Novi, Jegeg, Rina, Puspa dan Manik, sahabat terbaik yang saya temui di dunia perkuliahan yang senantiasa untuk saling menyemangati, membantu, dan mendengar keluh kesah dari awal perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini.
21. Seluruh rekan-rekan mahasiswa perjuangan yang senantiasa memberikan semangat dalam proses penyelesaian skripsi dan seluruh pihak yang ikut serta dalam membantu proses penyelesaian skripsi ini.
22. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Sangat disadari bahwa apa yang termuat dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, dikarenakan keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu, demi kesempurnaan skripsi ini, diharapkan segala kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat dan berguna bagi kita semua terkhusus bagi pengembangan dalam dunia pendidikan.

Singaraja, 10 Februari 2025

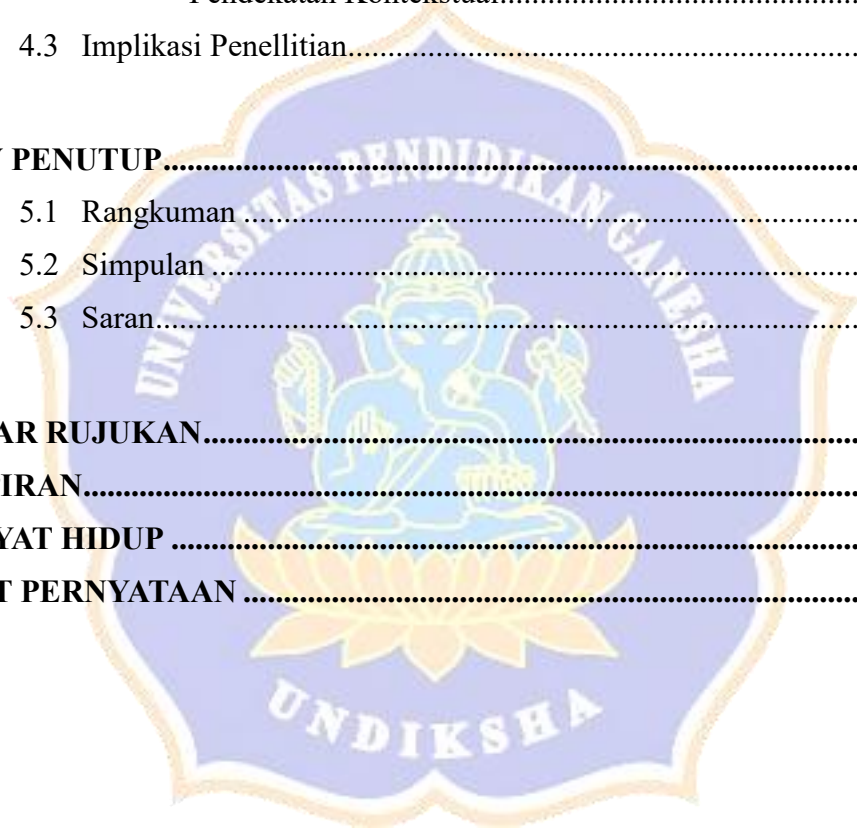
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN	viii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	12
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Pengembangan	13
1.6 Manfaat Hasil Penelitian	13
1.6.1 Manfaat Teoretis	13
1.6.2 Manfaat Praktis	14
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	15
1.8 Pentingnya Pengembangan	16
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	17
1.9.1 Asumsi Pengembangan.....	17

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan	18
1.10 Definisi Istilah	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	21
2.1 Kajian Teori.....	21
2.1.1 Penelitian Pengembangan.....	21
2.1.2 Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual.....	21
2.1.3 Materi Pecahan	36
2.1.4 Muatan Matematika	37
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	39
2.1 Kerangka Berpikir.....	45
2.4 Perumusan Hipotesis.....	47
BAB III METODE PENELITIAN	48
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	48
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	52
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	52
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	54
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	57
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	58
3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	59
3.3 Uji Coba Produk.....	59
3.3.1 Desain Uji Coba.....	60
3.3.2 Subjek Uji Coba.....	60
3.3.3 Jenis Data.....	63
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	63
3.3.5 Metode dan Teknik Analisis Data.....	82
3.4 Jadwal Penelitian	86
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	88
4.1 Hasil Penelitian	88
4.1.1 Analisis Hasil Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual.....	88

4.1.2	Analisis Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual.....	141
4.1.3	Analisis Hasil Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual.....	143
4.2	Pembahasan Hasil Penellitian	146
4.2.1	Pembahasan Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual.....	147
4.2.2	Pembahasan Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual.....	153
4.2.3	Pembahasan Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual.....	161
4.3	Implikasi Penellitian.....	163
BAB V PENUTUP.....		166
5.1	Rangkuman	166
5.2	Simpulan	172
5.3	Saran.....	174
DAFTAR RUJUKAN.....		176
LAMPIRAN.....		184
RIWAYAT HIDUP		298
SURAT PERNYATAAN		299



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Capaian Pembelajaran dan Indikator.....	54
Tabel 3.2 Instrumen Ahli Rancang Bangun	66
Tabel 3.3 Instrumen Ahli/Materi Pembelajaran	67
Tabel 3.4 Instrumen Desain Instruksional.....	68
Tabel 3.5 Instrumen Media Pembelajaran.....	69
Tabel 3.6 Instrumen Uji Coba Perorangan dan Uji Coba Kelompok Kecil	70
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Soal Tes Pilihan Ganda untuk Muatan Matematika	70
Tabel 3.8 Tabulasi Silang Tabel Gregory	74
Tabel 3.9 Kriteria untuk Menentukan Validitas Isi	75
Tabel 3.10 Rekapitulasi Validitas Isi Instrumen Penelitian.....	75
Tabel 3.11 Rekapitulasi Butir Tes Valid dan Tidak Valid.....	77
Tabel 3.12 Kriteria Reliabilitas Tes Kompetensi Pengetahuan Matematika	78
Tabel 3.13 Kriteria Tingkat Kesukaran Tes Kompetensi Pengetahuan Matematika	80
Tabel 3.14 Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Butir Tes	80
Tabel 3.15 Kriteria Daya Beda Tes Kompetensi Pengetahuan Matematika	81
Tabel 3.16 Rekapitulasi Daya Beda Butir Tes.....	81
Tabel 3.17 Kategori Penilaian Skala Likert	82
Tabel 3.18 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	84
Tabel 3.19 Rumus Uji Normalitas <i>Kolmogorov Smirnov</i>	85
Tabel 3.20 Jadwal Penelitian.....	87
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual	90
Tabel 4.2 Capaian Pembelajaran dan Indikator.....	100
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Rancang Bangun	106
Tabel 4.4 Revisi Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berdasarkan Komentar dan Saran dari Ahli Rancang Bangun.....	108
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Isi/Materi Pembelajaran	121
Tabel 4.6 Revisi Isi/Materi Pembelajaran Berdasarkan Komentar dan Saran dari Ahli Isi/Materi pembelajaran.....	123
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Desain Instruksional.....	125

Tabel 4.8 Revisi Desain Instruksional Berdasarkan Komentar dan Saran dari Ahli Desain Instruksional	126
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran.....	128
Tabel 4.10 Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Komentar dan Saran dari Ahli Media Pembelajaran.....	129
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Perorangan.....	131
Tabel 4.12 Komentar Uji Coba Perorangan	133
Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	134
Tabel 4.14 Komentar Uji Coba Kelompok Kecil.....	137
Tabel 4.15 Persentase Hasil Kelayakan Multimedia Interaktif.....	142
Tabel 4.16 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data <i>Post-test</i>	144
Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Data <i>Post-test</i>	144
Tabel 4.18 Uji t-Satu Sampel <i>Post-Test</i>	145
Tabel 4.19 Rekapitulasi Hasil Uji t-Satu Sampel <i>Post-Test</i>	145



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Pecahan Senilai	37
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	50
Gambar 3.2 Rancangan Uji Coba Produk	60
Gambar 4.1 Flowchart Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual.	89
Gambar 4.2 Diagram Alir Model Pengembangan ADDIE.....	98
Gambar 4.3 Wawancara Bersama Wali Kelas IV SD Negeri 4 Tonja.....	99
Gambar 4.4 Sarana dan Prasarana di Ruang Kelas	101
Gambar 4.5 Materi Pecahan Senilai.....	103
Gambar 4.6 Penyusunan Angket Penilaian Uji Ahli	104
Gambar 4.7 Penyusunan Modul Ajar	105
Gambar 4.8 Validasi Uji Ahli Rancang Bangun	105
Gambar 4.9 Memperbaiki Diagram Alir	108
Gambar 4.10 Memperbaiki <i>Flowchart</i>	109
Gambar 4.11 Memperbaiki <i>Storyboard</i>	109
Gambar 4.12 Tampilan Pembuatan Desain <i>Cover</i> Multimedia Interaktif.....	110
Gambar 4.13 Tampilan Menu Login Siswa	111
Gambar 4.14 Tampilan Menu Utama	112
Gambar 4.15 Tampilan Petunjuk Tombol	112
Gambar 4.16 Tampilan Petunjuk Belajar	113
Gambar 4.17 Tampilan Capaian Pembelajaran (CP)	113
Gambar 4.18 Tampilan Tujuan Pembelajaran (TP).....	114
Gambar 4.19 Tampilan Menu Materi.....	115
Gambar 4.20 Tampilan Materi Konsep Pecahan.....	115
Gambar 4.21 Tampilan Percakapan Sederhana terkait Pecahan Senilai	115
Gambar 4.22 Tampilan Materi Konsep Pecahan Senilai	116
Gambar 4.23 Tampilan Video Pembelajaran.....	116
Gambar 4.24 Tampilan Menu Evaluasi.....	117
Gambar 4.25 Tampilan Kuis	117
Gambar 4.26 Tampilan <i>Game</i>	117

Gambar 4.27 Tampilan Refleksi	118
Gambar 4.28 Tampilan Profil Pengembang	118
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Terima Kasih	119
Gambar 4.30 Tampilan Pemberian <i>Hyperlink</i>	119
Gambar 4.31 Validasi Uji Ahli Isi/Materi Pembelajaran	120
Gambar 4.32 Memperbaiki Soal Evaluasi	123
Gambar 4.33 Memperbaiki Materi Pecahan	123
Gambar 4.34 Memperbaiki Bahasa pada Materi Pecahan Senilai	124
Gambar 4.35 Validasi Uji Ahli Desain Instruksional	124
Gambar 4.36 Memperbaiki Bahasa pada Materi Pecahan Senilai	127
Gambar 4.37 Validasi Uji Ahli Media Pembelajaran	127
Gambar 4.38 Memperbaiki <i>Font</i> pada Judul Media	130
Gambar 4.39 Uji Coba Perorangan	130
Gambar 4.40 Uji Coba Kelompok Kecil.....	133
Gambar 4.41 Melaksanakan Uji Coba Instrumen	138
Gambar 4.42 Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif.	140
Gambar 4.43 Pelaksanaan <i>Post-Test</i>	141



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 01. Surat Observasi Awal.....	184
Lampiran 02. Surat Ijin Penelitian dan Pengumpulan Data.....	185
Lampiran 03. Surat Keterangan telah Melakukan Pengumpulan Data.....	186
Lampiran 04. Hasil Wawancara dengan Wali Kelas IV SD Negeri 4 Tonja.....	187
Lampiran 05. Perangkat Pembelajaran.....	189
Lampiran 06. Hasil Penilaian Instrumen Uji Rancang Bangun.....	214
Lampiran 07. Hasil Penilaian Instrumen Uji Isi/Materi Pembelajaran.....	216
Lampiran 08. Hasil Penilaian Instrumen Uji Desain Instruksional.....	218
Lampiran 09. Hasil Penilaian Instrumen Uji Media Pembelajaran.....	220
Lampiran 10. Hasil Penilaian Instrumen Uji Coba Perorangan.....	222
Lampiran 11. Hasil Penilaian Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil.....	224
Lampiran 12. Surat Keterangan Uji <i>Judges</i>	226
Lampiran 13. Hasil Penilaian Instrumen Butir Soal.....	227
Lampiran 14. Surat Pengantar Uji <i>Judges</i> Ahli Rancang Bangun.....	229
Lampiran 15. Surat Pengantar Uji <i>Judges</i> Ahli Isi/Materi Pembelajaran.....	230
Lampiran 16. Surat Pengantar Uji <i>Judges</i> Ahli Desain dan Media.....	231
Lampiran 17. Surat Uji Instrumen Ahli Rancang Bangun.....	232
Lampiran 18. Surat Uji Instrumen Ahli Isi/Materi Pembelajaran.....	233
Lampiran 19. Surat Instrumen Ahli Desain dan Media.....	234
Lampiran 20. Surat Validasi Media Pembelajaran.....	235
Lampiran 21. Hasil Penilaian Uji Rancang Bangun.....	236
Lampiran 22. Surat Pernyataan Ahli Rancang Bangun.....	239
Lampiran 23. Hasil Penilaian Uji Isi/Materi Pembelajaran.....	240
Lampiran 24. Surat Pernyataan Ahli Isi/Materi Pembelajaran.....	243
Lampiran 25. Hasil Penilaian Uji Desain Instruksional.....	244
Lampiran 26. Surat Pernyataan Ahli Desain Instruksional.....	246
Lampiran 27. Hasil Penilaian Uji Media Pembelajaran.....	247
Lampiran 28. Surat Pernyataan Ahli Media Pembelajaran.....	249
Lampiran 29. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Perorangan.....	250

Lampiran 30. Hasil Penilaian Subjek Uji Coba Perorangan	251
Lampiran 31. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Kelompok Kecil.....	253
Lampiran 32. Hasil Penilaian Subjek Uji Coba Kelompok Kecil.....	254
Lampiran 33. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Instrumen	256
Lampiran 34. Lembar Soal Uji Coba Instrumen	257
Lampiran 35. Lembar Jawaban Hasil Uji Coba Instrumen.....	273
Lampiran 36. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Tes	274
Lampiran 37. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Butir Tes.....	275
Lampiran 38. Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran	276
Lampiran 39. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Butir Tes	277
Lampiran 40. Daftar Hadir Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Tonja	278
Lampiran 41. Lembar Soal <i>Post-Test</i>	279
Lampiran 42. Lembar Jawaban Hasil <i>Post-Test</i>	291
Lampiran 43. Rekapitulasi Hasil <i>Post-Test</i>	292
Lampiran 44. Hasil Uji-t Satu Sampel	293
Lampiran 45. Dokumentasi Kegiatan	294

