

LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Izin Observasi Awal

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor	: 5103/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 18 Juli 2024
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	

Yth.
Kepala Sekolah SD Negeri 1 Padangsambian
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 Putu Widiasih
NIM	: 2111031402
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



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

 http://fip.undiksha.ac.id	 Fakultas Ilmu Pendidikan	 fipundiksha	 FIP Undiksha	 0877 8811 6905
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------

Lampiran 2. Surat Izin Melaksanakan Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN								
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id								
<hr/>									
Nomor	: 5095/UN48.10.1/LT/2024	Singaraja, 18 Juli 2024							
Lampiran	: -								
Hal	: Ijin Penelitian								
<p>Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Padangsambian di tempat</p>									
<p>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:</p>									
Nama	: Ni Putu Widiasih								
NIM	: 2111031402								
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar								
<p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>									
<p>a.n. Dekan Wakil Dekan I</p> 									
<p>Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons. NIP. 198208162008121002</p>									
<hr/>									
	http://fip.undiksha.ac.id		Fakultas Ilmu Pendidikan		fipundiksha		FIP Undiksha		0877 8811 6905

Lampiran 3. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian




ပိဗ်ၵိၵ်ႉ ၵူၼ်းၵူၼ်း
PEMERINTAH KOTA DENPASAR
သိင်္ခမၼိ ပိၵ်ႉသိၵ်းၵိၼ် ၵိၼ်ပိၵ်ႉမၼ်းၵိၼ် ၵူၼ်းၵူၼ်း
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRA
ၵူၼ်းၵူၼ်း ၵိၼ်ၵိၼ် ၵူၼ်း ပိၵ်ႉမၼ်းၵိၼ်
SD NEGERI 1 PADANGSAMBIAN
တၢ်မၼ်း ၵူၼ်းၵူၼ်း ပိၵ်ႉမၼ်းၵိၼ် ၵိၼ်ၵိၼ် ၵူၼ်းၵူၼ်း
JALAN GUNUNG TANGKUBAN PERAHU NOMOR 17, TELPON: (0361) 414073

SURAT KETERANGAN

Nomor: 045.2/215/V/SDN1Pds

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: A.A. Meka Maharcika, S.Pd., M.Pd
NIP	: 19861017 200903 1 003
Pangkat/Gol.	: Penata / III/c
Jabatan	: Guru Muda / Kepala SD Negeri 1 Padnagsambian

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	: NI PUTU WIDIASIH
Tempat, tanggal Lahir	: BR. DUSUN WANI, 31 JANUARI 2003
NIM	: 2111031402
Fakultas	: ILMU PENDIDIKAN
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jurusan	: PENDIDIKAN DASAR

Memang benar mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian di SD Negeri 1 Padangsambian dengan judul Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan Neuro Linguistic Programming Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padangsambian.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 16 MEI 2025

Kepala SD Negeri 1 Padangsambian



A.A. Meka Maharcika, S.Pd., M.Pd
NIP. 198610172009031003

Lampiran 4. Surat Pengantar Uji Judges



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 5669/UN48.10.6/LT/2025 Singaraja, 28 April 2025
 Lampiran : -
 Hal : Surat Pengantar Uji Judges

Yth.
 Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M. Pd.
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Widiasih
 NIM : 2111031402
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

-

Ketua Jurusan



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



<http://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905

Lampiran 5. Surat Pengantar Uji Instrumen Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
 Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 5671/UN48.10.6/LT/2025

Singaraja, 28 April 2025

Lampiran : -

Hal : Uji Instrumen

Yth.
 Prof. Dr. I Made Tegeh, 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 Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Widiasih
 NIM : 2111031402
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

-

Ketua Jurusan



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


<http://fip.undiksha.ac.id>


[Fakultas Ilmu Pendidikan](#)


[fipundiksha](#)


[FIP Undiksha](#)


[0877 8811 6905](tel:087788116905)

Lampiran 6. Surat Pengantar Validasi Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 5672/UN48.10.6/LT/2025 Singaraja, 28 April 2025
 Lampiran : -
 Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth.
 Prof. Dr. I Made Tegeh, 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 Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Widiasih
 NIM : 2111031402
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

-

Ketua Jurusan



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

 <http://fip.undiksha.ac.id>

 Fakultas Ilmu Pendidikan
  fipundiksha
  FIP Undiksha
  0877 8811 6905

Lampiran 7. Instrumen Validasi Ahli Media

KISI-KISI UJI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padangsambian

Peneliti : Ni Putu Widiasih

Pembimbing : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
Dr. Didith Pramuditya Ambara, S.Psi., M.A.

A. Definisi Konseptual

Media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *Neuro Linguistic Programming* (NLP) adalah media pembelajaran interaktif yang menggunakan boneka berbentuk binatang untuk menyampaikan pesan atau pelajaran dengan memanfaatkan prinsip-prinsip NLP. NLP adalah pendekatan yang menggabungkan pemahaman tentang cara kerja otak (neurologi), bahasa, dan pola perilaku untuk memengaruhi keterampilan berbicara siswa. Dengan boneka tangan binatang, pesan disampaikan secara visual, auditori, dan kinestetik, sehingga lebih mudah dicerna dan diingat oleh anak-anak atau peserta. Boneka ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif, dan membangun keterampilan berbicara siswa.

B. Definisi Operasional

Secara operasional, penggunaan media boneka tangan bertema binatang yang dikombinasikan dengan pendekatan *Neuro Linguistic Programming* (NLP) untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Media boneka tangan binatang digunakan sebagai alat peraga yang menarik dan interaktif untuk memudahkan siswa dalam mengekspresikan kata-kata atau kalimat. Pendekatan NLP diterapkan dengan memanfaatkan teknik-teknik seperti pemodelan bahasa, penguatan positif, dan penyesuaian pola pikir untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan berbicara. Melalui kombinasi ini, siswa dapat lebih mudah memahami, meniru, dan mengucapkan kata-kata dengan lancar, serta meningkatkan kemampuan komunikasi secara menyeluruh.

C. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Kesesuaian media boneka tangan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.	1	1
2	Kesesuaian media boneka tangan dengan tujuan pembelajaran atau pengembangan indikator.	2	1
3	Kesesuaian cerita dengan media boneka tangan.	3	1
4	Kesesuaian media boneka tangan dengan karakter dalam cerita.	4	1
5	Kesesuaian antara materi dengan media boneka tangan.	5	1
6	Kemenarikan dalam pemilihan warna media boneka tangan.	6	1

No.	Aspek Penilaian	Nomor Butir	Jumlah Butir
7	Kualitas bentuk media boneka tangan yang digunakan.	7	1
8	Kemudahan penggunaan boneka tangan.	8	1
	Jumlah	8	8



LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padangsambian

Peneliti : Ni Putu Widiasih

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SD Negeri 1 Padangsambian. Penilaian ini dilakukan oleh ahli dibidang media pembelajaran.

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

C. Penilaian

No.	Pernyataan	Penilaian				Cat.
		4	3	2	1	
1.	Media boneka tangan yang dikembangkan sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan dalam kurikulum pembelajaran.					
2.	Media boneka tangan yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran atau pengembangan indikator yang ingin dicapai.					
3.	Cerita yang disampaikan melalui media boneka tangan sesuai dan mendukung penggunaan boneka tangan tersebut.					
4.	Media boneka tangan yang dikembangkan sesuai dengan karakter atau tokoh yang ada dalam cerita.					
5.	Materi yang disampaikan melalui media boneka tangan sesuai dengan topik atau konten pembelajaran yang diajarkan.					
6.	Warna yang digunakan pada media boneka tangan menarik dan mampu menarik perhatian siswa.					
7.	Bentuk media boneka tangan yang digunakan					

No.	Pernyataan	Penilaian				Cat.
		4	3	2	1	
	memiliki kualitas yang baik, seperti bahan yang awet, ukuran yang sesuai, dan detail yang jelas.					
8.	Media boneka tangan mudah digunakan dan tidak menyulitkan saat dipraktikkan dalam kegiatan pembelajaran atau bercerita.					

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

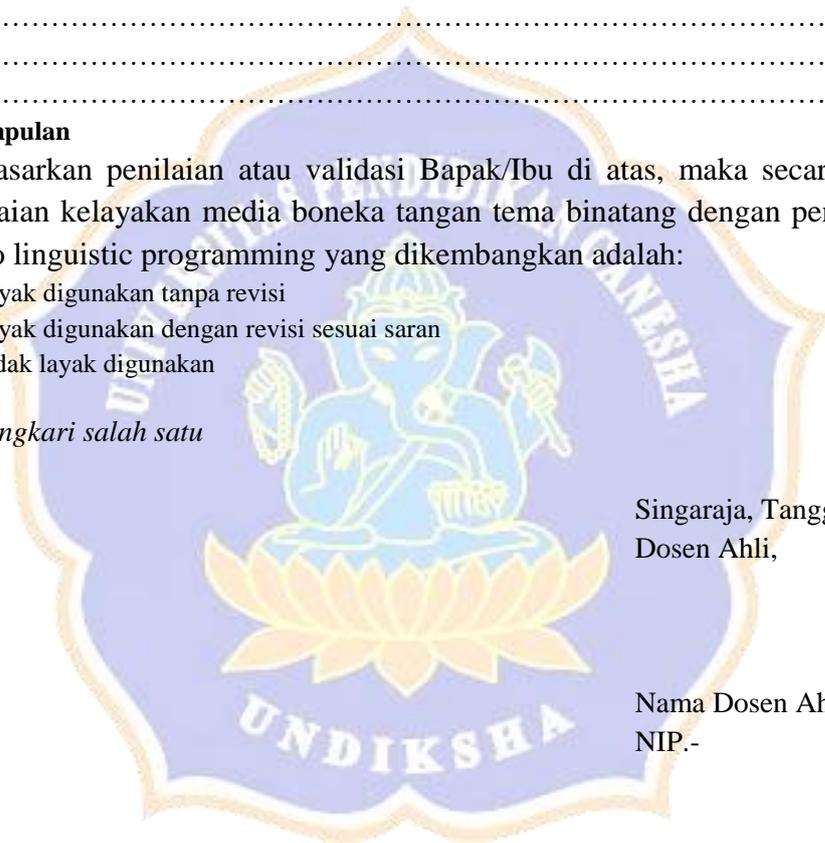
Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan neuro linguistic programming yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, Tanggal
Dosen Ahli,

Nama Dosen Ahli
NIP.-



Lampiran 8. Instrumen Validasi Ahli Materi

KISI-KISI UJI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padang Sambian

Peneliti : Ni Putu Widiasih

Pembimbing : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
Dr. Didith Pramuditya Ambara, S.Psi., M.A.

A. Definisi Konseptual

Materi pembelajaran dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berbicara dengan santun tentang berbagai topik yang mereka kenali. Capaian pembelajaran yang diharapkan adalah siswa mampu menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai dengan konteks pembicaraan. Hal ini mencakup pemahaman tentang bagaimana menyesuaikan cara berbicara, baik dalam hal keras-lembutnya suara (volume) maupun naik-turunnya nada (intonasi), agar komunikasi menjadi efektif dan sesuai dengan situasi yang dihadapi. Dengan demikian, siswa tidak hanya mampu menyampaikan pesan dengan jelas, tetapi juga menunjukkan sikap sopan dan menghargai lawan bicara.

B. Definisi Operasional

Secara operasional, materi pembelajaran ini dirancang untuk melatih siswa dalam mengungkapkan pendapat atau informasi secara lisan dengan sopan dan sesuai situasi. Siswa akan diajak untuk mengenali berbagai topik sehari-hari, kemudian mempraktikkan cara berbicara yang baik dengan memperhatikan volume suara (tidak terlalu keras atau pelan) dan intonasi (naik turunnya nada) yang sesuai dengan konteks pembicaraan. Tujuannya adalah agar siswa dapat berkomunikasi secara efektif dan menghargai lawan bicara dalam berbagai situasi.

C. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Kurikulum	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	1	3
		Kesesuaian materi dengan indikator.	2	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	3	
2	Materi	Kesesuaian materi dengan karakter siswa.	4	7
		Kedalaman materi.	5	
		Materinya didukung media yang tepat.	6	
		Materinya mudah dipahami.	7	
		Materinya merepresentasikan kehidupan nyata.	8	
		Memberikan sumber lain untuk belajar.	9	
Penggunaan Bahasa yang tepat dan konsisten.	10			

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
3	Evaluasi	Kesesuaian evaluasi dengan materi.	11	2
		Kesesuaian tingkat kesulitas soal dengan kompetensi siswa	12	
Jumlah			12	



LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padangsambian

Peneliti : Ni Putu Widiasih

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SD Negeri 1 Padangsambian dari segi materi yang termuat dalam media. Penilaian ini dilakukan oleh ahli dibidang materi pembelajaran.

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

C. Penilaian

No.	Pernyataan	Penilaian				Cat.
		4	3	2	1	
Aspek Kurikulum						
1	Materi yang terdapat pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP sesuai dengan kompetensi dasar.					
2	Materi yang terdapat pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi.					
3	Materi yang terdapat pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
Aspek Materi						
4	Materi yang terdapat pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP sesuai dengan karakter siswa.					
5	Media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP menyajikan materi pembelajaran yang mendalam.					
6	Materi yang terdapat pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP					

No.	Pernyataan	Penilaian				Cat.
		4	3	2	1	
	didukung dengan media yang tepat.					
7	Materi yang terdapat pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP mudah dipahami.					
8	Materi yang terdapat pada media boneka tangan merepresentasikan kehidupan nyata.					
9	Materi pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP memberikan sumber lain untuk belajar.					
10	Bahasa yang terdapat pada media tepat dan konsisten.					
Aspek Evaluasi						
11	Evaluasi yang terdapat pada media sesuai dengan materi yang dibelajarkan.					
12	Tingkat kesulitas soal evaluasi pada media sesuai dengan kompetensi siswa.					

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan neuro linguistic programming yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, Tanggal
Dosen Ahli,

Nama Dosen Ahli
NIP.-

Lampiran 9. Instrumen Validasi Respon Guru

KISI-KISI UJI VALIDASI GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padang Sambian

Peneliti : Ni Putu Widiasih

Pembimbing : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
Dr. Didith Pramuditya Ambara, S.Psi., M.A.

A. Definisi Konseptual

Validasi guru dalam pengembangan media boneka tangan bertema binatang dengan pendekatan *Neuro Linguistic Programming* (NLP) merujuk pada proses penilaian yang dilakukan oleh guru untuk memastikan bahwa media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Validasi ini mencakup penilaian terhadap kesesuaian konten, metode, dan desain media dengan prinsip-prinsip NLP serta kebutuhan siswa. Guru mengevaluasi apakah media tersebut dapat memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, serta mendukung perkembangan kemampuan berbicara siswa.

B. Definisi Operasional

Validasi guru dilakukan dengan cara memberikan penilaian terhadap media boneka tangan bertema binatang yang dikembangkan. Guru akan mengisi instrumen validasi berupa angket atau checklist yang mencakup aspek-aspek seperti kesesuaian tema binatang dengan materi pembelajaran, efektivitas pendekatan NLP dalam media, serta kemudahan penggunaan media untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hasil validasi ini akan digunakan untuk menentukan kelayakan media sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

C. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Guru

No.	Aspek Penilaian	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Boneka tangan bermanfaat dalam membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.	1	1
2	Karakter boneka yang beragam dapat meningkatkan gairah siswa untuk mengikuti pelajaran.	2	1
3	Menghilangkan rasa jenuh siswa.	3	1
4	Boneka tangan mudah dimainkan.	4	1
5	Membantu siswa dalam mengingat materi.	5	1
6	Boneka tangan meningkatkan kualitas belajar siswa.	6	1
7	Dalam pembelajaran siswa lebih termotivasi.	7	1
8	Membuat rasa penasaran anak terhadap pembelajaran tinggi.	8	1
9	Strategi penyampaian materi dengan alat peraga	9	1

No.	Aspek Penilaian	Nomor Butir	Jumlah Butir
	boneka tangan sangat efektif dalam pembelajaran.		
10	Dengan bantuan media boneka tangan, keterampilan berbicara siswa meningkat	10	1
	Jumlah	10	10



LEMBAR PENILAIAN VALIDASI GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padangsambian

Peneliti : Ni Putu Widiasih

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui respon guru terhadap media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

B. Petunjuk

Mohon kesediaannya Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

C. Penilaian

No.	Pernyataan	Penilaian				Cat.
		4	3	2	1	
1	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP bermanfaat dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara.					
2	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP yang memiliki karate beragam dapat meningkatkan gairah siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.					
3	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP dapat menghilangkan rasa jenuh siswa selama mengikuti pembelajaran.					
4	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP mudah untuk dimainkan.					
5	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP membantu siswa dalam mengingat materi yang dibelajarkan.					
6	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP dapat meningkatkan					

No.	Pernyataan	Penilaian				Cat.
		4	3	2	1	
	kualitas belajar siswa menjadi lebih baik.					
7	Penggunaan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP dalam pembelajaran membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.					
8	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP membuat tingginya rasa penasaran siswa terhadap proses pembelajaran.					
9	Strategi penyampaian materi dengan alat peraga boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP sangat efektif dalam pembelajaran.					
10	Dengan bantuan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP, dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.					

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, Tanggal
Guru,

Nama Guru
NIP.

Lampiran 10. Instrumen Uji Ahli Rancang Bangun

KISI-KISI UJI AHLI RANCANG BANGUN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padangsembian

Peneliti : Ni Putu Widiasih

Pembimbing : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
Dr. Didith Pramuditya Ambara, S.Psi., M.A.

A. Definisi Konseptual

Rancang bangun pengembangan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *Neuro Linguistic Programming* (NLP) adalah proses merancang dan menciptakan alat pembelajaran berbentuk boneka tangan yang menggunakan tema binatang untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Pendekatan NLP dipilih karena menggabungkan aspek neurologis (cara otak bekerja), linguistik (bahasa), dan pola perilaku untuk memengaruhi dan meningkatkan kemampuan komunikasi. Media ini dirancang untuk menciptakan interaksi yang menyenangkan dan efektif, sehingga membantu pengguna, terutama anak-anak, dalam mengembangkan kemampuan berbicara dengan lebih percaya diri dan kreatif.

B. Definisi Operasional

Secara operasional, rancang bangun pengembangan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: (1) identifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran, (2) perancangan desain boneka tangan dengan karakter binatang yang menarik, (3) integrasi teknik NLP seperti penggunaan kata-kata positif, visualisasi, dan anchoring untuk memengaruhi pola pikir dan perilaku, (4) pembuatan prototipe media, (5) uji coba media kepada target pengguna, dan (6) evaluasi serta revisi berdasarkan hasil uji coba. Media ini diukur keberhasilannya melalui peningkatan keterampilan berbicara yang dapat diamati dari kemampuan anak dalam bercerita, berinteraksi, dan mengekspresikan diri dengan lebih lancar dan percaya diri.

C. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Rancang Bangun

No.	Komponen	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Model pengembangan yang digunakan	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	1	2
		Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan	2	
2	Tahapan-tahapan pengembangan	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan.	3	2
		Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan.	4	
3	Kejelasan, kepraktisan, dan keruntunan	Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan.	5	3

No.	Komponen	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
		Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan.	6	
		Keruntunan langkah-langkah pengembangan.	7	
4	Evaluasi formatif	Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan.	8	3
		Kejelasan instrument evaluasi yang dikembangkan.	9	
		Ketepatan subjek coba yang melibatkan.	10	
Jumlah			10	



LEMBAR PENILAIAN UJI RANCANG BANGUN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padangsambian

Peneliti : Ni Putu Widiasih

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kualitas rancang bangun media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SD Negeri 1 Padangsambian dari segi materi yang termuat dalam media. Penilaian ini dilakukan oleh ahli dibidang rancang bangun media pembelajaran.

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

C. Penilaian

No.	Pernyataan	Penilaian				Cat.
		4	3	2	1	
Model pengembangan yang digunakan						
1	Model pengembangan yang digunakan sesuai dengan karakteristik media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP yang dihasilkan.					
2	Alasan pemilihan model pengembangan media boneka tangan tepat.					
Tahapan-tahapan pengembangan						
3	Tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP.					
4	Penggambaran tahapan - tahapan pengembangan sudah tepat.					
Kejelasan, kepraktisan, dan keruntunan						
5	Tahapan-tahapan pengembangan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP dijelaskan dengan jelas dan mudah dipahami, mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan, pembuatan prototipe, uji coba, hingga evaluasi dan revisi.					
6	Proses pengembangan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP mudah					

No.	Pernyataan	Penilaian				Cat.
		4	3	2	1	
	dilaksanakan, sehingga memudahkan dalam memahami dan menerapkannya untuk meningkatkan keterampilan berbicara.					
7	Langkah-langkah pengembangan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP telah dilakukan secara runtut dan sistematis.					
Evaluasi formatif						
8	Rancangan evaluasi yang digunakan dalam pengembangan media boneka tangan sudah sesuai dengan model evaluasi yang telah ditetapkan, sehingga dapat mengukur tujuan pembelajaran secara efektif.					
9	Petunjuk penggunaan dan kriteria penilaian dalam instrumen evaluasi media boneka tangan ini mudah dipahami dan jelas.					
10	Subjek coba yang dilibatkan dalam penggunaan media boneka tangan tema binatang sesuai dengan kriteria usia dan tingkat kemampuan berbicara yang ditargetkan.					

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan neuro linguistic programming yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, Tanggal
Dosen Ahli,

Nama Dosen Ahli
NIP.-

Lampiran 11. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

KISI-KISI UJI COBA KELOMPOK KECIL

Judul Penelitian : Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padang Sambian

Peneliti : Ni Putu Widiasih

Pembimbing : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
Dr. Didith Pramuditya Ambara, S.Psi., M.A.

A. Definisi Konseptual

Uji coba siswa kelompok kecil dalam pengembangan media boneka tangan bertema binatang dengan pendekatan *Neuro Linguistic Programming* (NLP) adalah proses evaluasi awal yang dilakukan pada sejumlah kecil siswa untuk menguji respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Tujuannya adalah melihat bagaimana media boneka tangan ini, yang dirancang dengan prinsip-prinsip NLP, dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. NLP sendiri adalah pendekatan yang memanfaatkan cara kerja otak dan bahasa untuk memengaruhi perilaku dan pola pikir, sehingga diharapkan dapat membuat siswa lebih percaya diri dan terampil dalam berbicara. Selain itu, uji respon juga akan mengidentifikasi aspek-aspek positif dan negatif dari media yang perlu diperbaiki atau dikembangkan lebih lanjut. Dengan kata lain, uji respon ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang kepraktisan media dalam pembelajaran dan memberikan masukan untuk perbaikan di masa mendatang.

B. Definisi Operasional

Uji siswa kelompok kecil dalam konteks ini adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mengukur secara langsung reaksi, tanggapan, dan umpan balik siswa terhadap penggunaan media yang dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran untuk melatih keterampilan berbicara. Kegiatan ini melibatkan pengumpulan data melalui instrumen kuesioner. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi aspek-aspek positif dan negatif dari media, serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar dan keterampilan berbicara siswa.

C. Kisi-Kisi Instrumen Uji Kelompok Kecil

No.	Aspek Penilaian	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Bagi saya media boneka tangan menarik.	1	1
2	Pemilihan kombinasi warna sesuai dengan saya.	2	1
3	Menggunakan media boneka tangan membuat saya merasa tidak jenuh saat mengikuti pelajaran.	3	1
4	Saya rasa bentuk boneka tangan sangat unik.	4	1
5	Dalam memahami materi dengan alat bantu media boneka tangan saya tidak merasa kesulitan.	5	1
6	Saya lebih mudah mengingat materi dengan menggunakan media boneka tangan.	6	1

No.	Aspek Penilaian	Nomor Butir	Jumlah Butir
7	Media boneka tangan membantu saya untuk lebih baik dalam mengikuti pembelajaran.	7	1
8	Dengan menggunakan media boneka tangan saya lebih termotivasi dalam belajar.	8	1
9	Bagi saya penyampaian materi dengan boneka tangan lebih unik dan menarik.	9	1
10	Bagi saya penyampaian materi dengan boneka tangan lebih unik dan menarik.	10	1
	Jumlah	10	10



LEMBAR PENILAIAN UJI KELOMPOK KECIL

Judul Penelitian : Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padangsambian

Peneliti : Ni Putu Widiasih

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* untuk meningkatkan keterampilan berbicara

B. Petunjuk

Mohon kesediaannya memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

Anda dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

C. Penilaian

No.	Pernyataan	Penilaian				Cat.
		4	3	2	1	
1	Bagi saya media boneka tangan menarik.					
2	Pemilihan kombinasi warna sesuai dengan saya.					
3	Menggunakan media boneka tangan membuat saya merasa tidak jenuh saat mengikuti pelajaran.					
4	Saya rasa bentuk boneka tangan sangat unik.					
5	Dalam memahami materi dengan alat bantu media boneka tangan saya tidak merasa kesulitan.					
6	Saya lebih mudah mengingat materi dengan menggunakan media boneka tangan.					
7	Media boneka tangan membantu saya untuk lebih baik dalam mengikuti pembelajaran.					
8	Dengan menggunakan media boneka tangan saya lebih termotivasi dalam belajar.					
9	Bagi saya penyampaian materi dengan boneka tangan lebih unik dan menarik.					
10	Bagi saya penyampaian materi dengan boneka tangan lebih unik dan menarik.					

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

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

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi di atas, maka secara umum penilaian kepraktisan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan neuro linguistic programming yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, Tanggal
Siswa,

Nama Siswa



Lampiran 12. Instrumen Uji Efektivitas

KISI-KISI UJI EFEKTIVITAS

Judul Penelitian : Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padangsambian

Peneliti : Ni Putu Widiasih

Pembimbing : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
Dr. Didith Pramuditya Ambara, S.Psi., M.A.

A. Definisi Konseptual

Keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, atau informasi secara lisan dengan jelas, efektif, dan sesuai dengan konteks. Ini melibatkan penggunaan bahasa yang tepat, intonasi yang baik, serta kemampuan untuk menyusun kalimat yang mudah dipahami oleh pendengar. Keterampilan ini juga mencakup kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, seperti dalam diskusi, presentasi, atau percakapan sehari-hari.

B. Definisi Operasional

Secara operasional, Keterampilan berbicara diukur melalui kemampuan seseorang dalam menyampaikan pesan secara lisan dengan lancar, menggunakan kosakata yang sesuai, dan mengatur intonasi serta jeda yang tepat. Indikatornya meliputi struktur kalimat, kosa kata, artikulasi, dan kelancaran. Seluruh indikator ini diukur dengan instrument pedoman observasi yang dinilai oleh guru.

C. Kisi-Kisi Instrumen Uji Efektivitas

No	Dimensi	Indikator	Kriteria				skor
			1	2	3	4	
1	Struktur kalimat	Anak mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari dua kata.	Anak belum mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari dua kata dengan bimbingan guru.	Anak mulai mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari dua kata secara mandiri.	Anak sudah mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari dua kata secara mandiri dan lancar	Anak sangat mampu berbicara secara mandiri, lancar dan penuh percaya diri.	
		Anak mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari 3-4 kata.	Anak belum mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari 3-4 kata dan memerlukan bimbingan	Anak mulai mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari 3-4 kata secara mandiri.	Anak sudah mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari 3-4 kata secara mandiri dan lancar	Anak sangat mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari 3-4 kata secara mandiri, lancar dan	

			guru.			percaya diri.	
		Anak mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari 5 kata atau lebih.	Anak belum mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari 5 kata atau lebih dan memerlukan bimbingan guru.	Anak mulai mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari 5 kata atau lebih secara mandiri.	Anak sudah mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari 5 kata atau lebih secara mandiri dan lancar.	Anak sangat mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari 5 kata atau lebih secara mandiri, lancar dan penuh percaya diri.	
2	Kosa kata	Anak mampu berbicara dengan kosa kata yang berkaitan dengan objek.	Anak belum mampu berbicara dengan kosa kata yang berkaitan dengan objek dan memerlukan bimbingan guru.	Anak mulai mampu berbicara dengan kosa kata yang berkaitan dengan objek secara mandiri.	Anak sudah mampu berbicara dengan kosa kata yang berkaitan dengan objek secara mandiri.	Anak sangat mampu berbicara dengan kosa kata yang berkaitan dengan objek secara mandiri, lancar, dan penuh semangat.	
		Anak mampu berbicara dengan kosa kata yang berkaitan dengan peristiwa.	Anak belum mampu berbicara dengan kosa kata yang berkaitan dengan peristiwa dan memerlukan bimbingan guru.	Anak mulai mampu berbicara dengan kosa kata yang berkaitan dengan peristiwa secara mandiri.	Anak sudah mampu berbicara dengan kosa kata yang berkaitan dengan peristiwa dengan benar.	Anak sangat mampu berbicara dengan kosa kata yang berkaitan dengan peristiwa secara mandiri, lancar, dan penuh semangat.	
		Anak mampu berbicara dengan menggunakan 2 kosa kata baru.	Anak belum mampu berbicara dengan menggunakan 2 kosa kata baru dan	Anak mulai mampu berbicara dengan menggunakan 2 kosa kata baru secara	Anak sudah mampu berbicara dengan menggunakan 2 kosa kata baru dengan	Anak mampu berbicara dengan menggunakan 2 kosa kata baru secara mandiri,	

			memerlukan bimbingan guru.	mandiri.	benar secara mandiri.	lancar, dan penuh semangat.
3	Artikulasi	Anak mampu berbicara dengan artikulasi yang tepat.	Anak belum mampu berbicara dengan artikulasi yang tepat dan memerlukan bimbingan guru.	Anak mulai mampu berbicara dengan artikulasi yang tepat secara mandiri.	Anak sudah mampu berbicara dengan artikulasi yang tepat secara mandiri.	Anak sangat mampu berbicara dengan artikulasi yang tepat secara mandiri, lancar, dan penuh keyakinan.
		Anak mampu berbicara dengan artikulasi yang benar.	Anak belum mampu berbicara dengan artikulasi yang benar dan memerlukan bimbingan guru.	Anak mulai mampu berbicara dengan artikulasi yang benar secara mandiri.	Anak sudah mampu berbicara dengan artikulasi yang benar secara mandiri.	Anak sangat mampu berbicara dengan artikulasi yang benar secara mandiri, lancar, dan penuh keyakinan.
4	Kelancaran	Anak mampu berbicara dengan lancar.	Anak belum mampu berbicara dengan lancar dan memerlukan bimbingan guru.	Anak mulai mampu berbicara dengan lancar secara mandiri.	Anak sudah mampu berbicara dengan lancar secara mandiri.	Anak sangat mampu berbicara dengan lancar secara mandiri, lancar, dan penuh keyakinan.
		Anak mampu berbicara dengan intonasi yang jelas.	Anak belum mampu berbicara dengan intonasi yang jelas dan memerlukan bimbingan guru.	Anak mulai mampu berbicara dengan intonasi yang jelas secara mandiri.	Anak sudah mampu berbicara dengan intonasi yang jelas secara mandiri.	Anak sangat mampu berbicara dengan intonasi yang jelas secara mandiri, lancar, dan penuh keyakinan.

Pedoman penskoran:

Skor Perolehan
Jumlah Pernyataan

Rentang Skor	Klasifikasi/Predikat
$3,25 \leq M < 4,00$	Sangat Baik
$2,50 \leq M < 3,24$	Baik
$1,75 \leq M < 2,49$	Tidak Baik
$1,00 \leq M < 1,74$	Sangat Tidak Baik



LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN BERBICARA

Sekolah :
Kelas/Semester :
Hari/Tanggal :
Nama Siswa :

Petunjuk:

Mohon kesediaannya memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian!

Kolom penilaian:

No	Dimensi	Indikator	Nilai			
			1	2	3	4
1	Struktur kalimat	Anak mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari dua kata.				
		Anak mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari 3-4 kata.				
		Anak mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari 5 kata atau lebih.				
2	Kosa kata	Anak mampu berbicara dengan kosa kata yang berkaitan dengan objek.				
		Anak mampu berbicara dengan kosa kata yang berkaitan dengan peristiwa.				
		Anak mampu berbicara dengan menggunakan 2 kosa kata baru.				
3	Artikulasi	Anak mampu berbicara dengan artikulasi yang tepat.				
		Anak mampu berbicara dengan artikulasi yang benar.				
4	Kelancaran	Anak mampu berbicara dengan lancar.				
		Anak mampu berbicara dengan intonasi yang jelas.				

Lampiran 13. Penilaian *Judges* Instrumen Penelitian*Judges* 1

LEMBAR PENILAIAN UJI JUDGES
VALIDASI INSTRUMEN AHLI ISI MATERI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN

A. Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian Instrumen Ahli Isi Materi Pembelajaran

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan Ahli
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Materi yang terdapat pada modul ajar sesuai dengan kompetensi dasar.	✓		
2	Materi yang terdapat pada modul ajar sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi.	✓		
3	Materi yang terdapat pada modul ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
4	Materi yang terdapat pada modul ajar sesuai dengan karakter siswa.	✓		
5	Materi pembelajaran yang disajikan mendalam.	✓		
6	Materi yang terdapat pada modul ajar didukung dengan media yang tepat.	✓		
7	Materi yang terdapat pada modul ajar mudah dipahami.	✓		
8	Materi yang terdapat pada modul ajar merepresentasikan kehidupan nyata.	✓		
9	Materi pada modul ajar memberikan sumber	✓		

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan Ahli
		Relevan	Tidak Relevan	
	lain untuk belajar.			
10	Bahasa yang terdapat pada materi sesuai dengan kaidah kebahasaan.	✓		
11	Evaluasi yang terdapat pada materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
12	Tingkat kesulitas soal evaluasi sesuai dengan kompetensi siswa.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Denpasar, 16 April 2025

Ahli,

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

NIP. 19590321 198303 2 003

LEMBAR PENILAIAN UJI JUDGES
VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan Ahli
		Relevan	Tidak relevan	
1.	Media boneka tangan yang dikembangkan sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan dalam kurikulum pembelajaran.	✓		
2.	Media boneka tangan yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran atau pengembangan indikator yang ingin dicapai.	✓		
3.	Cerita yang disampaikan melalui media boneka tangan sesuai dan mendukung penggunaan boneka tangan tersebut.	✓		
4.	Media boneka tangan yang dikembangkan sesuai dengan karakter atau tokoh yang ada dalam cerita.	✓		
5.	Materi yang disampaikan melalui media boneka tangan sesuai dengan topik atau konten pembelajaran yang diajarkan.	✓		
6.	Warna yang digunakan pada media boneka	✓		

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan Ahli
		Relevan	Tidak relevan	
	tangan menarik dan mampu menarik perhatian siswa.	✓		
7.	Bentuk media boneka tangan yang digunakan memiliki kualitas yang baik, seperti bahan yang awet, ukuran yang sesuai, dan detail yang jelas.	✓		
8.	Media boneka tangan mudah digunakan dan tidak menyulitkan saat dipraktikkan dalam kegiatan pembelajaran atau bercerita.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Tbu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Denpasar, 16 April 2025

Ahli,

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

NIP. 19590321 198303 2 003

LEMBAR PENILAIAN UJI JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI KEPRAKTISAN GURU PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN

A. Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Lembar Instrumen Validasi Kepraktisan Guru

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan Ahli
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP bermanfaat dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara.	✓		
2	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP yang memiliki karate beragam dapat meningkatkan gairah siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.	✓		
3	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP dapat menghilangkan rasa jenuh siswa selama mengikuti pembelajaran.	✓		
4	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP mudah untuk dimainkan.	✓		
5	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP membantu siswa dalam mengingat materi yang dibelajarkan.	✓		
6	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP dapat meningkatkan kualitas belajar siswa menjadi lebih baik.	✓		

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan Ahli
		Relevan	Tidak Relevan	
7	Penggunaan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP dalam pembelajaran membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.	✓		
8	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP membuat tingginya rasa penasaran siswa terhadap proses pembelajaran.	✓		
9	Strategi penyampaian materi dengan alat peraga boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP sangat efektif dalam pembelajaran.	✓		
10	Dengan bantuan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP, dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

.....

D. Kesimpulan

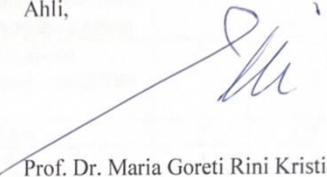
Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Denpasar, 16 April 2025

Ahli,



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

NIP. 19590321 198303 2 003

LEMBAR PENILAIAN UJI JUDGES
VALIDASI INSTRUMEN UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN

A. Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan Ahli
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Boneka tangan mudah digunakan.	✓		
2	Pemilihan warna pada boneka tangan sesuai dan menarik.	✓		
3	Menggunakan media boneka tangan membuat saya merasa tidak jenuh saat mengikuti pelajaran.	✓		
4	Media boneka tangan sangat unik.	✓		
5	Dalam memahami materi dengan alat bantu media boneka tangan saya tidak merasa kesulitan.	✓		
6	Materi pada boneka tangan mudah diingat.	✓		
7	Media boneka tangan membantu saya lebih percaya diri dalam berbicara.	✓		
8	Dengan menggunakan media boneka tangan saya lebih termotivasi dalam belajar.	✓		

C. atatan/Komentar/Saran

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

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Denpasar, 16 April 2025

Ahli,



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

NIP. 19590321 198303 2 003

LEMBAR PENILAIAN UJI JUDGES
VALIDASI INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN

A. Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Perorangan

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan Ahli
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Boneka tangan mudah digunakan.	✓		
2	Pemilihan warna pada boneka tangan sesuai dan menarik.	✓		
3	Menggunakan media boneka tangan membuat saya merasa tidak jenuh saat mengikuti pelajaran.	✓		
4	Media boneka tangan sangat unik.	✓		
5	Dalam memahami materi dengan alat bantu media boneka tangan saya tidak merasa kesulitan.	✓		
6	Materi pada boneka tangan mudah diingat.	✓		
7	Media boneka tangan membantu saya lebih percaya diri dalam berbicara.	✓		
8	Dengan menggunakan media boneka tangan saya lebih termotivasi dalam belajar.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

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

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Denpasar, 16 April 2025

Ahli,



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

NIP. 19590321 198303 2 003

LEMBAR PENILAIAN UJI JUDGES
VALIDASI INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS
PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN

A. Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Lembar Validasi Uji Efektivitas

No	Dimensi	Pernyataan	Penilaian		Catatan Ahli
			Relevan	Tidak Relevan	
1	Struktur kalimat	Anak mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari dua kata.	✓		
		Anak mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari 3-4 kata.	✓		
		Anak mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari 5 kata atau lebih.	✓		
2	Kosa kata	Anak mampu berbicara dengan kosa kata yang berkaitan dengan objek.	✓		
		Anak mampu berbicara dengan kosa kata yang berkaitan dengan peristiwa.	✓		
		Anak mampu berbicara dengan menggunakan 2 kosa kata baru.	✓		
3	Artikulasi	Anak mampu berbicara dengan artikulasi yang tepat.	✓		
		Anak mampu berbicara dengan artikulasi yang benar.	✓		
4	Kelancaran	Anak mampu berbicara dengan lancar.	✓		

	Anak mampu berbicara dengan intonasi yang jelas.			
--	--------------------------------------------------	--	--	--

C. Catatan/Komentar/Saran

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

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* yang dikembangkan adalah:

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

*): Lingkari salah satu

Denpasar, 16 April 2025

Ahli,



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

NIP. 19590321 198303 2 003

LEMBAR PENILAIAN UJI JUDGES
VALIDASI INSTRUMEN AHLI ISI MATERI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN

A. Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian Instrumen Ahli Isi Materi Pembelajaran

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan Ahli
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Materi yang terdapat pada modul ajar sesuai dengan kompetensi dasar.	✓		
2	Materi yang terdapat pada modul ajar sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi.	✓		
3	Materi yang terdapat pada modul ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
4	Materi yang terdapat pada modul ajar sesuai dengan karakter siswa.	✓		
5	Materi pembelajaran yang disajikan mendalam.	✓		
6	Materi yang terdapat pada modul ajar didukung dengan media yang tepat.	✓		
7	Materi yang terdapat pada modul ajar mudah dipahami.	✓		
8	Materi yang terdapat pada modul ajar merepresentasikan kehidupan nyata.	✓		
9	Materi pada modul ajar memberikan sumber	✓		

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan Ahli
		Relevan	Tidak Relevan	
	lain untuk belajar.	✓		
10	Bahasa yang terdapat pada materi sesuai dengan kaidah kebahasaan.	✓		
11	Evaluasi yang terdapat pada materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
12	Tingkat kesulitas soal evaluasi sesuai dengan kompetensi siswa.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Materi cerita mampu menarik minat siswa yakni mengenai.....
 cerita fabel / dunia hewan, soal evaluasi mampu meningkatkan kemampuan
 berpikir kritis siswa.....

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Denpasar, 16 April 2025

Ahli,

Chindytia, M.Pd.

NIP. 19910617 202421 2 002

LEMBAR PENILAIAN UJI JUDGES
VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan Ahli
		Relevan	Tidak relevan	
1.	Media boneka tangan yang dikembangkan sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan dalam kurikulum pembelajaran.	✓		
2.	Media boneka tangan yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran atau pengembangan indikator yang ingin dicapai.	✓		
3.	Cerita yang disampaikan melalui media boneka tangan sesuai dan mendukung penggunaan boneka tangan tersebut.	✓		
4.	Media boneka tangan yang dikembangkan sesuai dengan karakter atau tokoh yang ada dalam cerita.	✓		
5.	Materi yang disampaikan melalui media boneka tangan sesuai dengan topik atau konten pembelajaran yang diajarkan.	✓		
6.	Warna yang digunakan pada media boneka	✓		

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan Ahli
		Relevan	Tidak relevan	
	tangan menarik dan mampu menarik perhatian siswa.	✓		
7.	Bentuk media boneka tangan yang digunakan memiliki kualitas yang baik, seperti bahan yang awet, ukuran yang sesuai, dan detail yang jelas.	✓		
8.	Media boneka tangan mudah digunakan dan tidak menyulitkan saat dipraktikkan dalam kegiatan pembelajaran atau bercerita.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Boneka tangan berbentuk karakter hewan yang menarik,.....
 Media mampu menstimulus keterampilan berbicara siswa.....

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Denpasar, 16 April 2025

Ahli,

Chindytia, M.Pd.

NIP. 19910617 202421 2 002

LEMBAR PENILAIAN UJI JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI KEPRAKTISAN GURU PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN

A. Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Lembar Instrumen Validasi Kepraktisan Guru

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan Ahli
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP bermanfaat dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara.	✓		
2	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP yang memiliki karate beragam dapat meningkatkan gairah siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.	✓		
3	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP dapat menghilangkan rasa jenuh siswa selama mengikuti pembelajaran.	✓		
4	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP mudah untuk dimainkan.	✓		
5	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP membantu siswa dalam mengingat materi yang dibelajarkan.	✓		
6	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP dapat meningkatkan kualitas belajar siswa menjadi lebih baik.	✓		

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan Ahli
		Relevan	Tidak Relevan	
7	Penggunaan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP dalam pembelajaran membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.	✓		
8	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP membuat tingginya rasa penasaran siswa terhadap proses pembelajaran.	✓		
9	Strategi penyampaian materi dengan alat peraga boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP sangat efektif dalam pembelajaran.	✓		
10	Dengan bantuan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP, dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

...Media boneka tangan mudah digunakan. Pemilihan karakter yang menarik untuk menstimulus keterampilan berbicara peserta didik.....

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Denpasar, 16 April 2025

Ahli,



Chindytia, M.Pd.

NIP. 19910617 202421 2 002

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN BERBICARA

Sekolah :
 Kelas/Semester :
 Hari/Tanggal :
 Nama Siswa :

Petunjuk:

Mohon kesediaannya memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian!.

Kolom penilaian:

No	Dimensi	Indikator	Nilai			
			1	2	3	4
1	Struktur kalimat	Anak mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari dua kata.				✓
		Anak mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari 3-4 kata.				✓
		Anak mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari 5 kata atau lebih.				✓
2	Kosa kata	Anak mampu berbicara dengan kosa kata yang berkaitan dengan objek.				✓
		Anak mampu berbicara dengan kosa kata yang berkaitan dengan peristiwa.			✓	
		Anak mampu berbicara dengan menggunakan 2 kosa kata baru.				✓
3	Artikulasi	Anak mampu berbicara dengan artikulasi yang tepat.				✓
		Anak mampu berbicara dengan artikulasi yang benar.				✓
4	Kelancaran	Anak mampu berbicara dengan lancar.				✓
		Anak mampu berbicara dengan intonasi yang jelas.			✓	

LEMBAR UJI *JUDGES*
(INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS)

Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

Penilaian:

No.	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Denpasar, 16 April 2025

Ahli,



Chindytia, M.Pd.

NIP. 19910617 202421 2 002

LEMBAR PENILAIAN UJI JUDGES
VALIDASI INSTRUMEN RANCANG BANGUN
PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN

A. Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Rancang Bangun

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan Ahli
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Model pengembangan yang digunakan sesuai dengan karakteristik media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP yang dihasilkan.	✓		
2	Alasan pemilihan model pengembangan media boneka tangan tepat.	✓		
3	Tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP.	✓		
4	Penggambaran tahapan - tahapan pengembangan sudah tepat.	✓		
5	Tahapan-tahapan pengembangan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP dijelaskan dengan jelas dan mudah dipahami, mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan,	✓		

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan Ahli
		Relevan	Tidak Relevan	
	pembuatan prototipe, uji coba, hingga evaluasi dan revisi.	✓		
6	Proses pengembangan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP mudah dilaksanakan, sehingga memudahkan dalam memahami dan menerapkannya untuk meningkatkan keterampilan berbicara.	✓		
7	Langkah-langkah pengembangan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP telah dilakukan secara runtut dan sistematis.	✓		
8	Rancangan evaluasi yang digunakan dalam pengembangan media boneka tangan sudah sesuai dengan model evaluasi yang telah ditetapkan, sehingga dapat mengukur tujuan pembelajaran secara efektif.	✓		
9	Petunjuk penggunaan dan kriteria penilaian dalam instrumen evaluasi media boneka tangan ini mudah dipahami dan jelas.	✓		
10	Subjek coba yang dilibatkan dalam penggunaan media boneka tangan tema binatang sesuai dengan kriteria usia dan tingkat kemampuan berbicara yang ditargetkan.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

... Tahapan... Pembuatan... mampu... memilih... bahan... media... yang... nyaman
... dan... menarik... peserta... didik... media... boneka... tangan... sesuai... dengan
... kehidupan... nyata... peserta... didik...

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Denpasar, 16 April 2025

Ahli,



Chindytia, M.Pd.

NIP. 19910617 202421 2 002

LEMBAR PENILAIAN UJI JUDGES
VALIDASI INSTRUMEN UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN

A. Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan Ahli
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Boneka tangan mudah digunakan.	✓		
2	Pemilihan warna pada boneka tangan sesuai dan menarik.	✓		
3	Menggunakan media boneka tangan membuat saya merasa tidak jenuh saat mengikuti pelajaran.	✓		
4	Media boneka tangan sangat unik.	✓		
5	Dalam memahami materi dengan alat bantu media boneka tangan saya tidak merasa kesulitan.	✓		
6	Materi pada boneka tangan mudah diingat.	✓		
7	Media boneka tangan membantu saya lebih percaya diri dalam berbicara.	✓		
8	Dengan menggunakan media boneka tangan saya lebih termotivasi dalam belajar.	✓		

C. atatan/Komentar/Saran

Media boneka tangan... Meningkatkan kolaborasi siswa dengan
cerita yang menarik dan pemahaman materi pada LKPD.....

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* yang dikembangkan adalah:

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

*) : Lingkari salah satu

Denpasar, 16 April 2025

Ahli,



Chindyta, M.Pd.

NIP. 19910617 202421 2 002

LEMBAR PENILAIAN UJI JUDGES
VALIDASI INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN

A. Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Perorangan

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan Ahli
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Boneka tangan mudah digunakan.			
2	Pemilihan warna pada boneka tangan sesuai dan menarik.	✓		
3	Menggunakan media boneka tangan membuat saya merasa tidak jenuh saat mengikuti pelajaran.	✓		
4	Media boneka tangan sangat unik.	✓		
5	Dalam memahami materi dengan alat bantu media boneka tangan saya tidak merasa kesulitan.	✓		
6	Materi pada boneka tangan mudah diingat.	✓		
7	Media boneka tangan membantu saya lebih percaya diri dalam berbicara.	✓		
8	Dengan menggunakan media boneka tangan saya lebih termotivasi dalam belajar.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Media boneka tangan menarik perhatian setiap individu dengan
seksi gaya belajar Auditorial, Visual dan kinestetik,
Soal evaluasi akan lebih mudah dipahami dengan stimulus
cerita dibantu oleh media.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* yang dikembangkan adalah:

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

*): Lingkari salah satu

Denpasar, 16 April 2025

Ahli,



Chindytia, M.Pd.

NIP. 19910617 202421 2 002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI DESAIN INSTRUKSIONAL
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA
TANGAN TEMA BINATANG DENGAN PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC
PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA
KELAS II SD NEGERI 1 PADANGSAMBIAN**

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Lembar Validasi Instrumen Desain Instruksional

No.	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Capaian, indikator, dan tujuan pembelajaran dikembangkan secara sistematis.	✓		
2.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran	✓		
3.	Isi dari desain instruksional menuntut aktivitas siswa untuk belajar.	✓		
4.	Materi pada media pembelajaran disajikan dengan jelas.	✓		
5.	Materi pada media pembelajaran boneka tangan disampaikan secara sistematis.	✓		
6.	Petunjuk penggunaan pada media pembelajaran media boneka tangan disajikan dengan jelas.	✓		
7.	Bahasa yang disajikan pada media pembelajaran boneka tangan sesuai dengan kaidah PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).	✓		
8.	Media pembelajaran boneka tangan memberikan kesempatan untuk siswa dalam belajar mandiri.	✓		
9.	Media pembelajaran boneka tangan memuat soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa.	✓		
10.	Evaluasi yang disajikan pada media pembelajaran boneka tangan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Media banksa... sebagai stimuli... keterampilan berbicara
Peserta didik... LKPD... meningkatkan kolaborasi... Peserta didik...
Sesi... evaluasi... mampu meningkatkan berpikir kritis siswa

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

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

Denpasar, 16 April 2025

Ahli,



Chindytia, M.Pd.

NIP. 19910617 202421 2 002

LEMBAR PENILAIAN UJI JUDGES
VALIDASI INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS
PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN

A. Petunjuk:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Lembar Validasi Uji Efektivitas

No	Dimensi	Pernyataan	Penilaian		Catatan Ahli
			Relevan	Tidak Relevan	
1	Struktur kalimat	Anak mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari dua kata.	✓		
		Anak mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari 3-4 kata.	✓		
		Anak mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari 5 kata atau lebih.	✓		
2	Kosa kata	Anak mampu berbicara dengan kosa kata yang berkaitan dengan objek.	✓		
		Anak mampu berbicara dengan kosa kata yang berkaitan dengan peristiwa.	✓		
		Anak mampu berbicara dengan menggunakan 2 kosa kata baru.	✓		
3	Artikulasi	Anak mampu berbicara dengan artikulasi yang tepat.	✓		
		Anak mampu berbicara dengan artikulasi yang benar.	✓		
4	Kelancaran	Anak mampu berbicara dengan lancar.	✓		
		Anak mampu berbicara dengan intonasi yang jelas.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Media boneka tangan mampu menstimulus keterampilan berbicara peserta didik. Peserta didik diajarkan mengenai Artikulasi dan kelancaran berbicara.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* yang dikembangkan adalah:

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

*) : Lingkari salah satu

Denpasar, 16 April 2025

Ahli,

Chindytia, M.Pd.

NIP. 19910617 202421 2 002

Lampiran 14. Perhitungan Validitas Isi Instrumen Penelitian

1) Validitas Instrumen Ahli Materi

Berdasarkan hasil uji *Gregory*, data hasil penilaian pakar untuk kuesioner ahli materi dapat disajikan sebagai berikut.

Hasil Uji Gregory Instrumen Ahli Materi

		Penilai 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Penilai 2	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

$$V = \frac{D}{(A + B + C + D)}$$

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

$$V = 1$$

Perhitungan di atas memperoleh koefisien validitas isi instrument ahli materi yaitu 1. Jika dikonversikan ke kriteria validitas isi, maka validitas isi instrumen ahli materi berada pada kategori sangat tinggi.

2) Validitas Instrumen Ahli Media

Berdasarkan hasil uji *Gregory*, data hasil penilaian pakar untuk kuesioner ahli media dapat disajikan sebagai berikut.

Hasil Uji Gregory Instrumen Ahli Media

		Penilai 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Penilai 2	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

$$V = \frac{D}{(A + B + C + D)}$$

$$V = \frac{8}{0 + 0 + 0 + 8}$$

$$V = 1$$

Perhitungan di atas memperoleh koefisien validitas isi instrument ahli media yaitu 1. Jika dikonversikan ke kriteria validitas isi, maka validitas isi instrumen ahli media berada pada kategori sangat tinggi.

3) Validitas Instrumen Respon Guru

Berdasarkan hasil uji *Gregory*, data hasil penilaian pakar untuk kuesioner respon guru dapat disajikan sebagai berikut.

Hasil Uji Gregory Instrumen Respon Guru

		Penilai1	
		Tidak Relevan	Relevan
Penilai 2	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

$$V = \frac{D}{(A + B + C + D)}$$

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

$$V = 1$$

Perhitungan di atas memperoleh koefisien validitas isi instrument respon guru yaitu 1. Jika dikonversikan ke kriteria validitas isi, maka validitas isi instrumen respon guru berada pada kategori sangat tinggi.

4) Validitas Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil uji *Gregory*, data hasil penilaian pakar untuk kuesioner uji coba kelompok kecil dapat disajikan sebagai berikut.

Hasil Uji Gregory Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

		Penilai1	
		Tidak Relevan	Relevan
Penilai 2	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

$$V = \frac{D}{(A + B + C + D)}$$

$$V = \frac{8}{0 + 0 + 0 + 8}$$

$$V = 1$$

Perhitungan di atas memperoleh koefisien validitas isi instrumen uji coba kelompok kecil yaitu 1. Jika dikonversikan ke kriteria validitas isi, maka validitas isi instrumen uji coba kelompok kecil berada pada kategori sangat tinggi.

5) Validitas Instrumen Uji Coba Perorangan

Berdasarkan hasil uji *Gregory*, data hasil penilaian pakar untuk kuesioner uji coba perorangan dapat disajikan sebagai berikut.

Hasil Uji Gregory Instrumen Uji Coba Perorangan

		Penilai1	
		Tidak Relevan	Relevan
Penilai 2	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

$$V = \frac{D}{(A + B + C + D)}$$

$$V = \frac{8}{0 + 0 + 0 + 8}$$

$$V = 1$$

Perhitungan di atas memperoleh koefisien validitas isi instrumen uji coba perorangan yaitu 1. Jika dikonversikan ke kriteria validitas isi, maka validitas isi instrumen uji coba perorangan berada pada kategori sangat tinggi.

6) Validitas Instrumen Rancang Bangun

Berdasarkan hasil uji *Gregory*, data hasil penilaian pakar untuk kuesioner uji rancang bangun dapat disajikan sebagai berikut.

Hasil Uji Gregory Instrumen Uji Rancang Bangun

		Penilai1	
		Tidak Relevan	Relevan
Penilai 2	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

$$V = \frac{D}{(A + B + C + D)}$$

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

$$V = 1$$

Perhitungan di atas memperoleh koefisien validitas isi instrumen uji rancang bangun yaitu 1. Jika dikonversikan ke kriteria validitas isi, maka validitas isi instrumen rancang bangun berada pada kategori sangat tinggi.

7) Validitas Instrumen Uji Efektivitas

Berdasarkan hasil uji *Gregory*, data hasil penilaian pakar untuk lembar observasi uji efektivitas dapat disajikan sebagai berikut.

Hasil Uji Gregory Instrumen Uji Efektivitas

		Penilai1	
		Tidak Relevan	Relevan
Penilai 2	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

$$V = \frac{D}{(A + B + C + D)}$$

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

$$V = 1$$

Perhitungan di atas memperoleh koefisien validitas isi instrumen uji efektivitas yaitu 1. Jika dikonversikan ke kriteria validitas isi, maka validitas isi instrumen uji efektivitas berada pada kategori sangat tinggi.

8) Validitas Instrumen Desain Instruksional

Berdasarkan hasil uji *Gregory*, data hasil penilaian pakar untuk kuesioner desain instruksional dapat disajikan sebagai berikut.

Hasil Uji Gregory Instrumen Desain Instruksional

		Penilai1	
		Tidak Relevan	Relevan
Penilai 2	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

$$V = \frac{D}{(A + B + C + D)}$$

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

$$V = 1$$

Perhitungan di atas memperoleh koefisien validitas isi instrumen desain instruksional yaitu 1. Jika dikonversikan ke kriteria validitas isi, maka validitas isi instrumen desain instruksional berada pada kategori sangat tinggi.

Lampiran 15. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI ISI/ MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padangsambian

Peneliti : Ni Putu Widiasih

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SD Negeri 1 Padangsambian dari segi materi yang termuat dalam media. Penilaian ini dilakukan oleh ahli dibidang materi pembelajaran.

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

C. Tabel Validasi Ahli Isi/Materi Pembelajaran

No.	Pernyataan	Penilaian				Cat.
		4	3	2	1	
Aspek Kurikulum						
1	Materi yang terdapat pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP sesuai dengan kompetensi dasar.	√				
2	Materi yang terdapat pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi.	√				

No.	Pernyataan	Penilaian				Cat.
		4	3	2	1	
3	Materi yang terdapat pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
Aspek Materi						
4	Materi yang terdapat pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP sesuai dengan karakter siswa.		✓			
5	Media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP menyajikan materi pembelajaran yang mendalam.	✓				
6	Materi yang terdapat pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP didukung dengan media yang tepat.	✓				
7	Materi yang terdapat pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP mudah dipahami.	✓				
8	Materi yang terdapat pada media boneka tangan merepresentasikan kehidupan nyata.	✓				
9	Materi pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP memberikan sumber lain untuk belajar.	✓				
10	Bahasa yang terdapat pada media tepat dan konsisten.	✓				
Aspek Evaluasi						
11	Evaluasi yang terdapat pada media sesuai dengan materi yang dibelajarkan.		✓			
12	Tingkat kesulitan soal evaluasi pada media sesuai dengan kompetensi siswa.	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

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

E. Kesimpulan

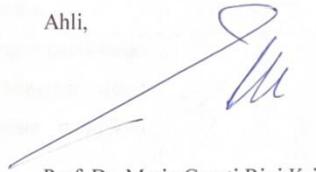
Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Denpasar, 16 April 2025

Ahli,



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

NIP. 19590321 198303 2 003

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI ISI/ MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padangsambian

Peneliti : Ni Putu Widiasih

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SD Negeri 1 Padangsambian dari segi materi yang termuat dalam media. Penilaian ini dilakukan oleh ahli dibidang materi pembelajaran.

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

C. Tabel Validasi Ahli Isi/Materi Pembelajaran

No.	Pernyataan	Penilaian				Cat.
		4	3	2	1	
Aspek Kurikulum						
1	Materi yang terdapat pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP sesuai dengan kompetensi dasar.	√				
2	Materi yang terdapat pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi.		√			

No.	Pernyataan	Penilaian				Cat.
		4	3	2	1	
3	Materi yang terdapat pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
Aspek Materi						
4	Materi yang terdapat pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP sesuai dengan karakter siswa.	✓				
5	Media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP menyajikan materi pembelajaran yang mendalam.	✓				
6	Materi yang terdapat pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP didukung dengan media yang tepat.	✓				
7	Materi yang terdapat pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP mudah dipahami.	✓				
8	Materi yang terdapat pada media boneka tangan merepresentasikan kehidupan nyata.	✓				
9	Materi pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP memberikan sumber lain untuk belajar.		✓			
10	Bahasa yang terdapat pada media tepat dan konsisten.	✓				
Aspek Evaluasi						
11	Evaluasi yang terdapat pada media sesuai dengan materi yang dibelajarkan.	✓				
12	Tingkat kesulitas soal evaluasi pada media sesuai dengan kompetensi siswa.		✓			

D. Catatan/Komentar/Saran

.. Materi .. mengenai .. cerita .. fabel .. mampu .. meningkatkan .. keterampilan ..
 .. Perbicara .. Peserta didik .. soal .. evaluasi .. mampu .. meningkatkan ..
 .. berpikir .. kritis .. siswa ..

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* yang dikembangkan adalah:

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

*) : Lingkari salah satu

Denpasar, 16 April 2025

Ahli,

Chindytia, M.Pd.

NIP. 19910617 202421 2 002

Lampiran 16. Hasil Uji Validasi Ahli Media

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)**

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padangsambian

Sasaran Program : Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padangsambian

Peneliti : Ni Putu Widiasih

Pembimbing : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.(Pembimbing I)
Dr. Didith Pramuditya Ambara, S.Psi., M.A. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padangsambian”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Boneka Tangan Tema Binatang sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian uji media pembelajaran.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan media tersebut pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada topik berteman dalam keragaman.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN**

A. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

B. Tabel Validasi Ahli Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	Penilaian				Cat.
		4	3	2	1	
1.	Media boneka tangan yang dikembangkan sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan dalam kurikulum pembelajaran.	√				
2.	Media boneka tangan yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran atau pengembangan indikator yang ingin dicapai.	√				
3.	Cerita yang disampaikan melalui media boneka tangan sesuai dan mendukung penggunaan boneka tangan tersebut.		√			
4.	Media boneka tangan yang	√				

No.	Pernyataan	Penilaian				Cat.
		4	3	2	1	
	dikembangkan sesuai dengan karakter atau tokoh yang ada dalam cerita.					
5.	Materi yang disampaikan melalui media boneka tangan sesuai dengan topik atau konten pembelajaran yang diajarkan.	√				
6.	Warna yang digunakan pada media boneka tangan menarik dan mampu menarik perhatian siswa.	√				
7.	Bentuk media boneka tangan yang dirancang sesuai dengan tokoh binatang dengan ukuran yang sesuai dan detail yang jelas.	√				
8.	Media boneka tangan mudah digunakan dan tidak menyulitkan saat dipraktikkan dalam kegiatan pembelajaran atau bercerita.	√				

C. Catatan/Komentar/Saran

1. Media boneka tangan perlu dibuatkan tempat penyimpanan agar awet, bersih, dan rapi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Denpasar, 5 Mei 2025

Ahli,



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

NIP. 19710815 200112 1001



Lampiran 17. Hasil Uji Rancang Bangun Media

ANGKET PENILAIAN PRODUK (AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1 PADANGSAMBIAN

- Judul Penelitian : Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padangsambian
- Sasaran Program : Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padangsambian
- Peneliti : Ni Putu Widiasih
- Pembimbing : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.(Pembimbing I)
Dr. Didith Pramuditya Ambara, S.Psi., M.A. (Pembimbing II)
- Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
- Nama Validator : Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
- Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padangsambian”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Boneka Tangan Tema Binatang sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian uji desain instruksional.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai desain instruksional Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan media tersebut pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada topik berteman dalam keragaman..

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1 PADANGSAMBIAN

A. Petunjuk Pengerjaan

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. Tabel Validasi Instrumen Ahli Desain Instruksional

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Isi					
1.	Capaian, indikator, dan tujuan pembelajaran dikembangkan secara sistematis.				√
2.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran			√	
3.	Isi dari desain instruksional menuntut aktivitas siswa untuk belajar.				√
Aspek Pembelajaran					
4.	Materi pada media pembelajaran boneka tangan disajikan dengan jelas.			√	
5.	Materi pada media pembelajaran boneka tangan disampaikan secara sistematis.			√	
6.	Petunjuk penggunaan pada media pembelajaran boneka tangan disajikan dengan jelas.			√	
7.	Bahasa yang disajikan pada media pembelajaran boneka tangan sesuai dengan kaidah PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).				√
8.	Media pembelajaran boneka tangan memberikan kesempatan untuk siswa dalam belajar mandiri.				√
Aspek Evaluasi					
9.	Media pembelajaran boneka tangan memuat untuk menguji pemahaman siswa.			√	
10.	Rubrik ketrampilan berbicara yang disajikan pada media pembelajaran boneka tangan sesuai dengan tujuan pembelajaran.			√	

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

1. Buku Panduan Penggunaan Media dibuat lebih rinci dan jelas.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

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

Denpasar, 5 Mei 2025

Ahli,



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

Lampiran 18. Hasil Uji Respon Guru

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padangsambian

Peneliti : Ni Putu Widiasih

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui respon guru terhadap media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

B. Petunjuk

Mohon kesediaannya Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

C. Tabel Validasi Instrumen Kepraktisan Guru

No.	Pernyataan	Penilaian				Cat.
		4	3	2	1	
1	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP bermanfaat dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara.	√				
2	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP yang memiliki karate beragam dapat meningkatkan gairah siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.	√				
3	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan		√			

No.	Pernyataan	Penilaian				Cat.
		4	3	2	1	
	NLP dapat menghilangkan rasa jenuh siswa selama mengikuti pembelajaran.					
4	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP mudah untuk dimainkan.	✓				
5	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP membantu siswa dalam mengingat materi yang dibelajarkan.	✓				
6	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP dapat meningkatkan kualitas belajar siswa menjadi lebih baik.	✓				
7	Penggunaan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP dalam pembelajaran membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.	✓				
8	Boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP membuat tingginya rasa penasaran siswa terhadap proses pembelajaran.	✓				
9	Strategi penyampaian materi dengan alat peraga boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP sangat efektif dalam pembelajaran.	✓				
10	Dengan bantuan media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP, dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan pada media boneka tangan tema binatang dengan pendekatan NLP yang dikembangkan adalah:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Denpasar, 16 April 2025

Guru,



Ni Luh Ary Nirmalayati, S.Pd.

NIP. 19950826 202221 2 001

Lampiran 19. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN

A. Identitas Siswa

Nama : Putu Kaila eka lastari
No. Absen : 41
Kelas : 2a

B. Petunjuk Pengerjaan

- Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
- Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
- Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1	Boneka tangan mudah digunakan.				✓
2	Pemilihan warna pada boneka tangan sesuai dan menarik.				✓
3	Menggunakan media boneka tangan membuat saya merasa tidak jenuh saat mengikuti pelajaran.				✓
4	Media boneka tangan sangat unik.				✓
5	Dalam memahami materi dengan alat bantu media boneka tangan saya tidak merasa kesulitan.				✓
6	Materi pada boneka tangan mudah diingat.			✓	
7	Media boneka tangan membantu saya lebih percaya diri dalam berbicara.				✓

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
8	Dengan menggunakan media boneka tangan saya lebih termotivasi dalam belajar.				✓

Denpasar, 16 April 2025
Siswa

Eryx

Rute...Kain...eka...hstari.....

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN

A. Identitas Siswa

Nama : nikomang kireyna enjelisto patri
No. Absen : 36
Kelas : 2A

B. Petunjuk Pengerjaan

- Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
- Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
- Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1	Boneka tangan mudah digunakan.			✓	✓
2	Pemilihan warna pada boneka tangan sesuai dan menarik.		✓	✓	✓
3	Menggunakan media boneka tangan membuat saya merasa tidak jenuh saat mengikuti pelajaran.	✓		✓	✓
4	Media boneka tangan sangat unik.				✓
5	Dalam memahami materi dengan alat bantu media boneka tangan saya tidak merasa kesulitan.				✓
6	Materi pada boneka tangan mudah diingat.				✓
7	Media boneka tangan membantu saya lebih percaya diri dalam berbicara.				✓

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
8	Dengan menggunakan media boneka tangan saya lebih termotivasi dalam belajar.			✓	

Denpasar, 16 April 2025
Siswa



anak Agungmade Asti Aprilia
PUTRI

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN

A. Identitas Siswa

Nama : n. made ayuna wulan dari
 No. Absen : 37
 Kelas : 2A

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1	Boneka tangan mudah digunakan.				✓
2	Pemilihan warna pada boneka tangan sesuai dan menarik.				✓
3	Menggunakan media boneka tangan membuat saya merasa tidak jenuh saat mengikuti pelajaran.			✓	
4	Media boneka tangan sangat unik.				✓
5	Dalam memahami materi dengan alat bantu media boneka tangan saya tidak merasa kesulitan.				✓
6	Materi pada boneka tangan mudah diingat.				✓
7	Media boneka tangan membantu saya lebih percaya diri dalam berbicara.				✓

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN

A. Identitas Siswa

Nama : n. made ayuna wulan dari
 No. Absen : 37
 Kelas : 2A

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1	Boneka tangan mudah digunakan.				✓
2	Pemilihan warna pada boneka tangan sesuai dan menarik.				✓
3	Menggunakan media boneka tangan membuat saya merasa tidak jenuh saat mengikuti pelajaran.			✓	
4	Media boneka tangan sangat unik.				✓
5	Dalam memahami materi dengan alat bantu media boneka tangan saya tidak merasa kesulitan.				✓
6	Materi pada boneka tangan mudah diingat.				✓
7	Media boneka tangan membantu saya lebih percaya diri dalam berbicara.				✓

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
8	Dengan menggunakan media boneka tangan saya lebih termotivasi dalam belajar.				✓

Denpasar, 10 April 2025
Siswa

Emy.

Ni... m... a... n... a...

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN**

A. Identitas Siswa

Nama : Anak Agung Made Fania Divia Cahyani
No. Absen : 9
Kelas : IIA

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1	Boneka tangan mudah digunakan.			✓	✓
2	Pemilihan warna pada boneka tangan sesuai dan menarik.				✓
3	Menggunakan media boneka tangan membuat saya merasa tidak jenuh saat mengikuti pelajaran.				✓
4	Media boneka tangan sangat unik.				✓
5	Dalam memahami materi dengan alat bantu media boneka tangan saya tidak merasa kesulitan.				✓
6	Materi pada boneka tangan mudah diingat.				✓
7	Media boneka tangan membantu saya lebih percaya diri dalam berbicara.			✓	

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
8	Dengan menggunakan media boneka tangan saya lebih termotivasi dalam belajar.				✓

Denpasar, 16 April 2025
Siswa

Fania

Anak agung mode Fania divia camyanti

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN**

A. Identitas Siswa

Nama : Putu Bagus Balarama narainugroh suwirta
No. Absen : 40
Kelas : 2A

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1	Boneka tangan mudah digunakan.		✓		✓
2	Pemilihan warna pada boneka tangan sesuai dan menarik.			✓	✓
3	Menggunakan media boneka tangan membuat saya merasa tidak jenuh saat mengikuti pelajaran.			✓	✓
4	Media boneka tangan sangat unik.			✓	✓
5	Dalam memahami materi dengan alat bantu media boneka tangan saya tidak merasa kesulitan.				✓
6	Materi pada boneka tangan mudah diingat.				✓
7	Media boneka tangan membantu saya lebih percaya diri dalam berbicara.			✓	✓

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
8	Dengan menggunakan media boneka tangan saya lebih termotivasi dalam belajar.				✓

Denpasar, 16 April 2025

Siswa



Rini Bagus Balara narasumber suwirta
Siswa kelas belajar jee

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN**

A. Identitas Siswa

Nama : A A Sita Kirana Paramitba
No. Absen : 16
Kelas : 2a

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1	Boneka tangan mudah digunakan.			✓	✓
2	Pemilihan warna pada boneka tangan sesuai dan menarik.	✓			✓
3	Menggunakan media boneka tangan membuat saya merasa tidak jenuh saat mengikuti pelajaran.		✓	✓	
4	Media boneka tangan sangat unik.				✓
5	Dalam memahami materi dengan alat bantu media boneka tangan saya tidak merasa kesulitan.				✓
6	Materi pada boneka tangan mudah diingat.			✓	✓
7	Media boneka tangan membantu saya lebih percaya diri dalam berbicara.			✓	✓

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
8	Dengan menggunakan media boneka tangan saya lebih termotivasi dalam belajar.				✓

Denpasar, 16 April 2025
Siswa

Emp-

A.A. Sha... Kirana Paramita...

Angket Uji Coba 2A No Absen 29

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN

A. Identitas Siswa

Nama : ~~MADE~~ Syailendra arya nichu putra
 No. Absen : 29
 Kelas : 2A

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1	Boneka tangan mudah digunakan.				✓
2	Pemilihan warna pada boneka tangan sesuai dan menarik.				✓
3	Menggunakan media boneka tangan membuat saya merasa tidak jenuh saat mengikuti pelajaran.				✓
4	Media boneka tangan sangat unik.				✓
5	Dalam memahami materi dengan alat bantu media boneka tangan saya tidak merasa kesulitan.				✓
6	Materi pada boneka tangan mudah diingat.			✓	
7	Media boneka tangan membantu saya lebih percaya diri dalam berbicara.			✓	

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
8	Dengan menggunakan media boneka tangan saya lebih termotivasi dalam belajar.				✓

Denpasar, 16 April 2025
Siswa

Rini

i made syailendra ariya aichi putra

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN**

A. Identitas Siswa

Nama : *Putu Ravana Napiswary*
 No. Absen : *43*
 Kelas : *2A*

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1	Boneka tangan mudah digunakan.			✓	✓
2	Pemilihan warna pada boneka tangan sesuai dan menarik.				✓
3	Menggunakan media boneka tangan membuat saya merasa tidak jenuh saat mengikuti pelajaran.				✓
4	Media boneka tangan sangat unik.			✓	
5	Dalam memahami materi dengan alat bantu media boneka tangan saya tidak merasa kesulitan.				✓
6	Materi pada boneka tangan mudah diingat.			✓	✓
7	Media boneka tangan membantu saya lebih percaya diri dalam berbicara.				✓

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
8	Dengan menggunakan media boneka tangan saya lebih termotivasi dalam belajar.				✓

Denpasar, 16 April 2021
Siswa

Rully
Rully Rully Rully Rully Rully

Lampiran 20. Hasil Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN

A. Identitas Siswa

Nama : *anda agung madeast; aptilia putri*
No. Absen : *8*
Kelas : *2*

B. Petunjuk Pengerjaan

- Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
- Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
- Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Setuju (SS)
 - 3 = Setuju (S)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1	Boneka tangan mudah digunakan.			✓	✓
2	Pemilihan warna pada boneka tangan sesuai dan menarik.			✓	✓
3	Menggunakan media boneka tangan membuat saya merasa tidak jenuh saat mengikuti pelajaran.				✓
4	Media boneka tangan sangat unik.				✓
5	Dalam memahami materi dengan alat bantu media boneka tangan saya tidak merasa kesulitan.				✓
6	Materi pada boneka tangan mudah diingat.				✓
7	Media boneka tangan membantu saya lebih percaya diri dalam berbicara.				✓

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
8	Dengan menggunakan media boneka tangan saya lebih termotivasi dalam belajar.				✓

Denpasar, 16 April 2025
Siswa



Anah Agung Madeasti Aprilia Putri

ANGKET UJI COBA PERORANGAN

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN**

A. Identitas Siswa

Nama : ayu wulan
No. Absen : 21
Kelas : II A

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Setuju (SS)
 - 3 = Setuju (S)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1	Boneka tangan mudah digunakan.				✓
2	Pemilihan warna pada boneka tangan sesuai dan menarik.			✓	✓
3	Menggunakan media boneka tangan membuat saya merasa tidak jenuh saat mengikuti pelajaran.				✓
4	Media boneka tangan sangat unik.			✓	
5	Dalam memahami materi dengan alat bantu media boneka tangan saya tidak merasa kesulitan.				✓
6	Materi pada boneka tangan mudah diingat.			✓	✓
7	Media boneka tangan membantu saya lebih percaya diri dalam berbicara.				✓

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
8	Dengan menggunakan media boneka tangan saya lebih termotivasi dalam belajar.				✓

Denpasar, *lm* 16 April 2025
Siswa

lm
igusti Agung ayu wulan
Praneswari

ANGKET UJI COBA PERORANGAN

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TEMA BINATANG DENGAN
PENDEKATAN *NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD NEGERI 1
PADANGSAMBIAN**

A. Identitas Siswa

Nama : Puty Ravanaia nariswary
No. Absen : 43
Kelas : 2

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1	Boneka tangan mudah digunakan.				✓
2	Pemilihan warna pada boneka tangan sesuai dan menarik.				✓
3	Menggunakan media boneka tangan membuat saya merasa tidak jenuh saat mengikuti pelajaran.				✓
4	Media boneka tangan sangat unik.				✓
5	Dalam memahami materi dengan alat bantu media boneka tangan saya tidak merasa kesulitan.				✓
6	Materi pada boneka tangan mudah diingat.				✓
7	Media boneka tangan membantu saya lebih percaya diri dalam berbicara.			✓	

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
8	Dengan menggunakan media boneka tangan saya lebih termotivasi dalam belajar.				✓

Denpasar, 16 April 2025
Siswa

RM
Putu rivanis nariswary

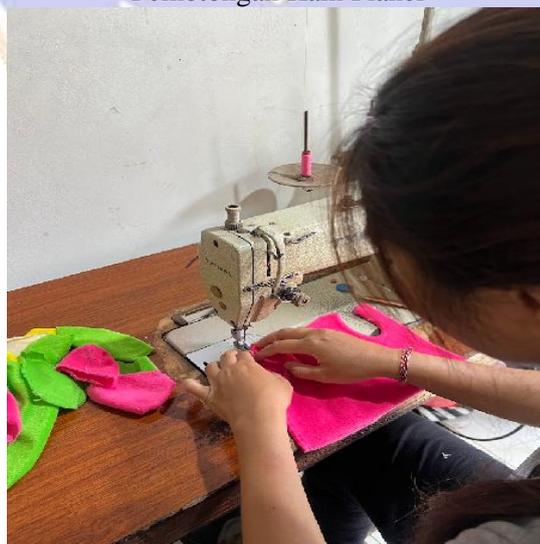
Lampiran 21. Proses Pembuatan Boneka Tangan



Gambar 1.
Alat dan bahan



Gambar 2.
Pemotongan Kain Flanel



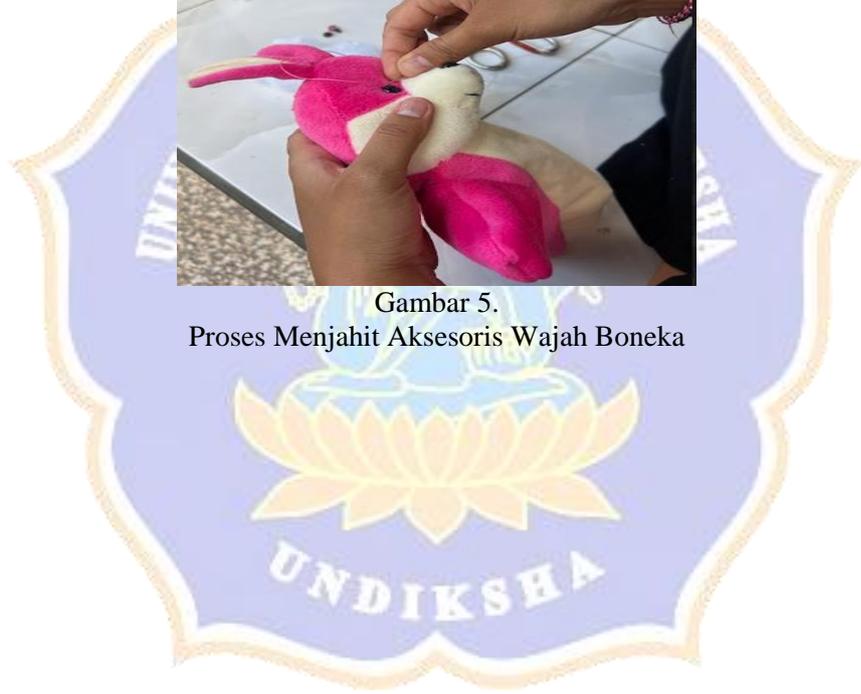
Gambar 3.
Proses Menjahit Kain Flanel



Gambar 4.
Proses Memasukkan Dakron



Gambar 5.
Proses Menjahit Aksesoris Wajah Boneka



Lampiran 22. Tampilan Media Boneka Tangan



Lampiran 23. Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Ni Putu Widiasih
Nama Sekolah	: SD Negeri 1 Padangsambian
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: A/2
Semester	: II (Genap)
BAB V	: Berteman dalam Keragaman
Topik	: Mengenal dan Menghargai Perbedaan, Menghargai Barang Kepunyaan Orang Lain, serta Berkomunikasi dengan Baik dan Sopan
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
B. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia. 2) Bermalar kritis 3) Kreatif 4) Gotong royong 5) Mandiri 	
C. SARANA DAN PRASARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Sarana <ul style="list-style-type: none"> • LKPD • Bahan Ajar • Boneka Tangan • Buku Siswa 2) Prasarana <ul style="list-style-type: none"> • Ruang Kelas 	
D. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Boneka Tangan Berbasis Pendekatan <i>Neuro Linguistic Programming</i> 2) Buku Siswa Bahasa Indonesia SD Kelas II, 3) Buku Guru Bahasa Indonesia SD Kelas II. 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak memiliki kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
44 peserta didik	
G. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Pendekatan : <i>Linguistic Programming</i> 2) Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan, dan Presentasi 	
KOMPONEN INTI	
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	
Peserta didik memahami instruksi lisan yang lebih kompleks, kata-kata yang sering ditemui sehari-hari, serta beberapa kata baru yang dibacakan kepadanya Kucing Elang Ikan dengan bantuan gambar. Peserta didik juga memahami sebagian besar kata sederhana dan kata-kata baru yang	

dibacanya dengan bantuan gambar. Peserta didik mampu mengekspresikan gagasannya secara lisan dan tertulis secara sederhana, serta berpartisipasi dalam diskusi.
B. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat penggunaan tanda baca dalam kalimat dengan benar. 2. Peserta didik dapat berkomunikasi dengan lancar.
C. TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan membaca cerita, peserta didik mampu memahami penggunaan tanda baca dalam kalimat dengan benar. 2. Dengan diskusi kelompok, peserta didik dapat menyusun percakapan sesuai cerita dengan baik. 3. Dengan memainkan boneka tangan, peserta didik dapat berkomunikasi dengan lancar.
D. PEMAHAMAN BERMAKNA
Bapak dan Ibu Guru, setelah belajar tentang keragaman antar keluarga, kali ini peserta didik akan diajak lebih memahami tema keragaman dalam konteks pertemanan. Tidak hanya menghargai keragaman, peserta didik juga belajar menghargai kepemilikan orang lain. Bersama tema ini peserta didik akan: mengenal aspek-aspek keragaman; cara berteman dalam keragaman; belajar berbicara, memahami penggunaan tanda baca; mengenal fabel; belajar tentang penggunaan tanda koma dari bacaan; belajar tentang kata benda dan kata sifat; belajar tentang antonim; mengenal kata-kata ajaib (tolong, terima kasih, maaf, permisi, silakan); • menghargai barang milik orang lain.
E. PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1) Apakah anak-anak pernah membaca cerita? 2) Cerita apa yang anak-anak baca? 3) Coba sebutkan siapa nama tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita? 4) Apa kata-kata yang paling anak-anak ingat dari tokoh tersebut?
F. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pendahuluan/Kegiatan Awal (10 Menit)
<ol style="list-style-type: none"> 1) Kelas dimulai dengan salam pembuka, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 2) Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, dipimpin oleh ketua kelas atau perangkat kelas lainnya. 3) Peserta didik bersama-sama menyanyikan lagu wajib nasional "Garuda Pancasila". Link: https://www.youtube.com/watch?v=U6blcVRIPmU 4) Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan pemantik kepada peserta didik. (<i>Anchoring-NLP</i>) 5) Peserta didik menjawab pemantik yang diberikan oleh guru. (<i>Anchoring-NLP</i>) 6) Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu tentang "Berteman dalam Keragaman". 7) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan hari ini.
Kegiatan Inti (50 Menit)
<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. (<i>Rapport-NLP</i>) 2) Peserta didik diberikan LKPD. 3) Peserta didik menulis identitas pada kolom yang telah disediakan. 4) Peserta didik membaca cerita fabel yang ada pada lembar LKPD.

<p>5) Peserta didik dibimbing untuk memahami karakter tokoh-tokoh pada cerita. (<i>Rapport-NLP</i>)</p> <p>6) Peserta didik menulis nama-nama tokoh yang ada pada lembar LKPD.</p> <p>7) Peserta didik membuat dialog tokoh sesuai dengan cerita.</p> <p>8) Peserta didik mendemonstrasikan dialog menggunakan boneka tangan secara berpasangan. (<i>Pemodelan-NLP</i>)</p> <p>9) Peserta didik dipandu untuk memberikan reward temannya yang mendemonstrasikan dialog didepan kelas dengan tepuk salut atau tepuk <i>the best</i>.</p> <p>10) Peserta didik dan pendidik mengevaluasi hasil diskusi pada tugas kelompok. (<i>Reframing-NLP</i>)</p> <p>11) Peserta didik diberi motivasi untuk selalu bekerjasama dalam menyelesaikan suatu percakapan dan saling menghargai dalam bertukar pendapat.</p>
<p>Kegiatan Penutup (10 Menit)</p> <p>1) Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya atau menyampaikan pendapat.</p> <p>2) Peserta didik diberi refleksi oleh pendidik dengan menanyakan:</p> <p>a) Mengapa keterampilan berbicara dalam berkomunikasi penting?</p> <p>b) Bagaimana cara berkomunikasi yang baik?</p> <p>3) Peserta didik diberi penguatan</p> <p>4) Peserta didik dibantu untuk membuat kesimpulan atau rangkuman hasil belajar.</p> <p>5) Pendidik menginformasikan materi pembelajaran yang akan dipelajari di hari berikutnya.</p> <p>6) Peserta didik dibimbing untuk berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.</p>
<p>G. REMEDIAL PENGAYAAN</p> <p>Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai target sehingga membutuhkan bimbingan untuk memperbaiki hasil belajar atau pembelajaran mengulang. Sedangkan pengayaan diberikan kepada peserta didik dengan capaian tinggi yang telah memahami materi pelajaran agar memperkuat daya serapnya terhadap materi yang dipelajarinya.</p>
<p>H. REFLEKSI</p> <p>1) Refleksi Guru</p> <p>a. Apakah seluruh peserta didik merasa senang saat mengikuti pembelajaran?</p> <p>b. Apakah seluruh peserta didik memahami materi yang dipelajari?</p> <p>c. Apakah yang harus diperbaiki dalam mengajar berikutnya?</p> <p>2) Refleksi Peserta Didik</p> <p>a. Apakah kamu senang dengan pembelajaran hari ini?</p> <p>b. Apa yang menjadi hambatan dalam pembelajaran hari ini?</p> <p>c. Bagaimana cara kamu mengatasi hambatan tersebut?</p> <p>d. Hal yang menarik selama kegiatan pembelajaran berlangsung?</p> <p>e. Cara belajar manakah yang menurut kamu menarik pada kegiatan belajar ini?</p> <p>f. Apakah kamu dapat melaksanakan diskusi dengan baik bersama teman kelompokmu?</p>
<p>I. ASESMEN/PENILAIAN</p>

1) Penilaian Sikap			
Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Sikap Sosial yang Dinilai
Non tes (diukur dengan rubrik penilaian sikap)	Pedoman Observasi	Saat Pembelajaran berlangsung	1) Percaya Diri 2) Gotong Royong
2) Penilaian Keterampilan			
Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterampilan yang di Nilai
Non tes (diukur dengan rubrik penilaian keterampilan)	Pedoman Observasi	Saat Pembelajaran berlangsung	Keterampilan dalam berbicara
3) Penilaian Pengetahuan			
Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksaan	
Tes tertulis	Soal Pilihan Ganda	Saat pembelajaran berlangsung dan atau setelah usai	

Lampiran. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Sikap

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

No.	Sikap	Indikator Pernyataan	Kriteria	
1.	Percaya diri	a. Berani mengemukakan pendapat ataupun bertanya b. Tidak mudah putus asa dalam melaksanakan tugas c. Presentasi secara lugas dan jelas d. Bersedia tampil untuk mempresentasikan hasil kerjanya	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih dalam proses pembelajaran.	Jika 4 hal dilakukan
			Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial dalam proses pembelajaran	Jika 3 hal dilakukan
			Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan dalam proses	Jika 2 hal dilakukan
			Belum mencapai, remedial di seluruh bagian dalam proses pembelajaran	Jika ≤ 1 hal dilakukan
2.	Gotong Royong	a. Peserta didik menghargai perbedaan perbedaan pendapat dari masing-masing anggota kelompok b. Peserta didik mengambil keputusan secara musyawarah c. Peserta didik melakukan pembagian kerja yang baik dalam anggota kelompok, dimana semua anggota terlibat aktif d. Peserta didik saling membantu anggota kelompoknya jika mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih dalam	Jika 4 hal dilakukan
			Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial dalam proses pembelajaran	Jika 3 hal dilakukan
			Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan dalam proses pembelajaran	Jika 2 hal dilakukan
			Belum mencapai, remedial di seluruh bagian dalam proses pembelajaran	Jika ≤ 1 hal dilakukan

Keterangan

- 1) Lembaran ini diisi oleh pendidik untuk menilai sikap percaya diri dan gotong royong peserta didik. Berilah tanda centang pada kolom skor sesuai sikap gotong royong yang ditampilkan, dengan berpatokan pada indikator yang tersedia pada rubrik dan kriteria dibawah
- 2) Penilaian setiap aspek diberikan dengan kriteria sebagai berikut:
 - ✓ 4 : Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih dalam proses pembelajaran
 - ✓ 3 : Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial dalam proses pembelajaran
 - ✓ 2 : Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan dalam proses pembelajaran
 - ✓ 1 : Belum mencapai, remedial di seluruh bagian dalam proses pembelajaran
- 3) Hitunglah perolehan skor dan rata-rata setiap peserta didik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal ideal (SMI)}} \times 100$$

Keterangan

Belum mencapai, remedial di seluruh bagian	: 0 - 40%
Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan	: 41 - 65 %
Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial	: 66 - 85 %
Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih	: 86 - 100%

(Sumber: Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2022)

Blangko Penilaian Sikap Sosial

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan yang sebenarnya!

No	Sikap	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Percaya Diri	Berani mengemukakan pendapat ataupun bertanya		
		Tidak mudah putus asa dalam melaksanakan tugas		
		Presentasi secara lugas dan jelas		
		Bersedia tampil untuk mempresentasikan hasil kerjanya		
2	Gotong Royong	Peserta didik menghargai perbedaan perbedaan pendapat dari masing-masing anggota kelompok		
		Peserta didik mengambil keputusan secara		
		Peserta didik melakukan pembagian kerja yang baik dalam anggota kelompok, dimana semua anggota terlibat aktif		
		Peserta didik saling membantu anggota kelompoknya jika mengalami kesulitan dalam		

b. Penilaian Keterampilan Keterampilan Berbicara

Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara

No	Dimensi	Indikator Pernyataan
1	Struktur kalimat	Anak mampu menyusun kalimat sederhana dengan urutan yang tepat.
		Anak mampu membuat kalimat yang terdiri dari subjek dan predikat.
		Anak mampu berbicara dengan kalimat yang terdiri dari 5 kata atau lebih.
2	Kosa kata	Anak dapat menyebutkan dan menggunakan kosa kata baru dengan benar
		Anak memahami arti kosa kata dan menggunakannya dalam kalimat sederhana
		Anak mampu menyebutkan kosa kata yang sesuai dengan gambar atau situasi yang diberikan
3	Artikulasi	Anak mampu berbicara dengan artikulasi yang tepat.
		Anak mampu berbicara dengan artikulasi yang benar.
4	Kelancaran	Anak mampu berbicara dengan lancar.
		Anak mampu berbicara dengan intonasi yang jelas.

Keterangan

- a. Lembaran ini diisi oleh pendidik untuk menilai keterampilan berbicara peserta didik. Berilah tanda centang pada kolom skor sesuai dengan keterampilan berbicara yang ditampilkan, dengan berpatokan pada indikator yang tersedia pada rubrik dan kriteria dibawah
- b. Penilaian setiap aspek diberikan dengan kriteria sebagai berikut:
 - ✓ 4 : Jika 4 hal dilakukan
 - ✓ 3 : Jika 3 hal dilakukan
 - ✓ 2 : Jika 3 hal dilakukan
 - ✓ 1 : Jika \leq 1 hal dilakukan

c. Lembar penilaian keterampilan berbicara

No	Nama Peserta Didik	Keterampilan Berbicara									
		Struktur kalimat			Kosa kata			Artikulasi		Kelancaran	
		3	2	1	3	2	1	2	1	2	1
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											

Hitunglah perolehan skor dan rata-rata setiap peserta didik

Skor maksimal ideal (SMI) = 10

Skor minimal = 0

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal ideal (SMI)}} \times 100$$

Keterangan

Belum mencapai, remedial di seluruh bagian : 0 - 40%
 Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan : 41 - 65 %
 Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial : 66 - 85 %
 Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih : 86 - 100%

(Sumber: Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2022)

c. Penilaian Pengetahuan

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN
(PILIHAN GANDA)**

Nama Sekolah	:	SD Negeri 1 Padangsambian
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Fase/ Kelas	:	A/2
Semester	:	II (Genap)
Topik	:	Berteman dalam Keragaman
Fokus Pembelajaran	:	Mengenal dan Menghargai Perbedaan, Menghargai Barang Kepunyaan Orang Lain, serta Berkomunikasi dengan Baik dan Sopan
Alokasi Waktu	:	30 Menit

1. Cerita "Rahasia Kaki Itik" tokoh binatang berperilaku seperti manusia, termasuk jenis cerita
 - a. **Cerita Fabel**
 - b. Cerita Rakyat
 - c. Cerita Legenda
2. Watak burung Bangau dalam cerita "Rahasia Kaki Itik" merupakan
 - a. Baik hati
 - b. **Sombong**
 - c. Suka menolong
3. Adi merasa karena lawannya sangat kuat.
 - a. Iba
 - b. Senang
 - c. **Minder**
4. Kalimat yang menggunakan tanda koma yang tepat adalah
 - a. **Saya belajar Matematika, Bahasa Indonesia, dan Seni.**
 - b. Saya belajar, Matematika Bahasa Indonesia, dan Seni.
 - c. Saya belajar Matematika, Bahasa Indonesia dan, Seni.
5. Kalimat yang menggunakan tanda koma yang tepat adalah
 - a. Tenri suka, makan nasi, sayur, dan ikan.
 - b. Tenri, suka makan nasi sayur dan, ikan.

c. Tenri suka makan nasi, sayur, dan ikan.

No	Jenis Soal	Skor	
		1	0
1	Pilihan Ganda	Jawaban siswa benar	Jawaban siswa salah

Lembar Penilaian Pengetahuan

No	Nama Peserta Didik	Skor	Nilai
1			
2			
3			

Pedoman Penskoran:

Skor maksimal ideal (SMI) = 5

Skor minimal = 0

Nilai 2 = $\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal Ideal (SMI)}} \times 100$

Materi

1. Fabel

Fabel fabel adalah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang dan berisi mengenai pendidikan moral dan budi pekerti.

Rahasia Kaki Itik

Ketika berjalan ke kolam, itik bertemu kawan bangau.
 “Itik si kaki pendek dan kasar!” ejek bangau.
 “Lihatlah kaki kami yang ramping dan bersih!”
 Itik merasa sedih, tetapi hanya diam.
 Tak lama kemudian, itik bertemu elang.
 Elang menggeleng iba.
 “Cara jalanmu aneh karena kakimu berselaput”.
 Itik melirik kaki elang.
 Kaki elang kokoh, kuat, dan berkuku tajam.
 Di tepi kolam, itik menatap kakinya.
 “Mengapa kakiku tidak indah?” keluhnya sambil menangis.
 Beberapa ayam asyik bermain di tepi kolam.
 Salah satunya terpeleset dan tercebur.
 “Tolong!” teriak ayam itu.
 Itik segera melompat ke kolam.
 Kakinya mengayuh dengan kuat.
 Itik berhasil menyelamatkan ayam.
 Terika kasih, Itik,” ucap ayam.
 “Untung saja kamu punya kaki istimewa.
 Itik sadar kakinya berguna untuk berenang.
 Itulah yang paling penting bagi seekor itik.
 Itik berenang dengan riang.
 Ia berjanji tidak akan lagi merasa minder.

2. Percakapannya:

Rahasia Kaki Itik

Pagi yang cerah. Itik kecil berjalan menyusuri jalan setapak menuju kolam. Ia melangkah pelan dengan kaki berselaputnya yang selalu menjadi bahan ejekan. Di tengah jalan, ia melihat sekumpulan bangau berdiri tegak, membasuh kaki mereka yang ramping di pinggir rerumputan.

Bangau 1: “Hei, lihat siapa yang datang! Si Itik berkaki pendek!”

Bangau 2: (*tertawa kecil*) “Kakimu kasar dan aneh, tidak seperti kaki kami yang ramping dan anggun.”

Bangau 3: “Pantas saja kamu selalu terlihat canggung saat berjalan!”

Itik menunduk. Ia merasa sedih, tapi memilih untuk diam dan terus berjalan.

Itik: (*dalam hati*) “Apa benar kakiku seburuk itu? Kenapa harus seperti ini...”

Beberapa langkah kemudian, seekor elang melintas di atas dan mendarat di dahan pohon dekat kolam. Ia memerhatikan cara berjalan Itik.

Elang: “Langkahmu kelihatan aneh, Itik. Kakimu... berselaput. Tidak cocok untuk berjalan di darat.”

Itik: (*lirih*) “Aku tahu... Kakimu tampak kuat dan tajam. Pasti kamu bisa terbang dan mencengkram apa pun dengan mudah...”

Elang: (*tersenyum*) “Aku bisa, tapi kamu juga pasti punya kelebihan. Jangan sedih hanya karena perbedaan.”

Itik melanjutkan langkah dengan hati yang semakin gundah. Sesampainya di tepi kolam, ia duduk sendirian dan menatap bayangan dirinya di air.

Itik: “Kenapa kakiku seperti ini? Pendek, berselaput, dan tidak indah... Aku ingin seperti mereka.”

Air mata jatuh perlahan ke permukaan air.

Tiba-tiba terdengar suara teriakan. Beberapa anak ayam bermain di sekitar kolam, dan salah satu dari mereka tergelincir.

Anak Ayam: “Tolong! Aku jatuh ke air!”

Tanpa ragu, Itik langsung melompat ke dalam kolam. Kakinya mengayuh kuat. Ia berenang cepat dan meraih anak ayam yang sedang panik. Dalam beberapa detik, Itik berhasil membawanya ke pinggir kolam.

Anak Ayam: (*gemetar tapi lega*) “T-terima kasih, Itik... kamu menyelamatkanku...”

Ayam Lain: “Keren banget! Kamu berenang seperti pahlawan!”

Anak Ayam: “Kaki kamu hebat, bisa bergerak cepat di air!”

Itik tersenyum. Untuk pertama kalinya, ia merasa bangga dengan kakinya.

Itik: “Sekarang aku tahu... kakiku memang tidak cantik, tapi sangat berguna. Aku diciptakan untuk berenang.”

Ia masuk kembali ke kolam, berenang dengan riang dan percaya diri.

Itik: “Mulai sekarang, aku akan berhenti membandingkan diri dengan yang lain. Aku istimewa, dengan caraku sendiri.”

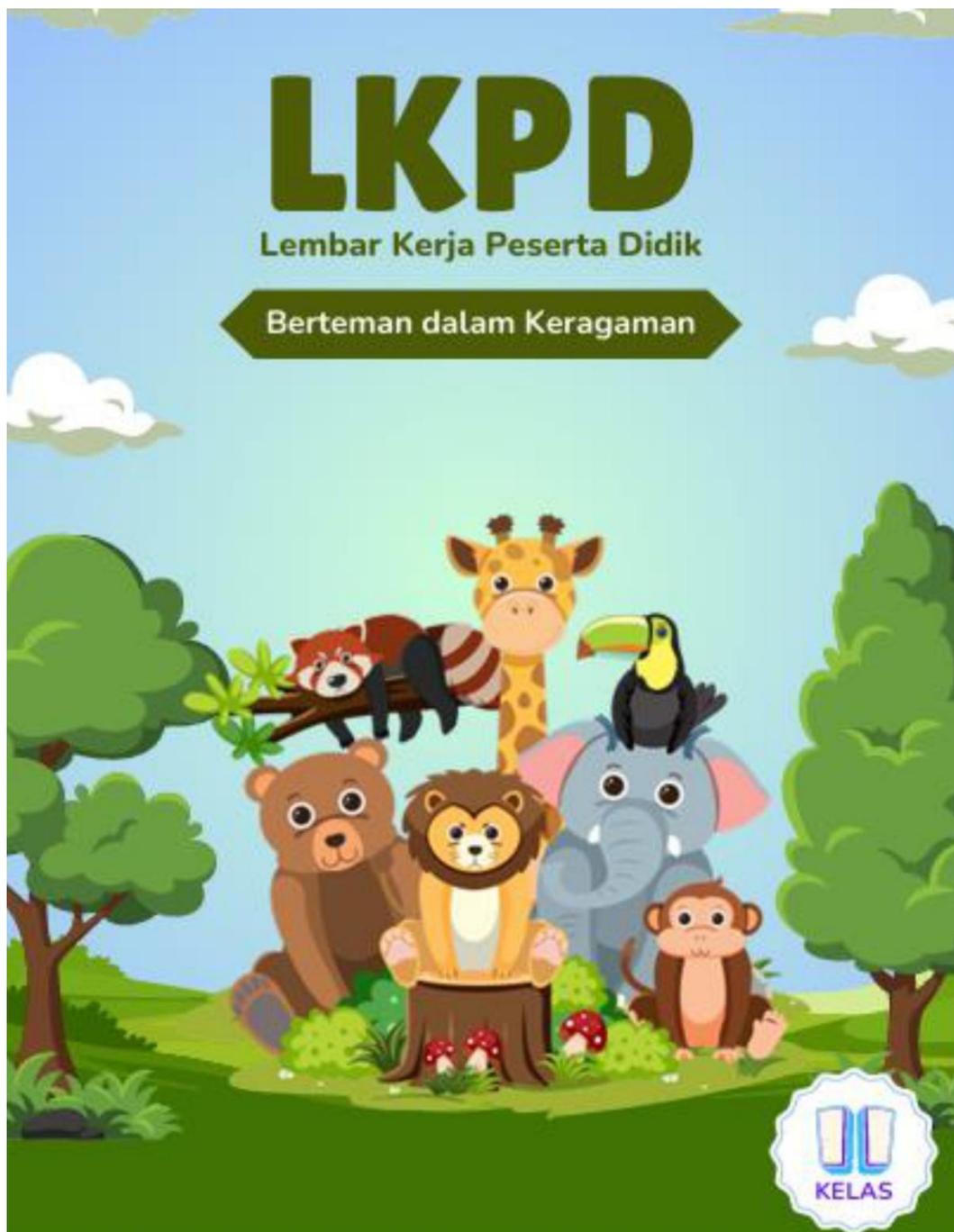
3. Contoh Penggunaan Tanda Baca Koma (,)

- a. Tanda koma digunakan untuk memerinci beberapa unsur.

Contoh: Kaki elang kokoh, kuat, dan berkuku tajam.

- b. Tanda koma juga digunakan sebelum kata “tetapi” pada kalimat.

Contoh: Itik merasa sedih, tetapi hanya diam. Bacalah fabel “Rahasia Kaki Itik” sekali lagi.



Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Padangsambian
Fase/Kelas : A/2
Semester : II
Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia
Topik : Berteman dalam Keragaman
Waktu : 1 x 35 Menit

NAMA KELOMPOK



Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan membaca cerita, peserta didik mampu memahami penggunaan tanda baca dalam kalimat dengan benar.
2. Dengan diskusi kelompok, peserta didik dapat menyusun percakapan sesuai cerita dengan baik.
3. Dengan memainkan boneka tangan, peserta didik dapat berkomunikasi dengan lancar.

Petunjuk Kegiatan

1. Tulislah nama dan nomor absen pada kolom yang telah disediakan!
2. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan!
3. Bacalah setiap petunjuk yang terdapat pada LKPD!
4. Selesaikan tugas pada LKPD sesuai dengan petunjuk!
5. Periksa kembali hasil pekerjaan kelompokmu apabila telah selesai di kerjakan!

1

Bacalah cerita dibawah ini dan pahami karakter pada masing-masing tokoh!

“Hutan Harmoni”



Di sebuah hutan yang rindang dan damai, hiduolah lima sahabat: Momo si Monyet, Sasa si Sapi, Bibi si Burung, Koko si Kodok, dan Lili si Kelinci. Mereka sering bermain bersama, tapi suatu hari mereka berselisih. Pada pagi yang cerah, mereka berkumpul di bawah pohon besar.

“Bagaimana kalau kita membuat rumah pohon bersama?” kata Momo dengan semangat.

“Tidak bisa! Aku tidak bisa memanjat pohon,” bantah Sasa si Sapi.

“Aku juga tidak bisa naik tinggi,” tambah Lili si Kelinci.

“Aku bisa terbang ke sana,” kata Bibi si Burung sambil mengepakkan sayap.

“Dan aku suka di dekat air, bukan di atas pohon,” sahut Koko si Kodok.

Mereka pun mulai bertengkar.

“Aku paling berguna karena bisa panjat pohon,” kata Momo.

“Aku bisa bawa barang berat!” balas Sasa.

“Tanpa aku, kalian nggak tahu arah karena aku bisa terbang tinggi,” ujar Bibi.

“Aku bisa melompat jauh dan berenang!” ucap Koko.

“Aku cepat dan bisa menggali lubang,” seru Lili.

Karena tak bisa sepakat, mereka pun pulang dengan kesal.

Keesokan harinya, hujan deras turun dan sungai meluap. Sarang Bibi hampir hanyut, dan lubang Lili terendam air. Koko yang pandai berenang menolong Lili dan Bibi.

Karena tak bisa sepakat, mereka pun pulang dengan kesal. Keesokan harinya, hujan deras turun dan sungai meluap. Sarang Bibi hampir hanyut, dan lubang Lili terendam air. Koko yang pandai berenang menolong Lili dan Bibi.

“Kalian harus mengungsi ke tempat yang lebih aman,” kata Koko.

Sasa datang dan membantu mengangkut mereka ke tempat yang lebih tinggi dengan punggungnya.

Momo memanjat pohon dan melihat tempat tinggi yang aman.

Bibi terbang untuk memastikan jalanan aman.

Lili menggali lubang kecil untuk menyimpan makanan mereka sementara.

Setelah semuanya aman, mereka saling memandang dan tersenyum.

“Kalau kita tidak berbeda, kita tidak bisa saling menolong seperti ini,” kata Momo.

“Iya,” sahut Sasa, “Setiap dari kita punya kelebihan yang penting.”

Sejak hari itu, mereka tak lagi bertengkar soal siapa yang paling hebat.

Mereka tahu bahwa justru karena berbeda, mereka bisa saling melengkapi.

Dan Hutan Harmoni pun kembali damai.

Tuliskan nama tokoh-tokoh yang ada pada cerita !











2

Bacalah cerita dibawah ini dan pahami karakter pada masing-masing tokoh!

“Pelangi Tanpa Warna”



“Pelangi Tanpa Warna”

Suatu pagi setelah hujan, lima sahabat berkumpul di lapangan Hutan Harmoni.

Bibi si Burung terbang tinggi dan berseru, “Hei teman-teman! Lihat! Ada pelangi!”

Semua menatap ke langit. Tapi...

“Eh, kok cuma satu warna? Abu-abu?” tanya Lili si Kelinci bingung.

“Biasanya pelangi itu warna-warni, kan?” ujar Sasa si Sapi heran sambil mengunyah rumput.

“Aneh... apa pelanginya sakit?” celetuk Koko si Kodok, melompat ke atas batu.

Momo si Monyet berkata, “Jangan-jangan ini karena kemarin kita bertengkar soal warna favorit.”

Semua terdiam. Kemarin mereka memang ribut saat menggambar bendera hutan.

"Merah itu paling keren!" kata Momo saat itu.

"Biru lebih menenangkan," bantah Sasa.

"Kuning cerah seperti aku!" kata Bibi.

"Hijau itu alami," ucap Koko.

"Jingga tuh hangat dan lucu," kata Lili.

Mereka tidak mau mengalah. Akhirnya, benderanya tidak jadi.

"Mungkin pelangi sedang sedih karena kita tidak mau bersatu," ucap Bibi pelan.

"Bagaimana kalau kita minta maaf dan buat karya bersama, semua warna ada?" usul Koko.

"Setuju!" jawab semua serempak.

Mereka pun bekerja sama.

Momo menggambar, Bibi mewarnai dari udara, Lili membuat hiasan, Koko melukis dari bawah, dan Sasa membawa semua bahan.

Ketika bendera warna-warni itu dikibarkan...

"Lihat!" teriak Bibi, "Pelangi-nya kembali! Lengkap semua warnanya!"

Mereka pun menari dan bernyanyi di bawah pelangi ceria.

Tuliskan nama tokoh-tokoh yang ada pada cerita !











3

Bacalah cerita dibawah ini dan pahami karakter pada masing-masing tokoh!

“Peta Misterius di Bawah Batu”



Di pinggir sungai, Koko si Kodok melompat dan tanpa sengaja menendang batu besar.

“Eh, ini apa?” Koko menarik gulungan kertas tua.

“Peta?” tanya Momo saat melihat gambar aneh di atasnya.

“Kayaknya ini peta harta karun!” seru Bibi antusias.

“Ayo kita cari!” ajak Sasa, “Aku bisa bantu bawa barang.”

“Tunggu, apakah kita siap? Siapa tahu ini jebakan,” kata Lili sedikit cemas.

“Tenang, kita kan ramai. Kita pasti bisa!” semangat Momo.

Perjalanan dimulai. Mereka menyeberangi sungai, mendaki bukit, melewati semak belukar.

Di depan gua gelap, mereka berhenti.

“Aku takut gelap,” bisik Lili.

“Aku terbang dulu ke dalam, periksa aman atau tidak,” kata Bibi.

Bibi masuk, lalu keluar sambil tersenyum, “Aman! Tapi ada banyak kelelawar.”

Mereka masuk bersama. Di dalam gua ada peti tua.

“Yay! Harta karun!” teriak Momo.

Tapi ketika dibuka... isinya cuma cermin besar.

Tertulis di dalam:

"Harta karun sejati adalah persahabatan kalian. Tetaplah bersama, dan kalian takkan pernah miskin."

Semua saling menatap, lalu tertawa.

"Ternyata... memang benar," kata Koko.

"Aku lebih senang punya kalian daripada emas," kata Lili.

"Setuju," ucap Sasa, "Emas nggak bisa bantu kita ketawa seperti kalian."

**"Dan nggak bisa terbang juga!" tambah Bibi.

Mereka pun pulang dengan hati bahagia, membawa harta paling berharga: kebersamaan.

Tuliskan nama tokoh-tokoh yang ada pada cerita !



4

Bacalah cerita dibawah ini dan pahami karakter pada masing-masing tokoh!

“Suara Bibi Hilang”



Pagi itu, Bibi si Burung bangun dengan tenggorokan gatal.
 “Cii... cii...” ia mencoba berkicau, tapi tak keluar suara.
 “Teman-teman! Aku... aku kehilangan suara!” katanya dengan panik.
 “Apa?! Kamu nggak bisa nyanyi?” Momo melompat mendekati.
 “Tenang, Bi. Mungkin kamu cuma butuh istirahat,” kata Sasa.
 “Kita bantu sembuhkan kamu!” ujar Lili.
 Hari itu mereka jadi dokter dadakan.
 Momo membuat teh jahe dari tanaman di pohon.
 Sasa mengipasi Bibi agar tetap sejuk.
 Koko memijat leher Bibi pakai daun hangat.
 Lili memasak sup wortel hangat.
 “Terima kasih, teman-teman,” Bibi tersenyum. “Walau suaraku belum kembali, kalian membuatku bahagia.”
 Selama beberapa hari, mereka terus menemani Bibi. Mereka bahkan latihan nyanyi bersama, walau suara Koko terdengar seperti katak berdendang.
 “Laaaaa...” Koko bernyanyi.
 “Hahaha! Koko, kamu lucu banget!” kata Lili.
 Hingga suatu pagi...
 “Ciii... CIIITTT!”
 Suara merdu Bibi kembali!
 “Horeee!” teriak Momo.

"Aku tahu suara itu akan kembali," ujar Sasa bangga.

"Kita rayakan dengan konser kecil!" usul Lili.

Bibi pun menyanyi. Tapi kini ia tahu, suaranya bukan yang paling indah—yang paling indah adalah cinta dari sahabat-sahabatnya.

Tuliskan nama tokoh-tokoh yang ada pada cerita !



Buatlah dialog yang ada pada cerita lalu demonstrasikan dengan menggunakan boneka tangan secara berpasangan!

.....

Lampiran 24. Panduan Penggunaan Media

CARA MENGGUNAKAN MEDIA BONEKA TANGAN

1. Peserta didik menyimak fabel yang ada pada lembar LKPD.
2. Peserta didik mengubah cerita pada fabel ke dalam bentuk percakapan
3. Peserta didik Mempragakan percakapan yang dibuat menggunakan boneka tangan



Lampiran 25. Data Uji Efektivitas Media

Data Pretest

Rsp	P1	P2	P3	P2	P3	P6	P7	P8	P9	P10	Total
1	3	1	1	3	2	2	1	3	2	4	22
2	1	2	2	1	1	3	2	3	1	3	19
3	2	4	1	3	1	2	4	4	2	1	24
2	1	3	3	2	1	2	1	2	2	3	20
5	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	17
6	2	3	2	3	1	2	3	3	1	1	21
7	1	3	1	1	4	2	1	1	2	1	17
8	2	2	4	4	4	3	3	3	1	2	28
9	1	1	2	3	2	1	1	3	1	1	16
10	1	1	4	2	1	1	1	1	2	1	15
11	3	3	2	4	1	4	1	3	1	1	23
12	2	3	1	1	1	2	1	4	2	1	18
13	1	1	1	2	1	2	1	3	2	2	16
12	2	2	1	4	1	4	3	1	1	2	21
15	3	1	1	1	1	2	1	1	2	2	15
16	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	24
17	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	12
18	2	2	4	2	1	3	4	2	1	1	22
19	2	1	4	1	1	1	1	2	2	2	17
20	1	2	2	2	2	1	1	4	1	1	17
21	3	4	1	4	2	2	3	3	1	3	26
22	3	1	2	2	4	2	2	2	1	2	21
23	3	4	2	3	2	1	2	1	3	2	23
24	2	2	1	2	3	2	1	1	2	1	17
25	3	1	2	2	3	3	2	2	2	1	21
26	1	2	3	4	3	2	2	3	2	1	23
27	3	1	3	2	1	2	3	3	2	2	22
28	3	1	2	1	3	1	1	2	2	3	19
29	1	3	3	3	3	1	2	2	2	2	22
30	1	1	3	3	2	2	3	1	1	2	19
31	3	3	2	1	2	1	2	1	3	2	20
32	2	3	3	3	3	2	2	4	1	2	25
33	3	1	2	3	1	2	4	1	2	2	21
34	3	1	2	2	4	4	3	2	3	1	25
35	2	3	2	2	2	1	2	2	2	4	22
36	3	1	2	1	2	2	2	4	2	1	20
37	1	3	4	4	2	1	3	4	2	3	27
38	3	1	3	3	3	1	2	3	2	1	22
39	1	4	1	4	2	2	3	2	2	3	24

40	3	1	1	2	2	1	4	3	3	1	21
41	1	2	2	2	4	2	2	2	3	1	21
42	2	1	3	3	3	1	3	1	1	2	20
43	1	1	3	3	2	2	3	4	1	2	22
44	3	3	2	3	4	1	4	4	3	2	29

Data Posttest

Rsp	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
1	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	37
2	2	4	3	4	4	3	4	1	2	3	30
3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	4	30
4	3	4	4	4	2	4	3	4	3	3	34
5	3	3	2	3	4	4	2	3	4	3	31
6	4	3	4	2	3	3	3	4	3	4	33
7	4	4	3	3	3	4	4	3	2	4	34
8	2	3	3	2	3	3	4	4	2	2	28
9	2	2	4	4	4	4	2	3	4	4	33
10	3	4	2	4	4	3	4	3	4	4	35
11	4	3	4	4	2	4	2	1	4	2	30
12	3	4	2	2	4	4	4	3	2	4	32
13	4	4	4	4	2	4	4	3	3	3	35
14	3	3	4	2	4	4	4	4	4	1	33
15	1	3	2	4	4	4	3	3	4	3	31
16	3	4	4	4	3	4	2	2	2	4	32
17	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	34
18	2	3	3	4	2	3	3	3	4	4	31
19	3	1	4	3	4	4	4	4	4	2	33
20	4	4	2	4	4	4	4	4	4	1	35
21	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	38
22	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	38
23	4	2	1	4	3	4	1	4	3	2	28
24	4	2	4	4	4	1	4	3	4	4	34
25	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	34
26	3	4	2	3	2	2	4	4	3	4	31
27	4	3	4	4	2	4	2	4	4	4	35
28	2	4	4	2	3	4	4	4	4	4	35
29	4	4	4	2	4	3	4	2	4	4	35
30	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	36
31	4	4	3	2	2	2	4	3	2	2	28
32	4	3	4	3	1	2	3	4	3	3	30
33	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	38
34	3	4	4	2	4	4	4	3	3	3	34

35	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	36
36	4	2	4	3	4	2	4	3	2	4	32
37	4	4	4	4	2	3	2	2	3	4	32
38	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
39	4	2	4	3	4	3	4	3	2	4	33
40	4	3	3	4	4	4	3	3	2	4	34
41	3	4	4	3	2	2	4	4	3	4	33
42	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	37
43	4	2	4	2	4	3	4	2	4	4	33
44	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	36



Lampiran 26. Hasil Uji Efektivitas Media

Case Processing Summary							
		Cases					
		Valid		Missing		Total	
Kelompok		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Keterampilan Berbicara	Pretest	44	100.0%	0	0.0%	44	100.0%
	Posttest	44	100.0%	0	0.0%	44	100.0%

Descriptives					
	Kelompok			Statistic	Std. Error
Keterampilan Berbicara	Pretest	Mean		20.8182	.54334
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	19.7224	
			Upper Bound	21.9139	
		5% Trimmed Mean		20.7980	
		Median		21.0000	
		Variance		12.989	
		Std. Deviation		3.60409	
		Minimum		12.00	
		Maximum		29.00	
		Range		17.00	
		Interquartile Range		4.75	
		Skewness		-.023	.357
		Kurtosis		.091	.702
	Posttest	Mean		33.4091	.41423
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	32.5737	
			Upper Bound	34.2445	
		5% Trimmed Mean		33.4293	
		Median		33.5000	
		Variance		7.550	
		Std. Deviation		2.74767	
		Minimum		28.00	
		Maximum		39.00	
		Range		11.00	
Interquartile Range		3.75			
Skewness		-.077	.357		
Kurtosis		-.371	.702		

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelompok		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keterampilan Berbicara	Pretest	.111	44	.200*	.984	44	.779
	Posttest	.100	44	.200*	.974	44	.417

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan Berbicara	Based on Mean	1.871	1	86	.175
	Based on Median	1.616	1	86	.207
	Based on Median and with adjusted df	1.616	1	77.254	.207
	Based on trimmed mean	1.899	1	86	.172

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	20.8182	44	3.60409	.54334
	Posttes	33.4091	44	2.74767	.41423

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttes	44	-.096	.537

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttes	-12.59091	4.73639	.71404	-14.03090	11.15091	17.633	43	.000

Lampiran 27. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1.
Dokumentasi Pelaksanaan Observasi Awal



Gambar 2.
Dokumentasi Pelaksanaan Wawancara dan penilaian kepraktisan guru pada media boneka tangan





Gambar 3.
Dokumentasi Penggunaan Boneka Tangan



Gambar 4.
Dokumentasi Pelaksanaan Penilaian Media (Uji perorangan dan Uji kelompok kecil)

RIWAYAT HIDUP



Ni Putu Widiasih lahir di Br. Dinas Wani, 31 Januari 2003. Penulis adalah putri pertama dari I Made Winaya dan Ni Made Suarmini, S.Pd.SD. Penulis memiliki 1 orang adik yang bernama I Kadek Agus Mahardika, penulis juga mempunyai kakek yang bernama I Made Buana, dan juga penulis mempunyai nenek yang bernama Ni Ketut Dani. Kini penulis beralamat di Banjar. Dinas Wani, Desa

Serampingan, Kecamatan Selemadeg, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan Pendidikan dasar di SD Negeri 1 Serampingan dan lulus pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 1 Selemadeg dan lulus pada tahun 2018. Selanjutnya penulis melanjutkan Pendidikan di SMA Dwijendra Denpasar dengan mengambil jurusan MIPA dan lulus pada tahun 2021. Setelah itu, penulis melanjutkan Pendidikan S1 pada tahun 2021 di universitas Pendidikan Ganesha dengan mengambil program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pada semester akhir 2025, penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padangsambian”. Selanjutnya mulai dari tahun 2025 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih menjadi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.

PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Padangsambian” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya tulis sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara tidak benar sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya bersedia dan menanggung sanksi yang menjatuhkan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap karya saya ini.

Singaraja, 22 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Ni Putu Wideasih

NIM 2111031402