



Lampiran 1.Surat Pengantar Penguumpulan Data Observasi



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

Alamat: Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali Telp. (0362) 31372, Kode Pos. 81116
Website: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 2525/UN.48101/DT/2023 Singaraja, 22 Agustus 2023
Hal : Pengumpulan Data

Yth. Kepala SD No. 1 Sulangai
di Tempat

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

Nama : Ni Ketut Wiswandewi
NIM : 2011031205
Dosen Pembimbing 1 : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd, M.Pd
Dosen Pembimbing 2 : Dr. Putu Ari Dharmayanti S.Pd, M.Pd
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

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



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

Tembusan

1. Kasubag akademik FIP
2. Arsip

Lampiran 2.Surat Keterangan Melaksanakan Observasi



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
UPT.DISDIKPORa KECAMATAN PETANG
SEKOLAH DASAR NO.1 SULANGAI
Alamat :Br.Sulangai,DesaSulangai,Kec.Petang,kab.Badung

SURAT KETERANGAN TUGAS

Nomor : 425/47/SD 1 SLG/IX/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Nomor 1 Sulangai dengan ini menerangkan bahwa :

Nama :Ni Ketut Wiswandewi
NIM : 2011031205
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Dasar

memang benar mahasiswa tersebut di atas diberikan ijin mengumpulkan data dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah sekripsi di SD No.1 Sulangai

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Sulangai, 20 September 2023

Kepala SD No.1 Sulangai

Ketut Guntara, S.Pd
NIP. 19710503 200604 1 016

Lampiran 3.Surat Keterangan Uji Judges



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116Laman

www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP : 19601231 198603 1 022
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Ketut Wiswandewi
NIM : 2011031205
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli/pakar instrumen penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 22 Desember 2023

Dosen/Pakar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd

NIP. 19601231 198603 1 022



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

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198408292009122005
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Ketut Wiswandewi
NIM : 2011031205
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli/pakar instrumen penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 13 Februari 2024

Dosen/Pakar,

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198408292009122005

Lampiran 4.Surat Keterangan Validasi Produk

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

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini;

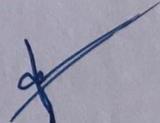
Nama : Dr.Basilus Redan Werang,S.S, S.Sos.,JCL.
NIP : 196012311986031022
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Ketut Wiswandewi
NIM : 2011031205
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli/pakar instrumen penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 21 Februari 2024
Dosen/Pakar,


Dr.Basilus Redan Werang,S.S, S.Sos.,JCL.
NIP. 196012311986031022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116Laman

www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP : 198507052010121007
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Ketut Wiswandewi
NIM : 2011031205
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli/pakar instrumen penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 21 Februari 2024

Dosen/Pakar,

I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

NIP. 198507052010121007



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

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198408292009122005
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Ketut Wiswandewi
NIM : 2011031205
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli/pakar instrumen penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 13 Februari 2024

Dosen/Pakar,

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198408292009122005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116Laman

www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP : 19601231 198603 1 022
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Ketut Wiswandewi
NIM : 2011031205
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli/pakar instrumen penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 22 Desember 2023

Dosen/Pakar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd

NIP. 19601231 198603 1 022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman

www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198408292009122005
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Ketut Wiswandewi
NIM : 2011031205
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli/pakar instrumen penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 21 Februari 2024

Dosen/Pakar,

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198408292009122005

Lampiran 5.Surat Permohonan Pengambilan Data



Nomor : 5451/UN48.10.1/LT/2024 Singaraja, 2 Agustus 2024
 Lampiran : -
 Hal : Ijin Penelitian

Yth.
 Kepala Sekolah SD No 1 Sulangai
 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 Ketut Wiswandewi
 NIM : 2011031205
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

a.n. Dekan
 Wakil Dekan I



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

Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengambilan Data



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
KORWIL PETANG
SEKOLAH DASAR NO.1 SULANGAI
Alamat : Br.Sulangai, Desa Sulangai, Kec. Petang, kab. Badung

SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor : 893.3/122/SD 1 SLG/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : I Ketut Guntara, S.Pd
Nip : 19710503 200604 1 016
Pangkat/Gol.Ruang : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Tempat tugas : SD No.1 Sulangai

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Ni Ketut Wiswandewi
NIM : 2011031205
Jurusan : PGSD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar mahasiswa tersebut diatas sudah melakukan penelitian di SD No.1 Sulangai, yang beralamat di Br.Sulangai, Desa Sulangai, Kecamatan Petang, Kabupaten Badung

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sulangai, 24 Agustus 2024
Kepala SD No.1 Sulangai


I Ketut Guntara, S.Pd
NIP.19710503 200604 1 016



Lampiran 7. Hasil Penilaian Judges I

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI

Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi *Kontekstual Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD

Petunjuk

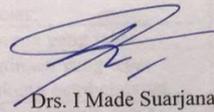
1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar.

No	Indikator Penilaian	Penilaian		Komentar / Masukan
		Relevan	Tidak Relevan	
Kurikulum				
1	Kesuaian Capaian Kompetensi pada materi Bilangan Cacah dengan acuan tujuan pembelajaran.	✓		
2	Kesesuaian acuan tujuan pembelajaran dalam materi Bilangan Cacah dengan tujuan pembelajaran.	✓		
3	Kesesuaian materi pembelajaran dengan acuan tujuan Pembelajaran.	✓		
Isi / Materi				
4	Keterkaitan materi Bilangan Cacah dengan kehidupan sehari hari.	✓		
5	Keakuratan materi dengan Desain Media.	✓		
6	Kesuaian materi dengan desain karakteristik siswa.	✓		
Penggunaan Bahasa				
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II.	✓		
10	Bahasa yang digunakan merupakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami siswa.	✓		

11	Kalimat yang digunakan tidak Bertele-tele.	✓		
Evaluasi				
12	Soal yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.	✓		
13	Gambar pada soal disajikan dengan jelas.	✓		
14	Tingkat kesulitan siswa disesuaikan dengan TP.	✓		

Singaraja, 13 Februari 2024

Pakar II,



Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP 19601231 198603 1 022

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA
Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi
Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD

Petunjuk

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar.

No	Indikator Penilaian	Penilaian		Komentar / Masukan
		Relevan	Tidak relevan	
Teknis				
1	Kemudahan siswa dalam mengoperasiakn media kartun animasi berorientasi <i>Kontekstual Learning</i> .	✓		
2	Kesesuaian masing masing opsi Menu.	✓		
Tampilan				
3	Tampilan media kartun animasi berorientasi <i>Kontekstual Learning</i> .	✓		
4	Komponen media kartun animasi berorientasi <i>Kontekstual Learning</i> .	✓		
5	Kesesuaian pemilihan animasi dengan materi.	✓		
Teks				
6	Ketepatan penggunaan huruf kapital, tanda baca, titik dan koma.	✓		
7	Tulisan dapat dibaca dengan jelas.	✓		
8	Tulisan pada media rapi.	✓		
Gambar				
9	Kualitas gambar yang cerah.	✓		
10	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi.	✓		
11	Animasi yang digunakan menarik.	✓		
Audio				
12	Kejelasan audio yang digunakan.	✓		
13	Backsound yang digunakan sesuai dengan kegiatan pembelajaran.	✓		

14	Pengunaan audio yang digunakan mendukung pemahaman materi.	✓		
----	--	---	--	--

Singaraja, 13 Februari 2024

Pakar II,



Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP 19601231 198603 1 022

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI DESAIN
Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi
Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD

Petunjuk

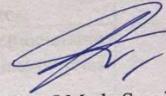
1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar.

No	Indikator Penilaian	Penilaian		Komentar/ catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Tujuan Pembelajaran				
1	Tujuan Pembelajaran pada media kartun animasi berorientasi <i>Kontekstual Learning</i> disampaikan secara jelas.	✓		
2	Materi yang disampaikan dalam tujuan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
3	Tujuan Pembelajaran yang disampaikan sesuai dengan Capaian Kompetensi.	✓		
Strategi				
4	Materi pada media kartun animasi disampaikan secara sistematis.	✓		
5	Media pembelajaran kartun animasi memberikan kesempatan siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.	✓		
6	Materi dalam media kartun animasi disampaikan dengan menarik.	✓		
7	Media kartun animasi memiliki desain yang menarik.	✓		
Evaluasi				
8	Penyajian soal sesuai dengan Capaian Kompetensi.	✓		

9	Penyajian soal mampu menguji pemahaman siswa.	✓		
10	Penyajian soal sesuai dengan Tingkat kognitif siswa.	✓		

Singaraja, 13 Februari 2024

Pakar II,



Drs. I Made Suarjana., M.Pd.
NIP 19601231 198603 1 022

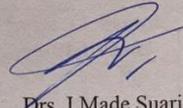
FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECIL DAN PERORANGAN
Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD

Petunjuk

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar,

No	Indikator Penilaian	Penilaian		Komentar / Masukan
		Relevan	Tidak relevan	
Media				
1	Kemenarikan media Pembelajaran.	✓		
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media kartun animasi berorientasi <i>Kontekstual Learning</i> .	✓		
3	Kemudahan penggunaan media animasi berorientasi <i>Kontekstual Learning</i> .	✓		
Materi				
4	Siswa mudah memahami materi yang dijelaskan.	✓		
5	Materi yang ditampilkan jelas.	✓		
6	Materi yang dijelaskan bermanfaat dalam kehidupan.	✓		
Pembelajaran				
7	Kegiatan pembelajaran yang Menyenangkan.	✓		
8	Siswa mendapatkan kesempatan aktif dalam kegiatan pembelajaran.	✓		

Singaraja, 13 Februari 2024
Pakar II,



Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP 19601231 198603 1 022

LEMBAR VALIDITAS
INSTRUMEN TES KOMPETENSI MATEMATIKA

A. Judul Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD.

B. Identitas Peneliti

Nama : Ni Ketut Wiswandewi
NIM : 2011031205
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

C. Identitas Judges I

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198408292009122005

D. Petunjuk

Berilah tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap tes kompetensi Matematika dengan skala penilaian sebagai berikut.

- 1 : Relevan
2 : Tidak Relevan

E. Lembar Validasi

Butir Tes	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		

8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

Singaraja, 13 Februari 2024

Pakar II,



Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP 19601231 198603 1 022

Lampiran 8. Hasil Penilaian Judges II

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI
Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi *Kontekstual*
***Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi**
Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD

Petunjuk

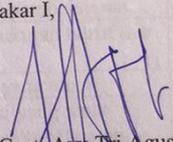
1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar.

No	Indikator Penilaian	Penilaian		Komentar / Masukan
		Relevan	Tidak Relevan	
Kurikulum				
1	Kesuaian Capaian Kompetensi pada materi Bilangan Cacah dengan acuan tujuan pembelajaran.	✓		
2	Kesesuaian acuan tujuan pembelajaran dalam materi Bilangan Cacah dengan tujuan pembelajaran.	✓		
3	Kesesuaian materi pembelajaran dengan acuan tujuan Pembelajaran.	✓		
Isi / Materi				
4	Keterkaitan materi Bilangan Cacah dengan kehidupan sehari hari.	✓		
5	Keakuratan materi dengan Desain Media.	✓		
6	Kesuaian materi dengan desain karakteristik siswa.	✓		
Penggunaan Bahasa				
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II.	✓		
10	Bahasa yang digunakan merupakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami siswa.	✓		

11	Kalimat yang digunakan tidak Bertele-tele.	✓		
Evaluasi				
12	Soal yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.	✓		
13	Gambar pada soal disajikan dengan jelas.	✓		
14	Tingkat kesulitan siswa disesuaikan dengan TP.	✓		

Singaraja, 13 Februari 2024

Pakar I,



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP 198408292009122005

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA
Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi
Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD

Petunjuk

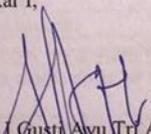
1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (√) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar.

No	Indikator Penilaian	Penilaian		Komentar / Masukan
		Relevan	Tidak relevan	
Teknis				
1	Kemudahan siswa dalam mengoperasiakn media kartun animasi berorientasi <i>Kontekstual Learning</i> .	✓		
2	Kesesuaian masing masing opsi Menu.	✓		
Tampilan				
3	Tampilan media kartun animasi berorientasi <i>Kontekstual Learning</i> .	✓		
4	Komponen media kartun animasi berorientasi <i>Kontekstual Learning</i> .	✓		
5	Kesesuaian pemilihan animasi dengan materi.	✓		
Teks				
6	Ketepatan penggunaan huruf kapital, tanda baca, titik dan koma.	✓		lengkap dgn tanda baca dan huruf Animi
7	Tulisan dapat dibaca dengan jelas.	✓		- -
8	Tulisan pada media rapi.	✓		- -
Gambar				
9	Kualitas gambar yang cerah.	✓		- -
10	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi.	✓		- -
11	Animasi yang digunakan menarik.	✓		- -
Audio				
12	Kejelasan audio yang digunakan.	✓		- -
13	Backsound yang digunakan sesuai dengan kegiatan pembelajaran.	✓		

14	Pengunaan audio yang digunakan mendukung pemahaman materi.	<input checked="" type="checkbox"/>		
----	--	-------------------------------------	--	--

Singaraja, 13 Februari 2024

Pakar I,


Dr. Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP 198408292009122005

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI DESAIN
Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi
Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD

Petunjuk

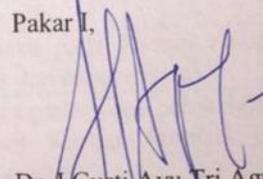
1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar.

No	Indikator Penilaian	Penilaian		Komentar/ catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Tujuan Pembelajaran				
1	Tujuan Pembelajaran pada media kartun animasi berorientasi <i>Kontestual Learning</i> disampaikan secara jelas.	✓		
2	Materi yang disampaikan dalam tujuan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
3	Tujuan Pembelajaran yang disampaikan sesuai dengan Capaian Kompetensi.	✓		
Strategi				
4	Materi pada media kartun animasi disampaikan secara sistematis.	✓		
5	Media pembelajaran kartun animasi memberikan kesempatan siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.	✓		
6	Materi dalam media kartun animasi disampaikan dengan menarik.	✓		
7	Media kartun animasi memiliki desain yang menarik.	✓		
Evaluasi				
8	Penyajian soal sesuai dengan Capaian Kompetensi.	✓		

9	Penyajian soal mampu menguji pemahaman siswa.	<input checked="" type="checkbox"/>		
10	Penyajian soal sesuai dengan Tingkat kognitif siswa.	<input checked="" type="checkbox"/>		

Singaraja, 13 Februari 2024

Pakar I,



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. NIP
198408292009122005

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECIL DAN PERORANGAN
Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD

Petunjuk

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar,

No	Indikator Penilaian	Penilaian		Komentar / Masukan
		Relevan	Tidak relevan	
Media				
1	Kemenarikan media Pembelajaran. <i>apa lengkapi</i>	✓		
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media kartun animasi berorientasi <i>Kontekstual Learning.</i>	✓		
3	Kemudahan penggunaan media animasi berorientasi <i>Kontekstual Learning.</i>	✓		
Materi				
4	Siswa mudah memahami materi yang dijelaskan. <i>pada ya:</i>	✓		
5	Materi yang ditampilkan jelas.	✓		<i>lengkapi</i>
6	Materi yang dijelaskan bermanfaat dalam kehidupan.	✓		
Pembelajaran				
7	Kegiatan pembelajaran yang Menyenangkan.	✓		
8	Siswa mendapatkan kesempatan aktif dalam kegiatan pembelajaran.	✓		

Tambahkan item minimal 10

Singaraja, 13 Februari 2024
Pakar I,



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP 198408292009122005

KISI INSTRUMEN
(INSTRUMENT TEST)

No	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No Soal
1.	Disajikan sebuah pernyataan siswa dapat menentukan kalimat matematika yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil yang benar sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.	C3	PG	1,2
2.	Disajikan sebuah pernyataan siswa dapat menganalisis soal pembagian dua bilangan cacah hingga 100 dalam kehidupan sehari-hari.	C4	PG	15,17
3.	Disajikan sebuah pernyataan siswa dapat memecahkan hasil penjumlahan sampai 100 pada komposisi bilangan.	C4	PG	8,14
4.	Disajikan sebuah pernyataan siswa dapat menyimpulkan hasil penjumlahan bilangan cacah sampai 100 pada komposisi bilangan.	C5	PG	3, 18
5.	Disajikan sebuah gambar siswa dapat memecahkan masalah sehari-hari yang berhubungan dengan penjumlahan dalam bentuk soal cerita.	C4	PG	6,9
6.	Disajikan sebuah gambar siswa dapat memecahkan hasil penjumlahan bilangan cacah menggunakan sifat-sifat dalam bilangan cacah.	C4	PG	16, 19
7.	Disajikan sebuah gambar siswa dapat menyimpulkan hasil pengurangan bilangan cacah.	C5	PG	11,12
8.	Disajikan sebuah pernyataan siswa dapat menentukan hasil soal cerita tentang penjumlahan dan pengurangan.	C3	PG	4,
9.	Disajikan sebuah pernyataan siswa dapat menentukan dan membaca nilai bilangan dan nilai tempat dalam bilangan cacah.	C3	PG	5,7
10.	Disajikan sebuah gambar siswa dapat menyusun soal penjumlahan dalam bilangan cacah.	C6	PG	10,13
Jumlah				20

LEMBAR VALIDITAS
INSTRUMEN TES KOMPETENSI MATEMATIKA

A. Judul Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD.

B. Identitas Peneliti

Nama : Ni Ketut Wiswandewi
NIM : 2011031205
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

C. Identitas Judges I

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198408292009122005

D. Petunjuk

Berilah tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap tes kompetensi Matematika dengan skala penilaian sebagai berikut.

1 : Relevan

2 : Tidak Relevan

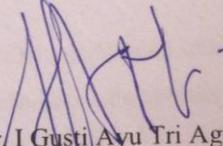
E. Lembar Validasi

Butir Tes	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		

8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

Singaraja, 13 Februari 2024

Pakar I,


Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP 198408292009122005

Lampiran 9. Hasil Analisis Uji Validitas Isi Intrument

Validitas isi instrument ahli materi

No	Indikator	Skor Relevansi	
		Judges 1	Judges 2
Kurikulum			
1.	Materi yang disampaikan dalam kartun animasi sesuai dengan capaian pembelajaran.	1	1
2.	Materi yang disampaikan kartun animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	1	1
Penyampaian Materi			
3.	Materi yang disampaikan dalam kartun animasi tepat dengan karakteristik siswa.	1	1
4.	Materi dalam kartu animasi dengan jelas diuraikan mengenai nilai tempat bilangan cacah.	1	1
Bahasa			
5.	Bahasa yang digunakan dalam kartun animasi sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	1	1
6.	Kalimat dalam kartun animasi menggunakan kalimat baku	1	1
7.	Kalimat yang disajikan dalam kartun animasi mudah dipahami oleh siswa.	1	1
Evaluasi			
8.	Materi evaluasi dalam kartun animasi sesuai dengan kompetensi pembelajaran.	1	1

Tabulasi silang validitas isi instrumen ahli materi

Sebelum media media kartun animasi 2D divalidasi oleh 4 orang ahli, maka

No	Nama	NIP/NIR	Instansi	Keterangan
1	Drs. I Made Suarjana, M.Pd.	196012311986031022	Undiksha	Bidang Pendidikan Dasar
2	Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.	198408282009122005	Undiksha	Bidang Pendidikan Dasar

instrumen materi untuk ahli terlebih dahulu diuji oleh dua dosen pembimbing sebagai judges. Berikut adalah daftar penilai yang ditetapkan oleh program studi.

Setelah itu, instrumen yang ada dihitung menggunakan rumus gregory dan memperoleh hasil yang ditabulasikan sebagai berikut.

Penilaian tabulasi judges untuk instrumen ahli materi

<i>Judges</i>		<i>Judges I</i>	
<i>Judges II</i>	Penilaian <i>Judges</i>	Relevan	Tidak Relevan
	Relevan	-	-
	Tidak Relevan		1,2,3,4,5,6,7,8,9, 10,11,12,13,14

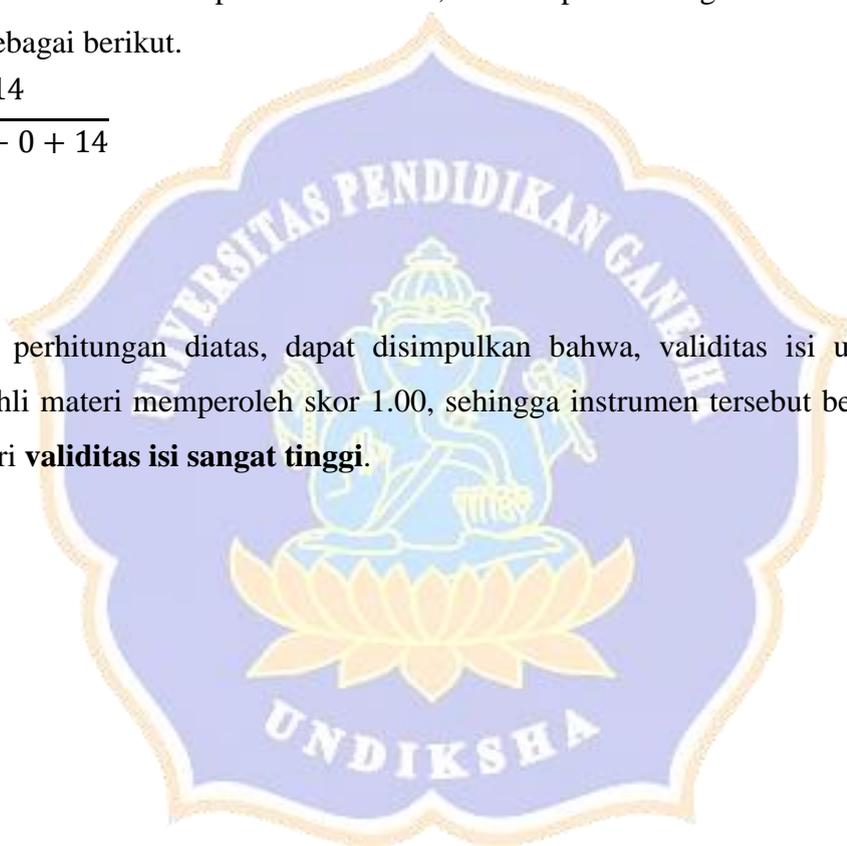
Berdasarkan tabulasi pada tabel di atas, maka dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{14}{0 + 0 + 0 + 14}$$

$$V = \frac{14}{14}$$

$$V = 1.00$$

Dari perhitungan diatas, dapat disimpulkan bahwa, validitas isi untuk instrumen ahli materi memperoleh skor 1.00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.



Hasil Perhitungan Validitas Isi Instrumen Ahli Media

No	Indikator	Skor Relevansi	
		Judges 1	Judges 2
Tampilan			
1.	Tampilan pada kartun animasi menarik.	1	1
2.	Desain kartun animasi sesuai dengan karakteristik siswa.	1	1
Tulisan			
3.	Model huruf yang digunakan dalam kartun animasi mudah dibaca.	1	1
4.	Ukuran huruf yang digunakan dalam kartun animasi mudah dibaca.	1	1
Gambar			
5.	Gambar yang ditampilkan dalam kartun animasi sesuai dengan materi	1	1
6.	Penggunaan latar belakang dalam kartun animasi yang menarik.	1	1
7.	Gambar pendukung dalam kartun animasi diletakkan dengan tepat dan jelas.	1	1
Warna			
8.	Warna latar belakang dalam kartun animasi yang dipakai selaras dengan huruf.	1	1
9.	Warna latar belakang dalam kartun animasi yang dipakai selaras dengan gambar.	1	1
Audio			
10.	Audio dalam kartun animasi dapat didengarkan dengan jelas.	1	1

Tabulasi Silang Validitas Isi Instrumen Ahli Media:

Sebelum media media kartun animasi 2D divalidasi oleh 4 orang ahli, maka instrumen media untuk ahli terlebih dahulu diuji oleh dua dosen pembimbing sebagai judges. Berikut adalah daftar penilai yang ditetapkan oleh program studi.

No	Nama	NIP/NIR	Instansi	Keterangan
1	Drs. I Made Suarjana, M.Pd.	196012311986031022	Undiksha	Bidang Pendidikan Dasar

2	Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.	198408282009122005	Undiksha	Bidang Pendidikan Dasar
---	---	--------------------	----------	-------------------------

Setelah itu, instrumen yang ada dihitung menggunakan rumus gregory dan memperoleh hasil yang ditabulasikan sebagai berikut.

Penilaian tabulasi judges untuk instrumen ahli media

<i>Judges</i>		<i>Judges I</i>	
<i>Judges II</i>	Penilaian <i>Judges</i>	Relevan	Tidak Relevan
	Relevan	-	-
	Tidak Relevan		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14

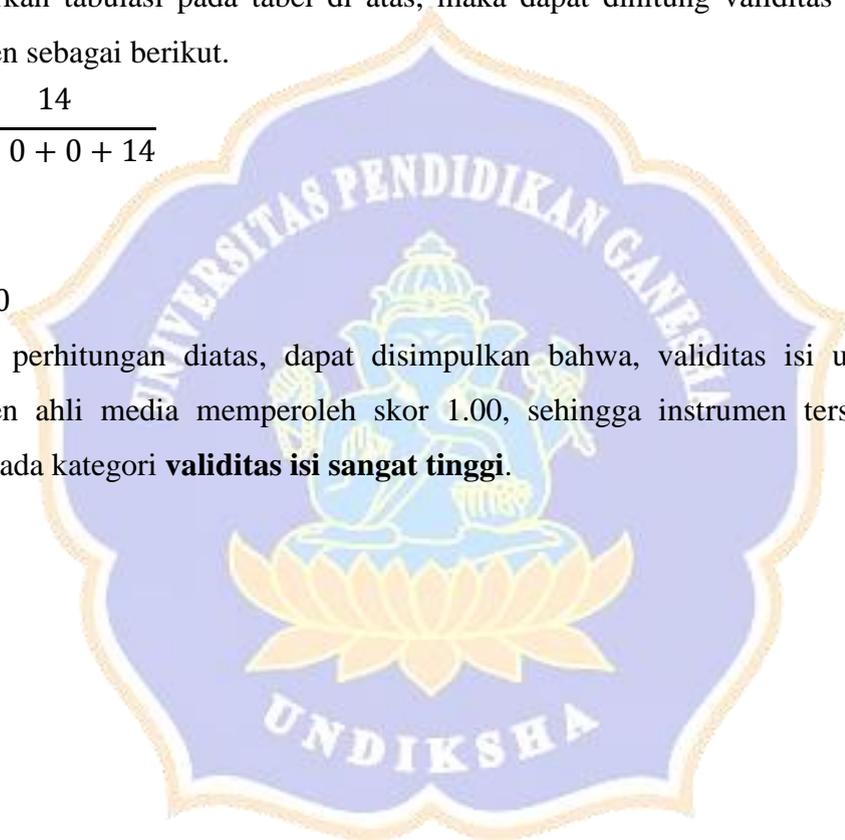
Berdasarkan tabulasi pada tabel di atas, maka dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{14}{0 + 0 + 0 + 14}$$

$$V = \frac{14}{14}$$

$$V = 1.00$$

Dari perhitungan diatas, dapat disimpulkan bahwa, validitas isi untuk instrumen ahli media memperoleh skor 1.00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.



Hasil Perhitungan Validitas Isi Instrumen Ahli Desain

No	Indikator	Skor	
		Ahli 1	Ahli 2
Tujuan Pembelajaran			
1.	Tujuan pembelajaran pada media Kartun Animasi berorientasi <i>Kontekstual Learning</i> disampaikan secara jelas.	1	1
2.	Materi yang disampaikan dalam tujuan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	1	1
3.	Tujuan pembelajaran yang disampaikan sesuai dengan capaian pembelajaran.	1	1
Strategi			
4.	Materi pada media kartun animasi disampaikan secara sistematis.	1	1
5.	Media pembelajaran kartun animasi memberikan kesempatan siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.	1	1
6.	Materi dalam media kartun animasi disampaikan dengan menarik.	1	1
7.	Media kartun animasi memiliki desain yang menarik.	1	1
Evaluasi			
8.	Penyajian soal sesuai dengan Capaian Kompetensi	1	1
9.	Penyajian soal mampu menguji pemahaman siswa.	1	1
10.	Penyajian soal sesuai dengan tingkat kognitif siswa.	1	1

Tabulasi Silang Validitas Isi Instrumen Ahli Desain:

Sebelum media media kartun animasi 2D divalidasi oleh 4 orang ahli, maka instrumen desain untuk ahli terlebih dahulu diuji oleh dua dosen pembimbing sebagai judges. Berikut adalah daftar penilai yang ditetapkan oleh program studi.

No	Nama	NIP/NIR	Instansi	Keterangan
1	Drs. I Made Suarjana, M.Pd.	196012311986031022	Undiksha	Bidang Pendidikan Dasar
2	Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.	198408282009122005	Undiksha	Bidang Pendidikan Dasar

Setelah itu, instrumen yang ada dihitung menggunakan rumus gregory dan memperoleh hasil yang ditabulasikan sebagai berikut.

Penilaian tabulasi judges untuk instrumen ahli desain

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

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

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

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

$$V = 1.00$$

Dari perhitungan diatas, dapat disimpulkan bahwa, validitas isi untuk instrumen ahli desain memperoleh skor 1.00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.

Validitas isi instrumen efektivitas

No	Soal	Skor	
		Ahli 1	Ahli 2
1.		1	1
2.		1	1
3.		1	1
4.		1	1
5.		1	1
6.		1	1
7.		1	1
8.		1	1
9.		1	1
10.		1	1
11.		1	1
12.		1	1
13.		1	1
14.		1	1
15.		1	1
16.		1	1
17.		1	1
18.		1	1
19.		1	1

20.		1	1
-----	--	---	---

Tabulasi silang validitas isi instrumen efektivitas:

Sebelum media media kartun animasi 2D divalidasi oleh 4 orang ahli, maka instrumen efektivitas untuk ahli terlebih dahulu diuji oleh dua dosen pembimbing sebagai judges. Berikut adalah daftar penilai yang ditetapkan oleh program studi.

No	Nama	NIP/NIR	Instansi	Keterangan
1	Drs. I Made Suarjana, M.Pd.	196012311986031022	Undiksha	Bidang Pendidikan Dasar
2	Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.	198408282009122005	Undiksha	Bidang Pendidikan Dasar

Setelah itu, instrumen yang ada dihitung menggunakan rumus gregory dan memperoleh hasil yang ditabulasikan sebagai berikut.

Penilaian tabulasi judges untuk instrumen ahli efektivitas

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

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

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

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

$$V = 1.00$$

Dari perhitungan diatas, dapat disimpulkan bahwa, validitas isi untuk instrumen ahli efektivitas memperoleh skor 1.00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori **validitas isi sangat tinggi**.

Lampiran 10. Hasil Penilaian Uji Media

LEMBAR INSTRUMEN AHLI MEDIA
Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD

Peneliti : Ni Ketut Wiswandewi

A. Petunjuk

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan nilai pada butir-butir disetiap aspek yang akan dinilai dengan memberikan tanda (√) pada kolom nilai yang tersedia.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Penilaian terdiri atas lima kategori yang dipaparkan sebagai berikut.
 (1) = Sangat Kurang (4) = Baik
 (2) = Kurang (5) = Sangat Baik
 (3) = Cukup
4. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen lembar penilaian.

B. Penilaian

NO	PERNYATAAN	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Tampilan						
1.	Tampilan pada kartun animasi menarik.	✓				
2.	Jenis kartun animasi sesuai dengan karakteristik siswa.	✓				
B. Tulisan						
3.	Jenis huruf yang digunakan dalam kartun animasi mudah dibaca.	✓				
4.	Ukuran huruf yang digunakan dalam kartun animasi mudah dibaca.	✓				
C. Gambar						
5.	Gambar yang ditampilkan dalam kartun animasi sesuai dengan materi.	✓				

NO	PERNYATAAN	Skor				
		5	4	3	2	1
6.	Penggunaan latar belakang dalam kartun animasi yang menarik.	✓				
7.	Gambar pendukung dalam kartun animasi diletakkan dengan tepat dan jelas.		✓			
D. Warna						
9.	Warna latar belakang dalam kartun animasi yang dipakai selaras dengan huruf.		✓			
10.	Warna latar belakang dalam kartun animasi yang dipakai selaras dengan gambar.	✓				
E. Audio						
11.	Audio dalam kartun animasi dapat didengarkan dengan jelas.	✓				

C. Komentar Guna Perbaikan Media

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

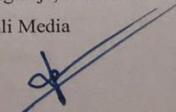
Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD dinyatakan*).

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

*) : Mohon melingkari nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu

Singaraja, 21 Februari 2024

Ahli Media


Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL.

NIP. 196012311986031022

LEMBAR INSTRUMEN AHLI MEDIA
Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD
 Peneliti : Ni Ketut Wiswandewi

A. Petunjuk

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan nilai pada butir-butir disetiap aspek yang akan dinilai dengan memberikan tanda (√) pada kolom nilai yang tersedia.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Penilaian terdiri atas lima kategori yang dipaparkan sebagai berikut.
 (1) = Sangat Kurang (4) = Baik
 (2) = Kurang (5) = Sangat Baik
 (3) = Cukup
4. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen lembar penilaian.

B. Penilaian

NO	PERNYATAAN	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Tampilan						
1.	Tampilan pada kartun animasi menarik.	-	✓			
2.	Desain kartun animasi sesuai dengan karakteristik siswa.	✓				
B. Tulisan						
3.	Model huruf yang digunakan dalam kartun animasi mudah dibaca.	✓				
4.	Ukuran huruf yang digunakan dalam kartun animasi mudah dibaca.	✓				
C. Gambar						
5.	Gambar yang ditampilkan dalam kartun animasi sesuai dengan materi.	✓				

NO	PERNYATAAN	Skor				
		5	4	3	2	1
6.	Penggunaan latar belakang dalam kartun animasi yang menarik.	✓				
7.	Gambar pendukung dalam kartun animasi diletakkan dengan tepat dan jelas.	✓				
D. Warna						
9.	Warna latar belakang dalam kartun animasi yang dipakai selaras dengan huruf.	✓				
10.	Warna latar belakang dalam kartun animasi yang dipakai selaras dengan gambar.	✓				
E. Audio						
11.	Audio dalam kartun animasi dapat didengarkan dengan jelas.	✓				

C. Komentar Guna Perbaikan Media

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

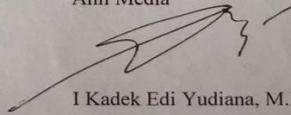
Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD dinyatakan*).

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan ✓

*) : Mohon melingkari nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu

Singaraja, 21 Februari 2024

Ahli Media



I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

NIP. 198507052010121007

Lampiran 11. Ahli Materi

LEMBAR INSTRUMEN AHLI MATERI

Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD

Peneliti : Ni Ketut Wiswandewi

A. Petunjuk

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan nilai pada butir-butir di setiap aspek yang akan dinilai dengan memberikan tanda (√) pada kolom nilai yang tersedia.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas materi dan kemanfaatan materi.
3. Penilaian terdiri atas lima kategori yang dipaparkan sebagai berikut.
(1) = Sangat Kurang (4) = Baik
(2) = Kurang (5) = Sangat Baik
(3) = Cukup
4. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen lembar penilaian.

B. Penilaian

NO	PERNYATAAN	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Kurikulum						
1.	Materi yang disampaikan dalam kartun animasi sesuai dengan capaian pembelajaran.		✓	•		
2.	Materi yang disampaikan kartun animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓	✓		
B. Penyampaian Materi						
3.	Materi yang disampaikan dalam kartun animasi tepat dengan karakteristik siswa.	✓				
4.	Materi dalam kartun animasi dengan jelas diuraikan mengenai nilai tempat bilangan cacah.	✓				

NO	PERNYATAAN	Skor				
		5	4	3	2	1
C. Bahasa						
5.	Bahasa yang digunakan dalam kartun animasi sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	✓				
6.	Kalimat dalam kartun animasi menggunakan kalimat baku.	✓				
7.	Kalimat yang disajikan dalam kartun animasi mudah dipahami oleh siswa.	✓				
D. Evaluasi						
8.	Materi evaluasi dalam kartun animasi sesuai dengan kompetensi pembelajaran.		✓			

C. Komentar Guna Perbaikan Media

- Belum mencantumkan CP, tujuan pembelajaran dan kompetensi pembelajaran sehingga belum bisa mengukur item no 8.
- Belum ada profil pengembang

D. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD dinyatakan*).

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

*) : Mohon melingkari nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu

Singaraja, 21 Februari 2024

Ahli Materi

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19840282009122005

Lampiran 12. Ahli Media

LEMBAR INSTRUMEN AHLI MEDIA
Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD
 Peneliti : Ni Ketut Wiswandewi

A. Petunjuk

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan nilai pada butir-butir disetiap aspek yang akan dinilai dengan memberikan tanda (√) pada kolom nilai yang tersedia.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Penilaian terdiri atas lima kategori yang dipaparkan sebagai berikut.
 (1) = Sangat Kurang (4) = Baik
 (2) = Kurang (5) = Sangat Baik
 (3) = Cukup
4. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen lembar penilaian.

B. Penilaian

NO	PERNYATAAN	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Tampilan						
1.	Tampilan pada kartun animasi menarik.		√			
2.	Desain kartun animasi sesuai dengan karakteristik siswa.	√				
B. Tulisan						
3.	Model huruf yang digunakan dalam kartun animasi mudah dibaca.	√				
4.	Ukuran huruf yang digunakan dalam kartun animasi mudah dibaca.	√				
C. Gambar						
5.	Gambar yang ditampilkan dalam kartun animasi sesuai dengan materi.	√				

NO	PERNYATAAN	Skor				
		5	4	3	2	1
6.	Penggunaan latar belakang dalam kartun animasi yang menarik.	✓				
7.	Gambar pendukung dalam kartun animasi diletakkan dengan tepat dan jelas.		✓			
D. Warna						
9.	Warna latar belakang dalam kartun animasi yang dipakai selaras dengan huruf.			✓		
10.	Warna latar belakang dalam kartun animasi yang dipakai selaras dengan gambar.	✓				
E. Audio						
11.	Audio dalam kartun animasi dapat didengarkan dengan jelas.	✓				

C. Komentar Guna Perbaikan Media

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

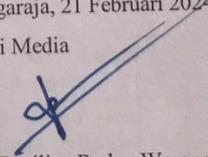
Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD dinyatakan*).

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

*) : Mohon melingkari nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu

Singaraja, 21 Februari 2024

Ahli Media


Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL.

NIP. 196012311986031022

LEMBAR INSTRUMEN AHLI MEDIA
Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi Kontekstual
Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi
Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD
 Peneliti : Ni Ketut Wiswandewi

A. Petunjuk

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan nilai pada butir-butir disetiap aspek yang akan dinilai dengan memberikan tanda (√) pada kolom nilai yang tersedia.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Penilaian terdiri atas lima kategori yang dipaparkan sebagai berikut.
 (1) = Sangat Kurang (4) = Baik
 (2) = Kurang (5) = Sangat Baik
 (3) = Cukup
4. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen lembar penilaian.

B. Penilaian

NO	PERNYATAAN	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Tampilan						
1.	Tampilan pada kartun animasi menarik.	-	√			
2.	Desain kartun animasi sesuai dengan karakteristik siswa.	√				
B. Tulisan						
3.	Model huruf yang digunakan dalam kartun animasi mudah dibaca.	√				
4.	Ukuran huruf yang digunakan dalam kartun animasi mudah dibaca.	√				
C. Gambar						
5.	Gambar yang ditampilkan dalam kartun animasi sesuai dengan materi.	√				

NO	PERNYATAAN	Skor				
		5	4	3	2	1
6.	Penggunaan latar belakang dalam kartun animasi yang menarik.	✓				
7.	Gambar pendukung dalam kartun animasi diletakkan dengan tepat dan jelas.	✓				
D. Warna						
9.	Warna latar belakang dalam kartun animasi yang dipakai selaras dengan huruf.	✓				
10.	Warna latar belakang dalam kartun animasi yang dipakai selaras dengan gambar.	✓				
E. Audio						
11.	Audio dalam kartun animasi dapat didengarkan dengan jelas.	✓				

C. Komentar Guna Perbaikan Media

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

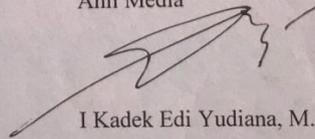
Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD dinyatakan*).

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan ✓

*) : Mohon melingkari nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu

Singaraja, 21 Februari 2024

Ahli Media



I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

NIP. 198507052010121007

Lampiran 13. Uji Coba Perorangan

**INSTRUMEN VALIDASI UJI PERORANGAN DAN KELOMPOK
KECIL**

**Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi
Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD**

Identitas

Nama : i.kadek...baqus...adi...winata.....
No. Absen : 13.....
Kelas : 2.....

Petunjuk:

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi Skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Setuju (SS)
4 = Setuju (S)
3 = Cukup (C)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument.

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Media							
1	Kemenarikan media pembelajaran.					✓	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media kartun animasi.					✓	
3	Kemudahan penggunaan media Kartun animasi.					✓	
Materi							
4	Siswa mudah memahami materi yang dijelaskan.					✓	
5	Materi yang ditampilkan jelas.					✓	
6	Materi yang dijelaskan bermanfaat dalam kehidupan.					✓	

Lampiran 14. Hasil Uji Kelompok Kecil

**INSTRUMEN VALIDASI UJI PERORANGAN DAN KELOMPOK
KECIL**

**Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi
Kontekstual Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD**

Identitas

Nama : Ni Putu Dyah Permata Putri Siung
No. Absen : 6
Kelas : dua

Petunjuk:

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi Skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.
 - 5 = Sangat Setuju (SS)
 - 4 = Setuju (S)
 - 3 = Cukup (C)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument.

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Media							
1	Kemenarikan media pembelajaran.					√	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media kartun animasi.					√	
3	Kemudahan penggunaan media Kartun animasi.					√	
Materi							
4	Siswa mudah memahami materi yang dijelaskan.					√	
5	Materi yang ditampilkan jelas.					√	
6	Materi yang dijelaskan bermanfaat dalam kehidupan.					√	

Pembelajaran						
7	Kegiatan pembelajaran yang Menyenangkan.					✓
8	Siswa mendapatkan kesempatan aktif dalam kegiatan pembelajaran.					✓

Badung,, 2024

Siswa,

(Ni Putu Dyah Permaha Putri Siang)

Lampiran 15. Hasil Pretest

Nama : I Made diana Jaya Kusuma Nugraha
 Kelas : 2
 No. Absen : 3

**HASIL PENILAIAN DARI SOAL PRE TEST MENGGUNAKAN
 MEDIA KARTUN ANIMASI BERORIENTASI KONTEKSTUAL
 LEARNING PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI
 BILANGAN CACAH SISWA KELAS II SD**

LEMBAR JAWABAN

I. Pilihan Ganda

1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D

6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D

11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D

16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

Lampiran 16. Hasil Posttest

Nama : Ni. Kadek. Kora. Agustini. Mika
 Kelas : 2
 No. Absen : 2

HASIL PENILAIAN DARI SOAL POST TEST
MENGGUNAKAN MEDIA KARTUN ANIMASI BERORIENTASI
KONTEKSTUAL LEARNING PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
MATERI BILANGAN CACAH SISWA KELAS II SD

LEMBAR JAWABAN

I. Pilihan Ganda

1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D

6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D

11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D

16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

Lampiran 17. Hasil Uji Validitas

Hasil Uji Validitas Ahli Materi

Validasi media dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu ahli materi. Ahli tersebut diantaranya, yaitu Drs. I Made Suarjana, M.Pd. sebagai ahli 1 dan Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli 2. Adapun hasil validasi dari masing-masing ahli disajikan pada tabel berikut.

No Butir	Penilai		s ₁	s ₂	$\sum s$	N(C-1)	V	Ket
	1	2						
1.	4	4	3	3	6	8	0.75	SEDANG
2.	4	5	3	4	7	8	0.88	TINGGI
3.	5	5	4	4	8	8	1.00	TINGGI
4.	5	5	4	4	8	8	1.00	TINGGI
5.	5	5	4	3	7	8	0.88	TINGGI
6.	5	5	3	4	7	8	0.88	TINGGI
7.	5	4	4	3	7	8	0.88	TINGGI
8.	4	5	3	4	7	8	0.88	TINGGI
Jumlah	37	38	28	29	57	64	0,90	TINGGI

Hasil Uji Validitas Ahli Desain

Validasi media dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu ahli materi. Ahli tersebut diantaranya, yaitu I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd. sebagai ahli 1 dan Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli 2. Adapun hasil validasi dari masing-masing ahli disajikan pada tabel berikut.

No Butir	Penilai		s ₁	s ₂	$\sum s$	N(C-1)	V	Ket
	1	2						
1.	5	5	4	4	8	8	1.00	TINGGI
2.	5	5	4	3	7	8	0.88	TINGGI
3.	5	5	4	4	8	8	1.00	TINGGI
4.	5	5	4	4	8	8	1.00	TINGGI
5.	4	4	3	3	7	8	0.88	TINGGI
6.	4	5	3	4	7	8	0.88	TINGGI

No Butir	Penilai		s ₁	s ₂	$\sum s$	N(C-1)	V	Ket
	1	2						
7.	5	5	4	4	8	8	1.00	TINGGI
8.	5	4	4	3	8	8	1.00	TINGGI
9.	5	5	4	4	8	8	1.00	TINGGI
10.	5	5	4	4	8	8	1.00	TINGGI
Jumlah	48	48	38	37	77	80	0,96	TINGGI

Hasil Uji Validitas Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu ahli materi. Ahli tersebut diantaranya, yaitu Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL., sebagai ahli 1 dan I Kadek Edi Yudiana, M.Pd. sebagai ahli 2. Adapun hasil validasi dari masing-masing ahli disajikan pada tabel berikut.

No Butir	Penilai		s ₁	s ₂	$\sum s$	N(C-1)	V	Ket
	1	2						
1.	4	4	4	4	8	8	1.00	TINGGI
2.	5	5	4	4	8	8	1.00	TINGGI
3.	5	5	4	4	8	8	1.00	TINGGI
4.	5	5	4	4	8	8	1.00	TINGGI
5.	5	5	4	4	8	8	0.88	TINGGI
6.	5	5	4	4	8	8	0.88	TINGGI
7.	4	5	3	4	7	8	0.88	TINGGI
8.	4	5	3	4	7	8	0.88	TINGGI
9.	5	5	4	4	8	8	1.00	TINGGI
10.	5	5	4	4	8	8	1.00	TINGGI
Jumlah	47	49	38	37	78	80	0,98	TINGGI

Dari hasil perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa, penilaian ahli media memperoleh hasil sebesar 0,98. Hal ini membuktikan bahwa instrumen ahli materi sangat valid.

Lampiran 18. Hasil Uji Kepraktisan Media

Uji kepraktisan pada uji media ini melibatkan 12 orang siswa yang tergolong ke dalam kelompok kecil sebagai praktisi (P). Siswa tersebut dibagi menjadi 4 kelompok kecil. Adapun hasil penilaian dari masing-masing praktisi disajikan pada tabel berikut.

No	Indikator	Responden											
		Kelompok 1			Kelompok 2			Kelompok 3			Kelompok 4		
Media													
1.	Kemenarikan media pembelajaran.	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan media kartun animasi.	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5
3.	Kemudahan penggunaan media kartun animasi.	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5
Materi													
4.	Siswa mudah memahami materi yang dijelaskan.	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
5.	Materi yang ditampilkan jelas.	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5
6.	Materi yang dijelaskan bermanfaat dalam kehidupan.	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4
Pembelajaran													
7.	Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5
8.	Siswa mendapatkan kesempatan aktif	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5

dalam kegiatan pembelajaran.													
Jumlah	40	38	39	36	39	38	36	39	38	36	36	36	39
Skor Maksimal Ideal	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Presentase (Jumlah/SMI × 100%)	100 %	95 %	98 %	90 %	98 %	95 %	90 %	98 %	95 %	90%	90%	98 %	98 %

Selanjutnya menghitung total persentase:

$$\% = F:N = 1137\% : 12 = 95\%$$

Dari hasil perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa, penilaian para praktisi memperoleh hasil sebesar 95%. Hal ini membuktikan bahwa media kartun animasi praktis untuk digunakan.

Lampiran 19. Hasil Uji Perorangan

No	Indikator	Responden			
		1	2	3	4
Media					
1.	Kemenerikan media pembelajaran.	5	4	4	4
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan media kartun animasi.	5	5	4	5
3.	Kemudahan penggunaan media kartun animasi.	5	5	4	5
Materi					
4.	Siswa mudah memahami materi yang dijelaskan.	5	5	5	5
5.	Materi yang ditampilkan jelas.	5	5	4	5
6.	Materi yang dijelaskan bermanfaat dalam kehidupan.	4	5	5	4
Pembelajaran					
7.	Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.	5	5	5	5

8.	Siswa mendapatkan kesempatan aktif dalam kegiatan pembelajaran.	5	5	5	4
Jumlah		39	39	36	37
Skor Maksimal Ideal		40	40	40	40
Presentase (Jumlah/SMI × 100%)		98%	98%	90%	93%

Selanjutnya menghitung total persentase:

$$\% = F:N = 379\% : 4 = 95\%$$

Dari hasil perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa, penilaian para praktisi memperoleh hasil sebesar 95%. Hal ini membuktikan bahwa media kartun animasi praktis untuk digunakan.



Lampiran 20. Uji Efektivitas Media

Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Pre Test Dan Post Test

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.157	30	.058	.948	30	.146
Post Test	.142	30	.129	.938	30	.082

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai data hasil belajar pada mata pelajaran matematika sebelum penerapan produk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,05 pada kolom Kolmogorov-Smirnov dan 0,14 pada kolom Shapiro-Wilk. Hasil ini mengindikasikan bahwa kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (pada taraf signifikansi 5%). Dengan demikian, hasil belajar matematika peserta didik sebelum penerapan media kartun animasi 2D memiliki distribusi **normal**.

Selanjutnya, nilai data hasil belajar pada mata pelajaran matematika setelah penerapan media menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,12 pada kolom Kolmogorov-Smirnov dan 0,08 pada kolom Shapiro-Wilk. Hasil ini juga menunjukkan bahwa kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (pada taraf signifikansi 5%). Dengan kata lain, hasil belajar matematika peserta didik sebelum penerapan media kartun animasi 2D juga berdistribusi **normal**.

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Based on Mean	.306	1	58	.582
	Based on Median	.331	1	58	.567
	Based on Median and with adjusted df	.331	1	57.970	.567
	Based on trimmed mean	.296	1	58	.589

Uji homogenitas varians adalah salah satu uji prasyarat yang harus dilakukan sebelum melaksanakan uji-t. Hasil uji homogenitas varians menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kolom *Based on Mean* sebesar 0,58. Nilai ini lebih besar dari 0,05 (taraf signifikansi 5%), yang berarti data hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa sebelum dan sesudah penerapan media kartun animasi 2D bersifat **homogen**.

Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar Siswa

No	Pre Test	Post test
1	50	85
2	65	90
3	55	95
4	60	85
5	60	95
6	60	90
7	55	90
8	55	95
9	60	100
10	50	100
11	50	95
12	65	90
13	60	95
14	55	85
15	50	90
16	60	90
17	55	100
18	40	75
19	45	90
20	40	95
21	45	90
22	50	95
23	40	100
24	45	90
25	50	100
26	55	95
27	60	90
28	65	95
29	60	100
30	50	90



	Sebelum	Sesudah
Rata-rata	54	93
Simp. Baku	7	6
Varians	55	32
dk	58	58

Selanjutnya, nilai rerata, simpangan baku, varians, dan kolerasi tersebut dimasukkan ke dalam rumus uji-t berkolerasi.

$$t_{hitung} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{54 - 93}{\sqrt{\frac{55}{30} + \frac{32}{30} - 2(0,12) \left(\frac{7}{\sqrt{30}}\right) \left(\frac{6}{\sqrt{30}}\right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{-39}{\sqrt{1,83 + 1,06 - (0,24)(1,27)(1,09)}} = \frac{-39}{1,6} = 24,37$$

Hasil Uji Coba N Gain Score

No	Post Test	Pre test	Post tes-Pre tes	Skor Ideal	N gain Score	Persentase
1	85	50	35	50	0.70	70.00
2	90	65	25	35	0.71	71.43
3	95	55	40	45	0.89	88.89
4	85	60	25	40	0.63	62.50
5	95	60	35	40	0.88	87.50
6	90	60	30	40	0.75	75.00
7	90	55	35	45	0.78	77.78
8	95	55	40	45	0.89	88.89
9	100	60	40	40	1.00	100.00
10	100	50	50	50	1.00	100.00
11	95	50	45	50	0.90	90.00

12	90	65	25	35	0.71	71.43
13	95	60	35	40	0.88	87.50
14	85	55	30	45	0.67	66.67
15	90	50	40	50	0.80	80.00
16	90	60	30	40	0.75	75.00
17	100	55	45	45	1.00	100.00
18	75	40	35	60	0.58	58.33
19	90	45	45	55	0.82	81.82
20	95	40	55	60	0.92	91.67
21	90	45	45	55	0.82	81.82
22	95	50	45	50	0.90	90.00
23	100	40	60	60	1.00	100.00
24	90	45	45	55	0.82	81.82
25	100	50	50	50	1.00	100.00
26	95	55	40	45	0.89	88.89
27	90	60	30	40	0.75	75.00
28	95	65	30	35	0.86	85.71
29	100	60	40	40	1.00	100.00
30	90	50	40	50	0.80	80.00
Mean	92.50	53.67	38.83	46.33	0.84	83.59

Tingkat Kesukaran

No. Soal	Kategori
1	Sukar
2	Sukar

3	Sedang
4	Sukar
5	Sedang
6	Sedang
7	Sukar
8	Sukar
9	Sedang
10	Sedang
11	Mudah
12	Mudah
13	Sedang
14	Sedang
15	Sedang
16	Sukar
17	Sedang
18	Sedang
19	Sukar
20	Sedang

Dari data di atas diperoleh hasil bahwa, 7 soal masuk kategori sukar, 2 soal masuk kategori mudah, dan 10 soal masuk kategori sedang.

Distribusi Frekuensi Data Pre Test

Kelas	Interval	X	f	FX	fk			
1	40-43	40	3	120	18	N	30	
2	44-47	45	3	135	18	MAX	65	
3	48-51	50	7	350	42	MIN	40	
4	52-55	55	6	330	36	R	25	
5	56-59	59	0	0	0	K	6	
6	60-63	60	8	480	48	P	4.1667	4
7	64-67	65	3	195	18			
Jumlah			30	1610	180			

Distribusi Frekuensi Data Post Test

Kelas	Interval	X	f	FX	fk
1	75-78	75	1	75	6
2	79-82	79	0	0	0
3	83-86	83	3	249	18
4	87-90	87	11	957	66
5	91-94	91	0	0	0
6	95-98	95	15	1425	90
Jumlah			30	2706	180

N	30	
MAX	100	
MIN	75	
R	25	
K	6	
P	4.1667	4



Lampiran 21.Rekapitulasi Hasil Uji Reabilitas Butir Soal

Siswa	Butir Soal																				Skor
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	
Siswa1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	12
Siswa2	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	6
Siswa3	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	9
Siswa4	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	7
Siswa5	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	11
Siswa6	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	10
Siswa7	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	5
Siswa8	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	8
Siswa9	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	7
Siswa10	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	10
Siswa11	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	8
Siswa12	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	9
Siswa13	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	9
Siswa14	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	10
Siswa15	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	7
Siswa16	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	6
Siswa17	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	10
Siswa18	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	8
Siswa19	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	10
Siswa20	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	10
Siswa21	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	4
Siswa22	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	11
Siswa23	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	9
Siswa24	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	7
Siswa25	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	7
Siswa26	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	8
Siswa27	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	10
Siswa28	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	8
Siswa29	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	5
Siswa30	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	9
Jumlah	3.00	7.00	18.00	8.00	10.00	10.00	6.00	7.00	18.00	13.00	22.00	27.00	20.00	11.00	11.00	7.00	15.00	15.00	4.00	12.00	
k																					20.00
k-1																					19
P	0.30	0.23	0.60	0.27	0.33	0.33	0.20	0.23	0.60	0.43	0.73	0.90	0.67	0.37	0.37	0.23	0.50	0.50	0.13	0.40	
q	0.70	0.77	0.40	0.73	0.67	0.67	0.80	0.77	0.40	0.57	0.27	0.10	0.33	0.63	0.63	0.77	0.50	0.50	0.87	0.60	
pq	0.21	0.18	0.24	0.20	0.22	0.22	0.16	0.18	0.24	0.25	0.20	0.09	0.22	0.23	0.23	0.18	0.25	0.25	0.12	0.24	
Σp																					4.10
Varians Total																					3.816091954
KR 30																					2.94
Relabel																					

Lampiran 22.Rekapitulasi Hasil Tingkat Kesukaran

Siswa	Butir Soal																				
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	
Siswa1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	
Siswa2	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	
Siswa3	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	
Siswa4	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	
Siswa5	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	
Siswa6	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	
Siswa7	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	
Siswa8	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	
Siswa9	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	
Siswa10	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	
Siswa11	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	
Siswa12	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	
Siswa13	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	
Siswa14	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	
Siswa15	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	
Siswa16	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	
Siswa17	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	
Siswa18	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	
Siswa19	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	
Siswa20	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	
Siswa21	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	
Siswa22	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	
Siswa23	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	
Siswa24	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	
Siswa25	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	
Siswa26	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	
Siswa27	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	
Siswa28	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	
Siswa29	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	
Siswa30	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	
Σb	9	7	18	8	10	10	6	7	18	13	22	27	20	11	11	7	15	15	4	12	
Σp	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TK	0.30	0.23	0.60	0.27	0.33	0.33	0.20	0.23	0.60	0.43	0.73	0.90	0.67	0.37	0.37	0.23	0.50	0.50	0.13	0.40	
Kategori	Sukar	Sukar	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sukar	Sukar	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	

Lampiran 23. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda

Siswa	Butir Soal																				Jumlah	
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20		
Siswa1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	12	
Siswa2	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	11	
Siswa3	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	10	
Siswa14	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	10	
Siswa17	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	10	
Siswa19	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	11	
Siswa20	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	11	
Siswa23	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	10	
Siswa27	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	13	
Siswa30	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	9	
Siswa3	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	11	
Siswa10	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	9	
Siswa12	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	11	
Siswa26	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	8	
Siswa6	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	10	
Pr	0.47	0.27	0.80	0.33	0.53	0.47	0.33	0.27	0.67	0.53	0.87	0.80	0.73	0.47	0.47	0.33	0.67	0.60	0.20	0.60	Kelompok Atas	
Siswa11	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	7	
Siswa13	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	9	
Siswa18	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	8	
Siswa28	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	9	
Siswa4	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	6	
Siswa8	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	7	
Siswa24	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	9	
Siswa25	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	6	
Siswa9	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	5	
Siswa15	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	7	
Siswa16	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	6	
Siswa2	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	5	
Siswa29	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	6	
Siswa7	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4	
Siswa21	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4	
Pr	0.13	0.20	0.40	0.20	0.13	0.20	0.07	0.20	0.53	0.40	0.60	0.93	0.67	0.33	0.27	0.20	0.33	0.47	0.07	0.20	Kelompok Bawah	
DB	0.33	0.07	0.40	0.13	0.40	0.27	0.27	0.07	0.13	0.13	0.27	(0.13)	0.07	0.13	0.20	0.13	0.33	0.13	0.13	0.40		
Keterangan	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif		
Kategori	Tinggi	Flendah	Tinggi	Flendah	Tinggi	Flendah	Flendah	Tinggi														



SOAL POST-TEST KOMPETENSI PENGETAHUAN MATEMATIKA
TAHUN AJARAN 2023/2024

Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Matematika
Bab 1	: Hidup Rukun
Topik	: Hidup Rukun Di Rumah
Materi Pokok	: Bilangan Cacah
Kelas/Semester	: 2/I
Waktu	: 2 x 35 Menit
Jumlah Soal	: 40 Butir

Petunjuk :

1. Tulislah identitas pada Lembar Jawaban yang telah disediakan.
2. Periksa dan bacalah soal dengan cermat sebelum menjawab.
3. Laporkan pada guru atau pengawas apabila terdapat tulisan yang kurang jelas, rusak, atau jumlah soal kurang.
4. Silanglah huruf a, b, c, atau d dengan pilihan anda pada lembar jawaban.
5. Periksa seluruh jawaban anda sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas.

SELAMAT BEKERJA

1. Siswa kelas 2 SD berjumlah 25 anak. Bu Guru membagi para siswa menjadi 5 kelompok dengan jumlah sama. Maka masing-masing kelompok akan berisi Siswa.
 - a. 3
 - b. 5
 - c. 6
 - d. 2
2. Pak Budi membuat 32 buah layang-layang. Dia memberikan kepada 4 orang keponakannya secara sama rata. Maka masing-masing keponakan Pak Budi mendapat layang-layang.
 - a. 8
 - b. 2
 - c. 5
 - d. 6

3. Pak Komang membeli 20 buah jeruk yang akan dibawa ke rumah nenek, lalu ditengah perjalanan Pak Komang kembali membeli jeruk sebanyak 30 jeruk.

Berapa buah jeruk yang dibawa oleh Pak Komang ke rumah nenek...

- 20
 - 70
 - 50
 - 40
4. Di Sekolah terdapat perayaan lomba makan kerupuk, semua siswa antusias untuk mengikuti lomba tersebut, semua kerupuk yang akan digunakan untuk lomba berjumlah 40 kerupuk namun karena cuaca pada saat itu hujan maka 30 kerupuk hancur terkena air sehingga tidak dapat dikonsumsi.

Dari pernyataan tersebut, berapa kerupuk yang akhirnya bisa dikonsumsi oleh siswa...

- 30
 - 40
 - 10
 - 20
5. Tentukan bilangan yang terdiri atas 3 angka dan letakkan setiap angka sesuai nilai tempatnya.

289	Ratusan	Puluhan	Satuan

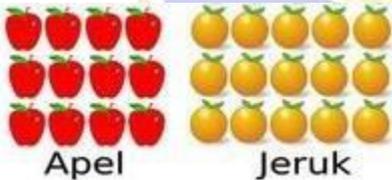
a.	289	Ratusan	Puluhan	Satuan
		9	2	8

a.

b.	289	Ratusan	Puluhan	Satuan
		2	8	9

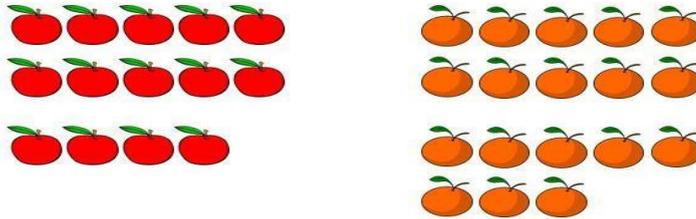
c.	289	Ratusan	Puluhan	Satuan
		8	9	2

d.	289	Ratusan	Puluhan	Satuan
		2	9	2

6. Pak Kadek memelihara burung sebanyak 10 ekor. Lalu Pak Gede menambahkan burung Pak Gede sebanyak 15 ekor. Semua Berapa banyak burung Pak Kadek sekarang...
- 35 ekor
 - 25 ekor
 - 15 ekor
 - 20 ekor
7. Cara mengurutkan beberapa bilangan yaitu dengan membandingkan nilai ratusan, puluhan, dan satuannya. Maka, pada bilangan 235, 286, dan 257 urutan puluhan dari yang terkecil yaitu...
- $257 \rightarrow 286 \rightarrow 235$
 - $235 \rightarrow 257 \rightarrow 286$
 - $289 \rightarrow 257 \rightarrow 235$
 - $235 \rightarrow 286 \rightarrow 275$
8. Membandingkan bilangan cacah adalah menentukan mana jumlah yang lebih banyak dan mana jumlah yang lebih sedikit. Jika saat bermain anto dan roni masing masing membawa kelereng, banyak kelereng Anto adalah 124 sedangkan banyak kelereng Roni adalah 148. Jadi dari kedua pernyataan tersebut manakah kelereng yang lebih banyak...
- Kelereng Roni
 - Kelereng Anto
 - Kelereng Roni dan kelereng Anto sama banyaknya
 - Kelereng Roni dan kelereng Anto sedikit
9. Nata memiliki buah apel sebanyak 12 buah, sedangkan Dwi memiliki buah jeruk sebanyak 15 buah. Manakah buah dari mereka yang lebih banyak? buah apel Nata atau buah jeruk Dwi?
- 
- Nata > Dwi
 - Nata < Dwi
 - Nata = Dwi
 - Tata < Dwi

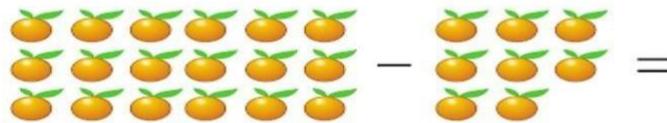
10. Wanda memiliki 14 buah Apel yang akan dibawa ke rumah neneknya lalu Widi memberikan 18 buah Jeruk untuk diberikan kepada nenek, lalu

berapa jumlah Apel dan Jeruk yang akan dibawa Wanda jika digabungkan...



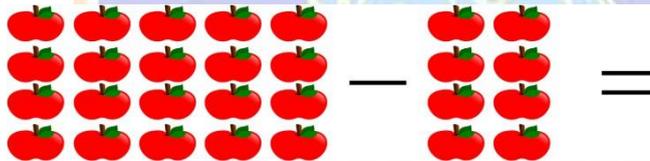
- 32 buah
- 30 buah
- 25 buah
- 18 buah

11. Berapa hasil pengurangan dari jeruk dibawah ini...



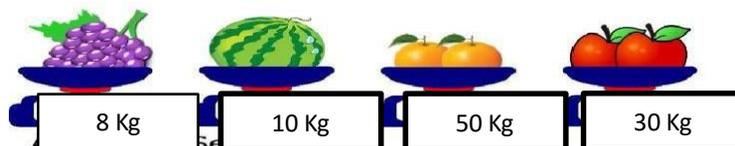
- 9 jeruk
- 5 jeruk
- 8 jeruk
- 10 jeruk

12. Berapa hasil pengurangan dari Apel dibawah ini...



- 19
- 12
- 9
- 7

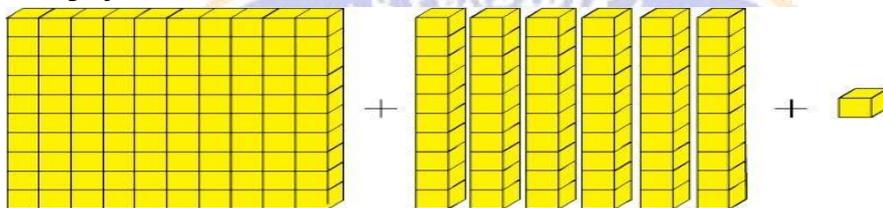
13. Berapa Kilogram (Kg) semua buah yang ditimbang dibawah ini jika digabungkan..



- 100 Kg
- 20 Kg
- 98 Kg

- d. 88 Kg
14. $112 - 109 - 108 - 110 - 113 - 111$ Urutan bilangan di atas dari yang terkecil yang benar adalah
- $110 - 111 - 112 - 109 - 108$
 - $113 - 112 - 111 - 110 - 111$
 - $108 - 109 - 110 - 111 - 112 - 113$
 - $109 - 108 - 110 - 111 - 112 - 113$
15. Nyoman bangun di pagi hari karena Ibunya meminta Nyoman pergi kepasar untuk membeli 70 ikat sayur hijau dan Ibunya meminta Nyoman untuk membagi rata 70 ikat sayur hijau tersebut kepada neneknya. Berapa ikat sayur yang didapatkan Nyoman dan Neneknya setelah dibagi rata...
- 25 ikat
 - 35 ikat
 - 45 ikat
 - 15 ikat

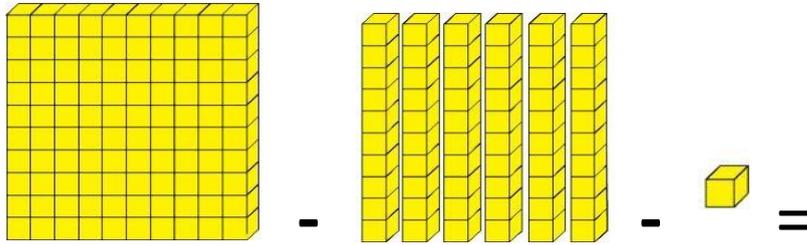
16. Berapa jumlah balok-balok dibawah ini ...



- 162
 - 163
 - 161
 - 160
17. Pak Putu memelihara ayam sebanyak 90 ekor ayam, setiap 1 ekor ayam bertelur 3 butir telur, semua butir telur tersebut akan dijual ke warung Ibu Yosi dan Ibu Mawar. Berapa butir telur yang didapatkan oleh Ibu Yosi dan Ibu Mawar jika telur tersebut dibagi rata oleh Pak Putu...
- 100
 - 145
 - 135
 - 125
18.
$$\begin{array}{r} 468 \\ 222 \\ \hline \end{array} - \quad \dots$$
- Berapa hasil penjumlahan diatas ...
- 246
 - 624
 - 224

d. 644

19. Berapa hasil penjumlahan balok di bawah ini...



a. 38

b. 25

c. 35

d. 39

20. Arka memiliki 30 kelereng yang dibelikan oleh ayahnya lalu, Ayu memberikan Arka 50 kelereng karena Ayu sudah tidak suka bermain kelereng, namun Arka memberikan 15 kelereng tersebut kepada Dendra karena Dendra menangis tidak dibelikan kelereng oleh ayahnya.

Berapa kelereng yang dimiliki Arka sekarang...

a. 55

b. 75

c. 45

d. 65



Lampiran 25. Dokumentasi Kegiatan
Melakukan observasi di SDN 1 Sulangai



Melakukan *Pretes*



Uji Coba Media



Melakukan *Posttest*, uji coba kelompok kecil dan perorangan



Lampiran 29. Surat Pernyataan Keaslian Penulisan

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi *Kontekstual Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dimasyarakat keilmuan. Atas pernyataan saya ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 05 Februari 2025

Yang Membuat Pernyataan



Ni Ketut Wiswandewi

NIM. 2011031205

Lampiran 30. Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Ni Ketut Wiswandewi, lahir di Sulangai pada 4 Agustus 2001. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Alm. I Nyoman Suarta dan Ibu Ni Nyoman Serni. Penulis berkebangsaan Indonesia dan Beragama Hindu. Penulis beralamat di Banjar Wanakeling, Desa Sulangai, Kecamatan Petang, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD No 1 Sulangai dan lulus pada tahun 2014, Kemudian melanjutkan di SMP Negeri 1 Petang dan lulus pada tahun 2017, Kemudian melanjutkan di SMA Negeri 1 Petang dan lulus pada tahun 2020. Kemudian melanjutkan pada S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha sampai penulis menyelesaikan tugas akhir berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi *Kontekstual Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD" Selanjutnya mulai tahun 2020 sampai penulisan skripsi ini penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa program Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.

