








LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar 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 : 3874/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 14 Maret 2025
Lampiran : -	
Hal : Observasi Awal	
Yth. Kepala Sekolah SD No 6 Kapal di tempat	
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.	
Nama : Ni Wayan Suniati Anneli Dewi	
NIM : 2211031602	
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 Pengantar Validasi Media Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon: (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 16445/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 30 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Wayan Suniati Anneli Dewi
NIM : 2211031602
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Plt. Ketua Jurusan,



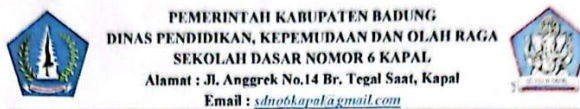
I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Catatan :

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

Lampiran 3. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2/02.b/SD6KPL/2026

Lampiran : -

Perihal : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD No. 6 Kapal,

Nama : Ni Luh Suwastri, S.Pd.SD
 NIP : 197009102007012028
 Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini :

Nama : Ni Wayan Suniati Anneli Dewi
 NIM : 2211031602
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal

Memang benar telah melaksanakan pengumpulan data di SD No 6 Kapal sehubungan dengan penelitian skripsi yang sedang dilakukan pada tanggal, 13 Januari 2026.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 4. Modul Ajar



MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

IDENTITAS UMUM
A. IDENTITAS MODUL
<p>Nama Penyusun : Ni Wayan Suniati Anneli Dewi Nama Sekolah : SD No 6 Kapal Tahun Penyusun : 2025 Modul Ajar : Bahasa Indonesia (BAB III Pengobar Semangat) Kelas/Fase : 3 (III) / B Alokasi Waktu : 2 JP x 35 menit</p>
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN
<p>Pada akhir fase B, Peserta didik mampu berbicara dengan sopan (menggunakan kata maaf, tolong, terima kasih), serta mampu menggunakan kosakata baru dalam berbicara.</p>
C. KOMPETENSI AWAL
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik mengenal dan memahami makna kata sopan santun dalam berkomunikasi sehari-hari, seperti penggunaan kata maaf, tolong, dan terima kasih. ❖ Peserta didik terbiasa mendengarkan dan menirukan contoh kalimat sopan yang digunakan oleh guru dan teman dalam situasi sederhana di kelas. ❖ Peserta didik mampu menyebutkan situasi yang tepat untuk menggunakan kata maaf, tolong, dan terima kasih dalam kehidupan sehari-hari.
D. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik dapat menunjukkan pemahaman penggunaan kata maaf, tolong, dan terima kasih dalam situasi komunikasi sehari-hari melalui dialog sederhana. ❖ Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berbicara santun dengan menggunakan kata maaf, tolong, dan terima kasih secara tepat dalam kegiatan bermain peran. ❖ Peserta didik dapat menunjukkan keterampilan berdialog secara lisan dengan lafal yang jelas, sikap percaya diri, dan bahasa yang sopan melalui role play menggunakan media boneka tangan.
E. TUJUAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Dengan bermain peran menggunakan media boneka tangan, peserta didik mampu menjelaskan makna dan fungsi penggunaan kata maaf, tolong, dan terima kasih dalam dialog sederhana, dengan benar. (C2) ❖ Melalui skenario <i>role play</i> dengan boneka tangan, peserta didik mampu menerapkan kata maaf, tolong, dan terima kasih secara tepat dalam percakapan dua arah sesuai situasi yang diberikan, dengan benar. (C3)

- ❖ Setelah melaksanakan dialog bermain peran dan menyimak penjelasan dari guru, peserta didik mampu mempraktikkan keterampilan berbicara santun melalui dialog sederhana menggunakan kata maaf, tolong, dan terima kasih dengan lafal jelas dan sikap percaya diri, dan beberapa pengucapan/penggunaan kosakata baru, dengan benar (C3).

F. PROFILE PELAJAR PANCASILA

- ❖ Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:
 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
 2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membeda-bedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.
 3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
 4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.
 5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.
 6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.

G. SARANA DAN PRASARANA/MEDIA PEMBELAJARAN

- ❖ Ruang Kelas

Media Pembelajaran :

- a) Papan tulis
- b) Media pembelajaran konkret berupa boneka tangan

Materi dan Sumber Bahan Ajar :

- a) Buku Guru dan Buku Siswa
- b) Buku Bacaan yang relevan
- c) Lingkungan Sekitar

H. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik kelas 3 SD
- ❖ Peserta didik dengan hambatan belajar
- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar

❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
I. PENDEKATAN, METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN
❖ Pendekatan : <i>Saintifik</i> ❖ Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan ❖ Model Pembelajaran : <i>Role Play</i>
KOMPETENSI INTI
A. PEMAHAMAN BERMAKNA
❖ Melalui kegiatan pembelajaran berbicara sopan, peserta didik memahami bahwa penggunaan kata maaf, tolong, dan terima kasih merupakan bentuk sikap santun dalam berkomunikasi. Peserta didik juga menyadari pentingnya berbicara dengan bahasa yang baik dan sopan agar tercipta hubungan yang harmonis, saling menghargai, dan nyaman dalam kehidupan sehari-hari di sekolah maupun di rumah.
B. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Kapan kita perlu mengucapkan kata tolong dalam kehidupan sehari-hari? 2. Mengapa kita perlu mengucapkan terima kasih setelah dibantu orang lain?
C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik, dan salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari. (Beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia). 2. Guru melakukan pengecekan persiapan peserta didik seperti memeriksa kesiapan buku dan alat tulis yang dibutuhkan. (Comunication). 3. Guru menyemangati peserta didik dengan mengajak bernyanyi lagu Nasional Garuda Pancasila. 4. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini. 5. Siswa bertanya jawab dengan guru terkait materi yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya (Comunication). 6. Guru menyampaikan materi hari ini dan tujuan 	20 Menit

pembelajarannya.	
<p>Kegiatan Inti</p> <p>FASE 1 Menyiapkan Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajukan pertanyaan pemantik kepada siswa. (<i>Comunication</i>). 2. Peserta didik mendengarkan menjelaskan materi dari guru, mengenai pengertian berbicara sopan santun. 3. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai penggunaan kata tolong, maaf dan terima kasih. 4. Peserta didik memperhatikan dengan seksama peragaan contoh dialog singkat menggunakan boneka tangan. 5. Disela-sela pembelajaran guru juga menyelinginya dengan <i>ice breaking</i>. 6. Peserta didik mendengarkan penjelasan aturan dan prosedur bermain peran. <p>FASE 2 Menyusun Skenario</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membentuk sebuah kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang, diarahkan oleh guru. 2. Peserta didik dibagikan LKPD oleh guru, mengenai tahapan Menyusun scenario. 3. Peserta didik menyimak dengan seksama penjelasan dan aturan yang dijelaskan oleh guru. 4. Peserta didik dengan anggota kelompoknya memulai membaca, menyimak, dan memahami petunjuk pengerjaan LKPD. 5. Peserta didik dengan anggota kelompoknya mulai mengerjakan LKPD menyusun skenario (dialog). <p>FASE 3 Menentukan Peran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dengan anggota kelompoknya mulai menentukan tokoh yang akan diperankan. 2. Peserta didik mulai diberi waktu untuk memahami peran dan dialog yang telah dibuatnya bersama dengan anggota kelompok. <p>FASE 4 Pelaksanaan Bermain Peran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memilih sendiri tokoh boneka tangan yang akan digunakan untuk berdialog. 2. Guru mempersilahkan peserta didik memainkan perannya masing-masing. 3. Guru mengamati keterampilan berbicara peserta didik. <p>FASE 5 Diskusi dan Evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memandu diskusi tentang jalannya bermain peran, apabila peserta didik masih terkendala dan ada yang belum dimengerti. 	60 Menit

<p>2. Peserta didik diajak untuk menyebutkan kata santun yang digunakan.</p> <p>FASE 6 Kesimpulan dan Tindak Lanjut</p> <p>1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran (<i>Communication</i>).</p> <p>2. Peserta didik mendengarkan dengan seksama penjelasan dari guru mengenai pentingnya berbicara santun.</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p> <p>1. Sebelum di berikan soal evaluasi peserta didik diajak untuk <i>ice breaking</i> "Tepuk Semangat" terlebih dahulu.</p> <p>2. Peserta didik kemudian diberikan soal evaluasi oleh guru, yang dikerjakan secara individu.</p> <p>3. Guru menyimpulkan materi mengenai pembelajaran hari ini, dan guru memberikan tindak lanjut berupa kegiatan peserta didik mempelajari materi selanjutnya.</p> <p>4. Peserta didik dan guru melakukan refleksi dengan bertanya jawab tentang materi tersebut dan pesan/kesan pada pembelajaran hari ini (<i>Comunication</i>).</p> <p>5. Guru bersama peserta didik berdoa terlebih dahulu untuk menutup pembelajaran (<i>Beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia</i>).</p> <p>6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam (<i>Beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia</i>).</p>	25 Menit
D. MATERI PEMBELAJARAN	
<p>❖ REGULER</p> <p>- Materi regular merupakan materi yang berkaitan dengan materi yang diajarkan yang akan diberikan kepada peserta didik sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP).</p> <p>❖ REMIDIAL</p> <p>- Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target, guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.</p> <p>❖ PENGAYAAN</p> <p>- Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.</p>	

E. REFLEKSI GURU		
No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?	
2.	Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?	
3.	Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?	
4.	Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?	
5.	Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar, dan mengapa menurut guru?	
6.	Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?	
7.	Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?	
8.	Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?	
9.	
10.	
F. REFLEKSI PESERTA DIDIK		
No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagian materi mana yang sulit untuk dipahami	
2.	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3.	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4.	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5.	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	
LAMPIRAN		

- ❖ Asesmen/Penilaian
- ❖ Media Pembelajaran
- ❖ Bahan Ajar
- ❖ LKPD

A. ASESMEN/PENILAIAN

Jenis Penilaian		Bentuk Asesment		
Diagnostik		1. Pertanyaan pemantik sebelum pembelajaran dimulai. 2. Tanya jawab sebagai tindak lanjut.		
Formatif		Penilaian observasi berupa sikap, performa berupa permainan peran dan tingkat keterampilan berbicara peserta didik.		
Sumatif		Tes (Pilihan Ganda).		
1. PENILAIAN SIKAP SOSIAL				
❖ Rubrik Penilaian Sikap Sosial				
Aspek Penilaian	Baik Sekali 4	Baik 3	Tidak Baik 2	Sangat Tidak Baik 1
Sopan Santun	Menyapa guru pada saat berpapasan (mengucapkan salam).	Tersenyum saat berpapasan dengan guru.	Tidak menyapa guru pada saat berpapasan, namun tetap salim tangan pada saat pulang sekolah.	Makan pada saat jam pelajaran dimulai, tidak pernah menyapa guru.
Disiplin	Tidak berisik pada saat jam pelajaran dan datang tepat waktu.	Datang terlambat 5 menit setelah jam pelajaran dimulai, namun masih mentaati aturan sekolah.	Datang 10 menit setelah jam pelajaran dimulai, namun masih mentaati aturan sekolah.	Datang 15 menit setelah jam pelajaran dimulai, tidak mau mentaati aturan sekolah.
Percaya Diri	Berani tampil di depan kelas,	Berani tampil di depan kelas	Pada saat presentasi	Tidak berani /tidak mau

	dengan suara jelas.	namun masi Terlihat gugup (suara terbata- bata).	suara masih terdengar kecil dan terlihat gugup (suara terbata-bata).	tampil di depan kelas.
--	---------------------	---	--	---------------------------

2. PENILAIAN PROFILE PELAJAR PANCASILA

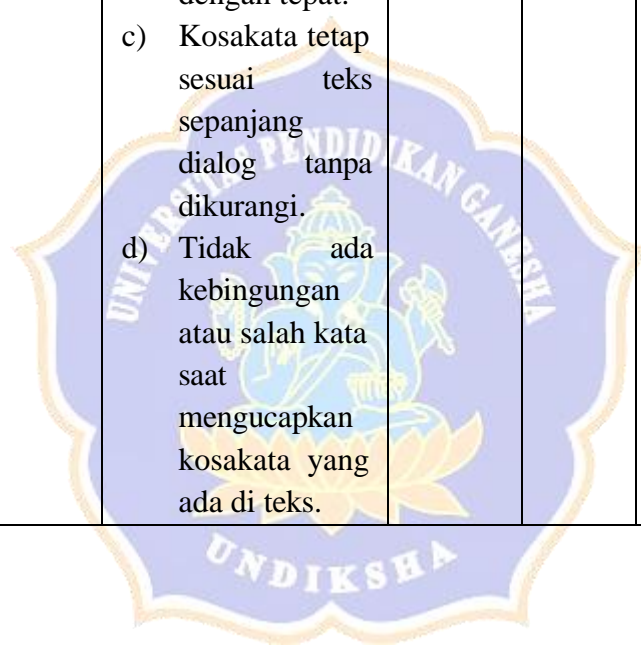
No.	Nilai Sikap	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Tidak Baik (2)	Sangat Tidak Baik (1)
1.	Beriman	Taat beribadah, tidak bercanda	Taat beribadah	Masih terlihat jarang beribadah	Tidak pernah beribadah, dan sering mengganggu teman yang beribadah
2.	Bergotong Royong	Diskusi aktif dengan teman dengan baik	Aktif berdiskusi dengan teman, walaupun masih terlihat suka bercanda	Terlihat jarang berdiskusi dengan teman	Tidak pernah berdiskusi dengan teman
3.	Bernalar Kritis	Menjawab pertanyaan dengan baik dan jelas serta tepat	Menjawab pertanyaan dengan baik, namun belum tepat	Terlihat jarang menjawab pertanyaan dari guru	Tidak pernah menjawab pertanyaan dari guru
4.	Kreatif	Mengerjakan soal dengan baik dan bisa membuat tugas terlihat kreatif	Mengerjakan soal dengan baik	Terlihat jarang mengerjakan tugas dari guru	Tidak pernah mengerjakan tugas dari guru, tidak pernah terlihat kreatif

3. PENILAIAN KETERAMPILAN BERBICARA

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian			
			4 (Sangat Baik)	3 (Baik)	2 (Tidak Baik)	1 (Sangat Tidak Baik)
1.	Pelafalan	<p>a) Pengucapan setiap suku kata dengan jelas dan tidak terbata-bata.</p> <p>b) Setiap suku kata diucapkan dengan jelas dan dapat dipahami tanpa menimbulkan salah makna.</p> <p>c) Kejelasan dan kelancaran pengucapan suku kata terjaga secara konsisten dari awal hingga akhir.</p> <p>d) Pelafalan tetap jelas meskipun berbicara dalam kalimat yang lebih panjang.</p>				
2.	Intonasi	<p>a) Menggunakan intonasi yang sesuai untuk menyampaikan kalimat tanya, perintah, dan pernyataan.</p>				

		<p>b) Nada suara terdengar stabil dan tidak datar atau berlebihan.</p> <p>c) Intonasi mendukung maksud dan makna ujaran yang disampaikan.</p> <p>d) Perubahan intonasi mengalir dengan baik tanpa terkesan kaku.</p>				
3.	Ketepatan	<p>a) Penyampaian informasi secara runtut sesuai dengan tujuan pembicaraan.</p> <p>b) Mengucapkan kata dengan bunyi yang benar sesuai bahasa.</p> <p>c) Kata atau bagian penting diucapkan dengan tekanan yang tepat.</p> <p>d) Informasi disampaikan pada saat yang tepat dalam alur pembicaraan.</p>				

4.	Kosakata	<p>a) Berbicara dengan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa.</p> <p>b) Menggunakan kata-kata pengganti (sinonim) atau lawan kata (antonim) dengan tepat.</p> <p>c) Kosakata tetap sesuai teks sepanjang dialog tanpa dikurangi.</p> <p>d) Tidak ada kebingungan atau salah kata saat mengucapkan kosakata yang ada di teks.</p>				
----	----------	---	--	--	--	--



5.	Ekspresi	a) Ekspresi wajah dan gerak tubuh yang sesuai dengan isi dialog. b) Ekspresi dipertahankan sepanjang dialog atau penyampaian, tidak berubah secara tiba-tiba tanpa alasan. c) Gerakan tangan, kepala, atau badan mendukung maksud pembicaraan.				
		d) Ekspresi mampu menarik perhatian pendengar dan membuat dialog lebih hidup.				

Keterangan:

Sangat Baik (Skor 4) : Siswa telah memenuhi semua indikator

Baik (Skor 3) : Siswa hanya memenuhi 3 indikator

Tidak Baik (Skor 2) : Siswa hanya memenuhi 2 indikator

Sangat Tidak Baik (Skor 1) : Siswa hanya memenuhi 1 indikator

PEMEROLEHAN SKOR X 100

SKOR MAKSIMAL

4. PENILAIAN SUMATIF

❖ Kisi -Kisi Rubrik Penilaian Sumatif

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran	Kriteria/Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Bentuk Soal	Skor
Pada akhir fase B, Peserta didik mampu berbicara dengan sopan (menggunakan kata maaf, tolong, terima kasih), serta mampu menggunakan kosakata baru dalam berbicara.	Melalui penjelasan dari guru dan kegiatan bermain peran menggunakan media boneka tangan, peserta didik mampu menjelaskan makna dan fungsi penggunaan kata maaf, tolong, dan terima kasih dalam dialog sederhana, dengan benar.	Disajikan soal dan gambar, peserta didik mampu memahami makna dan fungsi penggunaan kata maaf, tolong, dan terima kasih, dengan benar.	C2	1-5	PG	Benar = 1 Salah = 0

	Melalui skenario <i>role play</i> dengan boneka tangan, peserta didik mampu menggunakan kata maaf, tolong, dan terima kasih secara tepat dalam percakapan dua arah sesuai situasi yang diberikan, dengan benar.	Disajikan dialog dan soal, peserta didik mampu menerapkan kata maaf, tolong, dan terima kasih secara tepat dalam percakapan dua arah sesuai situasi yang diberikan, dengan benar.	C3	6-12	PG	Benar = 1 Salah = 0
	Setelah melaksanakan dialog bermain peran dan menyimak penjelasan dari guru, peserta didik mampu mempraktikkan keterampilan berbicara santun melalui dialog sederhana menggunakan kata maaf, tolong, dan terima kasih dengan lafal jelas dan sikap percaya diri, dengan benar.	Disajikan dialog dan soal, peserta didik mampu mempraktikkan keterampilan berbicara santun melalui dialog sederhana menggunakan kata maaf, tolong, dan terima kasih dengan lafal jelas dan sikap percaya diri, dan beberapa pengucapan/penggunaan kosakata baru, dengan benar.	C3	13-20	PG	Benar = 1 Salah = 0
JUMLAH						20
<u>PEMEROLEHAN SKOR X 100</u>						
SKOR MAKSIMAL						

LEMBAR EVALUASI

Nama :

Absen :

Kelas :

Soal Evaluasi : Kerjakanlah soal di bawah ini dengan memberi tanda x pada salah satu pilihan jawaban yang benar!



1.

Perhatikanlah gambar diatas, pada gambar tersebut menunjukkan seorang anak sedang terjatuh karena tidak sengaja disenggol oleh temannya. Kata yang seharusnya diucapkan oleh si anak yang memakai baju biru tersebut adalah...

- Maaf
- Terima Kasih
- Menertawakan
- Selamat ya

2. Kata *tolong* digunakan ketika kita ingin ...

- Mengucapkan rasa senang
- Meminta bantuan kepada orang lain
- Mengakui kesalahan
- Memberi salam

3. Ucapan *terima kasih* sebaiknya digunakan ketika ...

- Kita berbuat salah kepada teman
- Kita ingin meminjam barang milik orang lain
- Kita sudah menerima bantuan atau kebaikan
- Kita sedang meminta izin



4.

Perhatikanlah gambar diatas, pada gambar tersebut menunjukkan seorang anak perempuan ingin meminjam sebuah pulpen, setelah selesai meminjam pulpen, kata apa yang harusnya diucapkan oleh anak tersebut...

- a. Jangan ya
- b. Terima Kasih
- c. Tidak boleh
- d. Tolong

5. Kalimat yang menggunakan kata **tolong** dengan tepat adalah ...

- a. Tolong ambilkan buku saya.
- b. Maaf aku senang.
- c. Biarkan saja
- d. Pergi ya

6. **Bacalah percakapan berikut!**

Anita : “Ini penghapusmu yang tadi kamu pinjamkan, terima kasih ya.”

Beno : “_____”

Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah ...

- a. Maaf
- b. Tolong
- c. Sama-sama
- d. Permisi

7. Dalam dialog bermain peran, saat kamu ingin meminta bantuan teman, kalimat yang paling tepat adalah ...

- a. “Ambilkan bukuku sekarang.”
- b. “Aku mau buku itu.”
- c. “Tolong ambilkan bukuku, ya.”
- d. “Bukunya di mana?”

8. Ketika kamu tidak sengaja berbicara terlalu keras dan mengganggu teman, ucapan yang tepat adalah ...

- a. “Terima kasih, ya.”
- b. “Maaf, aku tidak sengaja.”
- c. “Tolong dengarkan aku.”
- d. “Ayo kita bermain.”

9. Setelah teman membantumu membereskan buku, kalimat yang tepat diucapkan dengan lafal jelas adalah ...

- a. “Cepat sekali.”
- b. “Aku sudah selesai.”
- c. “Terima kasih atas bantuannya.”
- d. “Bukuku rapi.”

10. Dalam bermain peran, sikap yang menunjukkan percaya diri saat berbicara adalah ...
- Menunduk dan berbicara sangat pelan
 - Berbicara jelas sambil menatap lawan bicara
 - Menutup mulut dengan tangan
 - Diam dan tidak menjawab

11. **Bacalah percakapan berikut ini!**

Fajar :“Ini bekalmu yang tertinggal di kelas.”

Reno :“Wah, iya.”

Kata yang tepat diucapkan Reno adalah ...

- Tolong
- Maaf
- Sama-sama
- Terima kasih

12. **Bacalah dialog berikut!**

Lala :“Aku sudah memakai penggarismu tanpa izin.”

Nina :“Lain kali bilang dulu, ya.”

Kata yang tepat diucapkan Lala adalah ...

- Baiklah
- Tidak apa-apa
- Terima kasih ya atas bantuannya
- Maaf, lain kali aku akan memberitahumu terlebih dahulu

13.



Bacalah dialog berikut!

Rian : “Aku ingin duduk di sebelahmu.”

Kalimat yang paling santun untuk diucapkan Rian adalah ...

- “Kursinya kosong.”
- “Aku duduk di sini.”
- “Permisi, boleh aku duduk di sini?”
- “Tidak ya”

14. **Bacalah dialog berikut!**

Salsa:“Permisi, aku ingin lewat.”

Mira :“Silahkan.”

Kata **silahkan** menunjukkan sikap ...

- a. Memerintah
- b. Sopan dan menghargai
- c. Menolak
- d. Tidak sopan

15. **Bacalah dialog berikut!**

Aldi : “Permisi, aku ingin bertanya.”

Guru : “Ya, silakan.”

Kata **permisi** digunakan untuk ...

- a. Meminta izin dengan sopan
- b. Memberi perintah
- c. Menyuruh orang lain
- d. Semua jawaban benar

16. Ketika kamu ingin lewat di depan teman yang sedang berdiri di pintu. Ungkapan santun yang tepat untuk diucapkan adalah ...

- a. “Aku mau lewat.”
- b. “Minggir dulu.”
- c. “Permisi, boleh aku lewat?”
- d. “Silahkan”

17. **Bacalah dialog berikut!**

Teman : “Aku sedang membaca.”

Kamu : “.....”

Kalimat yang paling santun untuk melanjutkan percakapan tersebut adalah ...

- a. “Aku ganggu sebentar.”
- b. “Permisi, boleh aku bertanya?”
- c. “Aku mau bicara.”
- d. “Hallo”

18. Saat meminjam penghapus, Alya tidak sengaja menjatuhkannya hingga rusak. Apa yang paling tepat diucapkan Alya?

- a. “Penghapusmu rusak.”
- b. “Aku tidak tahu.”
- c. “Maaf ya, penghapusmu jadi rusak.”
- d. “Aku tidak tahu”

19. Ibu meminta Nina membantu membawa belanjaan dari depan rumah. Kalimat yang menunjukkan sikap santun dan percaya diri adalah ...

- a. “Nanti saja.”
- b. “Baik, Ibu.”

c. Semua jawaban benar

20. Saat presentasi, Rafi dibantu temannya menjelaskan gambar di depan kelas. Setelah selesai, guru mempersilakan duduk. Kalimat yang paling tepat diucapkan Rafi kepada temannya adalah ...

- a. “Kamu pintar.”
- b. “Tidak apa-apa”
- c. “Terima kasih sudah membantuku menjelaskan.”
- d. “Sama-sama”

KUNCI JAWABAN

1. A
2. B
3. C
4. B
5. A
6. C
7. C
8. B
9. C
10. B
11. D
12. D
13. C
14. B
15. A
16. C
17. B
18. B
19. B
20. C



DAFTAR PUSTAKA

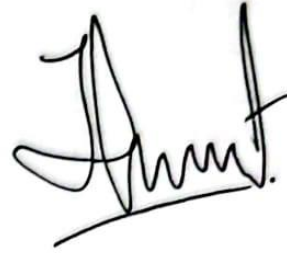
K., A. F., & Nurhidayah, H. (n.d.). *Bahasa Indonesia Kawan Seiring* (Caecilia Krismariana Widyaningsih (ed.)). Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan. <https://drive.google.com/file/d/1a3GupaEtjmNugZvHOQZeOJO0ZcyEdUoB/view>.

Mengetahui,
Guru Wali Kelas III,

Badung, 13 Januari 2026
Mahasiswa,



Ni Kadek Sri Novianti, S. Pd.
NIP 198711122009012002



Ni Wayan Suniati Anneli Dewi
NIM 2211031602

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD No 6 Kapal,



Ni Luh Suwastri, S. Pd.SD.
NIP 197009102007012028

BAHAN AJAR

Bahan bacaan guru dan buku paket siswa kelas III SD



Kalian berlatih berbicara dengan sopan dan tepat.

Kalian dapat menemukan ide pokok.

Kalian dapat menyebutkan masalah yang dihadapi tokoh cerita.

LKPD
(LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)

KELOMPOK :

KELAS :

ANGGOTA :

LKPD
(LEMBAR KERJA
PESERTA DIDIK)



PETUNJUK

TUJUAN:

1. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.
2. Peserta didik mampu menggunakan kata maaf, tolong dan terima kasih dalam konteks percakapan yang tepat.

AYO MULAI!

1. Bentuklah sebuah kelompok yang terdiri dari 5-6 orang.
2. Diskusikanlah bersama dengan anggota kelompokmu mengenai dialog yang akan dibuat.
3. Buatlah dialog percakapan sesuai dengan tokoh pada boneka tangan.
4. Susunlah dialog dengan tema "Penggunaan Kata Sopan Santun"
5. Penggunaan kata yang digunakan ialah, kata tolong, maaf, dan terima kasih.
6. Dialog ditulis pada 1 lembar kertas.

Lampiran 5. Uji Instrumen Isi/Materi Pembelajaran Judges I

LEMBAR UJI JUDGES I INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI/MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS ANIMASI
KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA
SISWAS KELAS III SD NO 6 KAPAL

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

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
ASPEK KESESUAIAN MATERI			
1.	Kesesuaian dialog untuk media boneka tangan terhadap capaian pembelajaran pada materi.	✓	
2.	Kesesuaian dialog terhadap tujuan pembelajaran pada materi.	✓	
3.	Ketepatan pemilihan dialog untuk media boneka tangan terhadap topik pembelajaran.	✓	
ASPEK ISI MATERI			
4.	Kesesuaian materi yang disajikan jelas dan terstruktur.	✓	
5.	Ketepatan materi yang disajikan mudah untuk dipahami.	✓	
6.	Ketepatan materi yang disajikan sesuai dengan media yang dikembangkan.	✓	
ASPEK BAHASA			

7.	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam dialog untuk media boneka tangan mudah dipahami.	✓	
8.	Ketepatan dalam penggunaan kosakata dan struktur kalimat.	✓	
9.	Ketepatan penulisan sesuai dengan kaidah kebahasaan.	✓	
10.	Ketepatan penggunaan ejaan, tanda baca, dan tata bahasa.	✓	

Komentar/Saran
Breakdown lagi mengenai instrumen Judge

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Valid digunakan di Lapangan	

Denpasar, 02 September 2025
 Validator I

[Signature]
 Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
 NIP. 195903211983032003

Lampiran 6. Uji Instrumen Desain Instruksional Judges I

LEMBAR UJI JUDGES I INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN
INSTRUKSIONAL
PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS ANIMASI
KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA
SISWAS KELAS III SD NO 6 KAPAL

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

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
ASPEK TUJUAN			
1.	Ketepatan tujuan pembelajaran pada penggunaan media boneka tangan.	✓	
2.	Komistensi antara tujuan, materi dan evaluasi.	✓	
3.	Kesesuaian kompetensi yang diharapkan, materi pembelajaran, dan evaluasi.	✓	
ASPEK STRATEGI			
4.	Kesesuaian penyampaian materi mengenai desain pembelajaran yang efektif.	✓	
5.	Kesesuaian penyampaian materi yang menarik.	✓	
6.	Ketepatan kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa.	✓	
7.	Ketepatan dalam memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri.	✓	

8.	Ketepatan dalam pemberian soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa.	✓	
9.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.	✓	
10.	Keterkaitan soal dengan tujuan instruksional.	✓	

Komentar/Saran
Breakdown lagi mengenai instrumen validator ahli.

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Valid digunakan di Lapangan	

Denpasar, 02 September 2025
 Validator I

[Signature]
 Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
 NIP. 195903211983032003

Lampiran 7. Uji Instrumen Media Pembelajaran Judges I

LEMBAR UJI JUDGES I INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS ANIMASI
KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA
SISWAS KELAS III SD NO 6 KAPAL

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

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
ASPEK TAMPILAN MEDIA			
1.	Kesesuaian bentuk boneka tangan mudah dilihat.	✓	
2.	Kemudahan komposisi warna pada boneka tangan.	✓	
3.	Ketepatan pemilihan karakter boneka tangan.	✓	
4.	Kesesuaian simbol/sudut pada boneka menjadi petunjuk yang baik.	✓	
5.	Kesesuaian detail media boneka tangan menarik bagi pengguna.	✓	
6.	Ketepatan ukuran media boneka tangan.	✓	
ASPEK PENGGUNAAN MEDIA			
7.	Ketepatan penggunaan media boneka tangan mudah digunakan oleh siswa.	✓	
8.	Kesesuaian penggunaan media boneka tangan mendukung siswa belajar mandiri.	✓	

9.	Ketepatan pemilihan bahan pengembang media boneka tangan.	✓	
10.	Ketepatan media boneka tangan yang digunakan oleh siswa.	✓	

Komentar/Saran
Breakdown mengenai instrumen Judge

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Valid digunakan di Lapangan	

Denpasar, 02 September 2025
 Validator I

[Signature]
 Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
 NIP. 195903211983032003

Lampiran 8. Uji Instrumen Efektivitas Keterampilan Berbicara Judges I

LEMBAR UJI JUDGES I INSTRUMEN VALIDASI AHLI EFEKTIVITAS KETERAMPILAN BERBICARA

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS ANIMASI KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWAS KELAS III SD NO 6 KAPAL

- 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

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
ASPEK PELAFALAN			
1.	Pengucapan setiap suku kata dengan jelas dan tidak terbata-bata.	✓	
2.	Setiap suku kata diucapkan dengan jelas dan dapat dipahami tanpa menimbulkan salah makna.	✓	
3.	Kata atau bagian penting diucapkan dengan tekanan yang tepat.	✓	
4.	Informasi disampaikan pada saat yang tepat dalam alur pembicaraan.	✓	
ASPEK INTONASI			
5.	Menggunakan intonasi yang sesuai untuk menyampaikan kalimat tanya, perintah, dan pernyataan.	✓	
6.	Nada suara terdengar stabil dan tidak dasar atau berbilbilan.	✓	

7.	Intonasi mendukung maksud dan makna ujaran yang disampaikan.	✓	
8.	Perubahan intonasi mengalir dengan baik tanpa terkesan laku.	✓	
ASPEK KETEPATAN			
9.	Penyampaian informasi secara runtut sesuai dengan tujuan pembicaraan.	✓	
10.	Mengucapkan kata dengan bunyi yang benar sesuai bahasa.	✓	
11.	Kata atau bagian penting diucapkan dengan tekanan yang tepat.	✓	
12.	Informasi disampaikan pada saat yang tepat dalam alur pembicaraan.	✓	
ASPEK KOSAKATA			
13.	Bertukar dengan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa.	✓	
14.	Menggunakan kata-kata pengganti (sinonim) atau lawan kata (antonim) dengan tepat.	✓	
15.	Kosakata tetap sesuai teks sepanjang dialog tanpa dikurangi secara salah.	✓	
16.	Tidak ada kelengkapan atau salah kata saat mengucapkan kosakata yang ada di teks.	✓	
ASPEK EKSPRESI			
17.	Ekspresi wajah dan gerak tubuh yang sesuai dengan isi dialog.	✓	
18.	Ekspresi diperlihatkan sepanjang dialog atau penyampaian, tidak berubah secara tiba-tiba tanpa alasan.	✓	

19.	Ornamen target, kepala, atau badan mendukung maksud pembicaraan.	✓	
20.	Ekspresi mampu menarik perhatian pendengar dan membuat dialog lebih hidup.	✓	

Komentar/Saran

Breakdown kebanan judges

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Valid digunakan di Lapangan	

Denpasar, 02 September 2025

Validator I

[Signature]

Prof. Dr. Maria Gereti Rini Kristiantini, M.Pd.
NIP. 195902211983022003

Lampiran 9. Uji Instrumen Perorangan dan Kelompok Kecil Judges I

LEMBAR UJI JUDGES I INSTRUMEN VALIDASI AHLI PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS ANIMASI KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWAS KELAS III SD NO 6 KAPAL

- 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

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
ASPEK PEMBELAJARAN			
1.	Konsep media dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berbicara.	✓	
2.	Konsep media mampu memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara.	✓	
3.	Ketepatan penggunaan media memungkinkan siswa berlatih mengungkapkan pendapat secara lisan.	✓	
4.	Ketepatan pada media membantu siswa memahami konteks percakapan dalam bahasa lisan.	✓	
ASPEK MATERI			
5.	Kesesuaian pemilihan materi dengan kemampuan berbicara siswa kelas III SD.	✓	
6.	Kesesuaian materi mendukung pengembangan	✓	

kosakata dan struktur kalimat lisan siswa.		
ASPEK MEDIA		
7.	Kesesuaian kemenarikan media boneka tangan berbasis animasi kartun dalam menarik minat siswa untuk berbicara.	✓
8.	Kesesuaian ukuran media boneka tangan mudah digunakan oleh siswa.	✓
9.	Kesesuaian media mampu memfasilitasi interaksi antara guru dengan siswa.	✓
10.	Ketepatan durasi yang dilaksanakan menggunakan media boneka tangan ini sesuai dengan daya konsentrasi siswa.	✓

Komentar/Saran

Breakdown lagi kebanan judges

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Valid digunakan di Lapangan	

Denpasar, 02 September 2025

Validator I

[Signature]

Prof. Dr. Maria Gereti Rini Kristiantini, M.Pd.
NIP. 195902211983022003

Lampiran 10. Uji Instrumen Kepraktisan Guru Judges I

LEMBAR UJI JUDGES I INSTRUMEN VALIDASI KEPRAKTISAN GURU PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS ANIMASI KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWAS KELAS III SD NO 6 KAPAL

- 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

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
ASPEK KEMUDAHAN PENGGUNAAN			
1.	Kemudahan penggunaan media oleh guru tanpa pendampingan khusus.	✓	
2.	Kesesuaian guru dan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran.	✓	
3.	Kemudahan persiapan media sebelum akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.	✓	
ASPEK KEJELASAN PETUNJUK/NAVIGASI			
4.	Ketepatan petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.	✓	
5.	Ketepatan alihurutan penggunaan media secara jelas dan sistematis.	✓	
ASPEK EFISIENSI DAN KETERPAKAIAN			
6.	Kemudahan media mampu membantu guru dalam mengelola waktu pembelajaran secara efisien.	✓	
7.	Kemudahan media mampu diterapkan dan sesuai dengan kegiatan pembelajaran.	✓	

8.	Ketepatan media dapat membantu guru dalam penyampaian materi secara efektif.	✓
ASPEK KESIAPAN DAN KEBERLANJUTAN PENGGUNAAN		
9.	Kesediaan guru dalam penggunaan media sebagai pendukung pembelajaran.	✓
10.	Kelayakan media dapat digunakan kembali pada pembelajaran berikutnya.	✓

Komentar/Saran

Breakdown lagi mengenai kebanan judges

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Valid digunakan di Lapangan	

Denpasar, 02 September 2025

Validator I

[Signature]

Prof. Dr. Maria Gereti Rini Kristiantini, M.Pd.
NIP. 195902211983022003

Lampiran 11. Uji Instrumen Isi/Materi Pembelajaran Judges II

LEMBAR UJI JUDGES II INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI/MATERI PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS ANIMASI KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWAS KELAS III SD NO 6 KAPAL

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

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
ASPEK KESesuSIAN MATERI			
1.	Kesesuaian dialog untuk media boneka tangan terhadap capaian pembelajaran pada materi.	✓	
2.	Kesesuaian dialog terhadap tujuan pembelajaran pada materi.	✓	
3.	Ketepatan pemilihan dialog untuk media boneka tangan terhadap topik pembelajaran.	✓	
ASPEK ISI MATERI			
4.	Kesesuaian materi yang disajikan jelas dan terstruktur.	✓	
5.	Ketepatan materi yang disajikan mudah urut dipahami.	✓	
6.	Ketepatan materi yang disajikan sesuai dengan media yang dikembangkan.	✓	
ASPEK BAHASA			

7.	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam dialog untuk media boneka tangan mudah dipahami.	✓	
8.	Ketepatan dalam penggunaan kosakata dan struktur kalimat.	✓	
9.	Ketepatan pemilihan sesuai dengan tingkat kefasihan.	✓	
10.	Ketepatan penggunaan dialek, tunda baca, dan tita bahasa.	✓	

Komentar/Saran
Materi mampu menstimulus keterampilan berbicara siswa dengan cerita yang menarik, pemilihan dialog yang sesuai dan mudah dipahami siswa.

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Valid digunakan di Lapangan	

Depusau, 02 September 2025

Validator II

Ch
Chindyia, M.Pd
NIP.199106172024212002

Lampiran 12. Uji Instrumen Desain Instruksional Judges II

LEMBAR UJI JUDGES II INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS ANIMASI KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWAS KELAS III SD NO 6 KAPAL

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

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
ASPEK TUJUAN			
1.	Ketepatan tujuan pembelajaran pada penggunaan media boneka tangan.	✓	
2.	Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi.	✓	
3.	Kesesuaian kompetensi yang diharapkan, materi pembelajaran, dan evaluasi.	✓	
ASPEK STRATEGI			
4.	Kesesuaian penyampaian materi mencapai desain pembelajaran yang efektif.	✓	
5.	Kesesuaian penyampaian materi yang menarik.	✓	
6.	Ketepatan kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa.	✓	
7.	Kesesuaian dalam memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri.	✓	

8.	Ketepatan dalam pemberian soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa.	✓	
9.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.		✓
10.	Keterkaitan soal dengan tujuan instruksional.		✓

Komentar/Saran
Materi disampaikan melalui sintaks Role playing Uluwu. Menstimulus penempatan materi siswa mengenai keterampilan berbicara siswa.

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Valid digunakan di Lapangan	

Depusau, 02 September 2025

Validator II

Ch
Chindyia, M.Pd
NIP.199106172024212002

Lampiran 13. Uji Instrumen Media Pembelajaran Judges II

LEMBAR UJI JUDGES II INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS ANIMASI KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWAS KELAS III SD NO 6 KAPAL

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

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
ASPEK TAMPILAN MEDIA			
1.	Kesesuaian bentuk boneka tangan mudah dikenali.	✓	
2.	Keseimbangan komposisi warna pada boneka tangan.	✓	
3.	Kesesuaian pemilihan karakter boneka tangan.	✓	
4.	Kesesuaian bentuk sederhana pada boneka menjadi pelengkap yang baik.	✓	
5.	Kesesuaian desain media boneka tangan menarik bagi pengguna.	✓	
6.	Ketepatan ukuran media boneka tangan.	✓	
ASPEK PENGGUNAAN MEDIA			
7.	Ketepatan penggunaan media boneka tangan mudah digunakan oleh siswa.	✓	
8.	Kesesuaian penggunaan media boneka tangan mendukung siswa belajar mandiri.	✓	

9.	Ketepatan pemilihan bahan pengembangan media boneka tangan.		✓
10.	Kesesuaian media boneka tangan aman digunakan oleh siswa.	✓	

Komentar/Saran
Media harus menarik sesuai dengan karakter pada cerita.
-Warna dan bahan kain yang nyaman dan menarik.
-Rerata dikik.

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Valid digunakan di Lapangan	

Depusau, 02 September 2025

Validator II

Ch
Chindyia, M.Pd
NIP.199106172024212002

Lampiran 14. Uji Instrumen Efektivitas Keterampilan Berbicara Judges II

LEMBAR UJI JUDGES II INSTRUMEN VALIDASI AHLI EFEKTIVITAS KETERAMPILAN BERBICARA

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS ANIMASI KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWAS KELAS III SD NO 6 KAPAL

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

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
ASPEK PELAFALAN			
1.	Pengucapan setiap suku kata dengan jelas dan tidak terbata-bata.	✓	
2.	Setiap suku kata diucapkan dengan jelas dan dapat dipahami tanpa menimbulkan salah makna.	✓	
3.	Kata atau bagian penting diucapkan dengan tekanan yang tepat.	✓	
4.	Informasi disampaikan pada saat yang tepat dalam alur pembicaraan.	✓	
ASPEK INTONASI			
5.	Menggunakan intonasi yang sesuai untuk menyampaikan kalimat tanya, perintah, dan pernyataan.	✓	
6.	Nada suara terdengar stabil dan tidak datar atau berbilah.	✓	

7.	Intonasi mendukung maksud dan makna ujaran yang disampaikan.	✓	
8.	Perubahan intonasi mengalir dengan baik tanpa terkesan kaku.	✓	
ASPEK KETEPATAN			
9.	Penyampaian informasi secara runtut sesuai dengan tujuan pembicaraan.	✓	
10.	Mengucapkan kata dengan bunyi yang benar sesuai bahasa.	✓	
11.	Kata atau bagian penting diucapkan dengan tekanan yang tepat.	✓	
12.	Informasi disampaikan pada saat yang tepat dalam alur pembicaraan.	✓	
ASPEK KOSAKATA			
13.	Berbicara dengan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa.	✓	
14.	Menggunakan kata-kata pengganti (sinonim) atau lawan kata (antonim) dengan tepat.	✓	
15.	Kosakata tetap sesuai teks sepanjang dialog tanpa dihangus secara salah.	✓	
16.	Tidak ada kebingungan atau salah kata saat mengucapkan kosakata yang ada di teks.	✓	
ASPEK EKSPRESI			
17.	Ekspresi wajah dan gerak tubuh yang sesuai dengan isi dialog.	✓	
18.	Ekspresi dipertahankan sepanjang dialog atau penyampaian, tidak berubah secara tiba-tiba tanpa alasan.	✓	

19.	Ornamen tangan, kepala, atau badan mendukung maksud pembicaraan.	✓	
20.	Ekspresi mampu menarik perhatian pendengar dan membuat dialog lebih hidup.	✓	

Komentar/Saran
Pembelajaran mampu menstimulus peserta didik dalam proses meningkatkan keterampilan berbicara melalui media boneka tangan.

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Valid digunakan di Lapangan	

Depasar, 02 September 2025

Validator II

Chidyia, M.Pd
NIP.199106172024121002

Lampiran 15. Uji Instrumen Perorangan dan Kelompok Kecil Judges II

LEMBAR UJI JUDGES II INSTRUMEN VALIDASI AHLI PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS ANIMASI KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWAS KELAS III SD NO 6 KAPAL

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

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
ASPEK PEMBELAJARAN			
1.	Kesediaan media dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berbicara.	✓	
2.	Kesediaan media mampu meningkatkan kemampuan bagi siswa untuk berlatih berbicara.	✓	
3.	Ketersediaan penggunaan media memungkinkan siswa berlatih mengungkapkan pendapat secara lisan.	✓	
4.	Ketersediaan pada media membantu siswa memahami kuncu pencapaian dalam Bahasa lisan.	✓	
ASPEK MATERI			
5.	Kesediaan pemilihan materi dengan kemampuan berbicara siswa kelas III SD.	✓	
6.	Kesediaan materi mendukung pengembangan	✓	

Kosakata dan struktur kalimat lisan siswa.			
ASPEK MEDIA			
7.	Kesediaan kemenarikan media boneka tangan berbasis animasi kartun dalam menarik minat siswa untuk berbicara.	✓	
8.	Kesesuaian ukuran media boneka tangan mudah digunakan oleh siswa.	✓	
9.	Kesediaan media mampu memfasilitasi interaksi antara guru dengan siswa.	✓	
10.	Ketepatan durasi yang dilaksanakan menggunakan media boneka tangan ini sesuai dengan daya konsentrasi siswa.	✓	

Komentar/Saran
- Media mampu menarik motivasi belajar siswa dengan warna dan bentuk yang menarik.
- Proses penyampaian materi sesuai dengan sintaks role playing.
- Materi mampu menstimulus keterampilan berbicara siswa.

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Valid digunakan di Lapangan	

Depasar, 02 September 2025

Validator II

Chidyia, M.Pd
NIP.199106172024121002

Lampiran 16. Uji Instrumen Kepraktisan Guru Judges II

LEMBAR UJI JUDGES II INSTRUMEN VALIDASI KEPRAKTISAN GURU

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS ANIMASI KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWAS KELAS III SD NO 6 KAPAL

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

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
ASPEK KEMUDAHAN PENGGUNAAN			
1.	Kemudahan penggunaan media oleh guru tanpa pendampingan khusus.	✓	
2.	Kesesuaian guru dan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran.	✓	
3.	Kemudahan persiapan media sebelum akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.	✓	
ASPEK KEJELASAN PETUNJUK/NAVIGASI			
4.	Ketepatan petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.	✓	
5.	Ketepatan alur/navigasi penggunaan media secara jelas dan sistematis.	✓	
ASPEK EFISIENSI DAN KETERPAKAIAN			
6.	Kemudahan media mampu membantu guru dalam mengelola waktu pembelajaran secara efisien.	✓	
7.	Kemudahan media mampu diterapkan dan sesuai dengan kegiatan pembelajaran.	✓	

8.	Ketepatan media dapat membantu guru dalam penyampaian materi secara efektif.	✓	
ASPEK KESIAPAN DAN KEBERLANJUTAN PENGGUNAAN			
9.	Kesediaan guru dalam penggunaan media sebagai pendukung pembelajaran.	✓	
10.	Kelayakan media dapat digunakan kembali pada pembelajaran berikutnya.	✓	

Komentar/Saran
Materi sesuai dengan kehidupan peserta didik mampu menstimulus keterampilan berbicara melalui bantuan media boneka tangan.

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Valid digunakan di Lapangan	

Depasar, 02 September 2025

Validator II

Chidyia, M.Pd
NIP.199106172024121002

Lampiran 17. Uji Validasi Ahli Isi/Materi Pembelajaran Validator I

LEMBAR ANGKET UJI AHLI ISIMATERI

A. Judul Penelitian
"Pengenangan Media Benda Tangan Berbasis Animasi Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal"

B. Identitas Peneliti
Nama : Ni Wayan Sunisti Anneli Dewi
NIM : 2211031692
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

C. Identitas Juges
Nama : Prof. Dr. Maria Gerti Rini Kristiantini, M.Pd.
NIP : 19590211983032003

D. Petunjuk

- Mohon ketelitian Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
- Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
- Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

ANGKET VALIDASI UJI AHLI ISIMATERI

A. Petunjuk
Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian dari Bapak/Ibu untuk setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

Skor	Keterangan
(0)	(0)
Skor 1	Tidak Relevan
Skor 2	Kurang Relevan
Skor 3	Relevan
Skor 4	Sangat Relevan

B. Penilaian oleh Ahli Isi/Materi

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SK	R	KR	TR
(0)	(1)	(2)	(3)	(4)	
ASPEK KEBERESALAN MATERI					
1.	Diulang yang digunakan pada media benda tangan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran pada materi.	✓			
2.	Diulang yang digunakan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran pada materi.	✓			
3.	Penilaian diulang pada media benda tangan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
ASPEK ISI MATERI					
4.	Materi yang disajikan jelas dan terstruktur.	✓			
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan materi dan terstruktur.	✓			
6.	Materi pembelajaran selaras dengan media benda tangan yang dikembangkan.	✓			
ASPEK BAHASA					
7.	Bahasa yang digunakan dalam diulang media benda tangan mudah dipahami.	✓			

K Pemilihan kosakata dan penyusunan struktur kalimat pada diulang sudah sesuai.

L Penggunaan kalimat lebih dalam diulang sudah sesuai.

M Penggunaan titik, tanda baca, dan tata bahasa sudah sesuai.

Komentar/Saran

Rutin, sesuai, dan baik (berupa).

C. Kesimpulan
Produk ini layak untuk digunakan.
Layak untuk digunakan dengan revisi.
Tidak layak digunakan.
(Materi baru sudah terdapat pada nomor sesuai kemampuan diulang).

Desasar, 25 Desember 2025
Validator I

Prof. Dr. Maria Gerti Rini Kristiantini, M.Pd.
NIP 19590211983032003

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. Maria Gerti Rini Kristiantini, M.Pd.
NIP : 19590211983032003

Menyatakan bahwa saya telah menyetujui dan menyetujui isi materi dari modul ajar kurikulum media pada diulang yang berjudul "Pengenangan Media Benda Tangan Berbasis Animasi Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal" yang ditandatangani.

Nama : Ni Wayan Sunisti Anneli Dewi
NIM : 2211031692
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Hari ini, tanggal 25 Desember 2025, di Kapal.

Desasar, 25 Desember 2025
Validator I

Prof. Dr. Maria Gerti Rini Kristiantini, M.Pd.
NIP 19590211983032003

Lampiran 18. Uji Validasi Ahli Isi/Materi Pembelajaran Validator II

LEMBAR ANGKET AHLI ISIMATERI

A. Judul Penelitian
"Pengenangan Media Benda Tangan Berbasis Animasi Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal"

B. Identitas Peneliti
Nama : Ni Wayan Sunisti Anneli Dewi
NIM : 2211031692
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

C. Identitas Juges
Nama : Chindya, M.Pd.
NIP : 199106172024212002

D. Petunjuk

- Mohon ketelitian Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
- Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
- Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

ANGKET VALIDASI UJI AHLI ISIMATERI

A. Petunjuk
Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian dari Bapak/Ibu untuk setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

Skor	Keterangan
(0)	(0)
Skor 1	Tidak Relevan
Skor 2	Kurang Relevan
Skor 3	Relevan
Skor 4	Sangat Relevan

B. Penilaian oleh Ahli Isi/Materi

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SK	R	KR	TR
(0)	(1)	(2)	(3)	(4)	
ASPEK KEBERESALAN MATERI					
1.	Diulang yang digunakan pada media benda tangan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran pada materi.	✓			
2.	Diulang yang digunakan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran pada materi.	✓			
3.	Penilaian diulang pada media benda tangan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
ASPEK ISI MATERI					
4.	Materi yang disajikan jelas dan terstruktur.	✓			
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan materi dan terstruktur.	✓			
6.	Materi pembelajaran selaras dengan media benda tangan yang dikembangkan.	✓			
ASPEK BAHASA					
7.	Bahasa yang digunakan dalam diulang media benda tangan mudah dipahami.	✓			

K Pemilihan kosakata dan penyusunan struktur kalimat pada diulang sudah sesuai.

L Penggunaan kalimat lebih dalam diulang sudah sesuai.

M Penggunaan titik, tanda baca, dan tata bahasa sudah sesuai.

Komentar/Saran

Diulang tercapainya tujuan materi. Sangat menarik. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara tercapainya media benda tangan. Materi diulang sudah dalam materi. Meningkatkan keterampilan berbicara. Materi disesuaikan dengan kemampuan siswa diulang.

C. Kesimpulan
Produk ini layak untuk digunakan.
Layak untuk digunakan.
Layak untuk digunakan dengan revisi.
Tidak layak digunakan.
(Materi baru sudah terdapat pada nomor sesuai kemampuan diulang).

Desasar, 25 Desember 2025
Validator II

Chindya, M.Pd.
NIP 199106172024212002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chindya, M.Pd.
NIP : 199106172024212002

Menyatakan bahwa saya telah menyetujui dan menyetujui isi materi dari modul ajar kurikulum media pada diulang yang berjudul "Pengenangan Media Benda Tangan Berbasis Animasi Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal" yang ditandatangani oleh:

Nama : Ni Wayan Sunisti Anneli Dewi
NIM : 2211031692
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Hari ini, tanggal 25 Desember 2025, di Kapal.

Desasar, 25 Desember 2025
Validator II

Chindya, M.Pd.
NIP 199106172024212002

LEMBAR INSTRUMEN DESAIN INSTRUKSIONAL

A. Judul Penelitian

“Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal”

B. Identitas Peneliti

Nama : Ni Wayan Suniati Anneli Dewi
NIM : 2211031602
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

C. Identitas Judges

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001

D. Petunjuk

1. Mohon ketersediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama
2. Bapak/ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

ANGKET INSTRUMEN UJI AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL

A. Petunjuk

Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian dari Bapak/Ibu untuk setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

Skor (1)	Keterangan (2)
Skor 1	Tidak Relevan
Skor 2	Kurang Relevan
Skor 3	Relevan
Skor 4	Sangat Relevan

B. Penilaian oleh Ahli Desain Instruksional

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SR (4)	R (3)	KR (2)	TR (1)
ASPEK TUJUAN					
1.	Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui media boneka tangan sudah sesuai.	√			
2.	Terdapat konsistensi antara tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi.	√			
3.	Kompetensi yang diharapkan, materi pembelajaran, dan evaluasi tersusun secara selaras.	√			
ASPEK STRATEGI					
4.	Materi disusun sesuai dengan desain pembelajaran yang direncanakan.		√		
5.	Materi pembelajaran dapat disajikan dengan menarik melalui media boneka tangan.	√			
6.	Penyampaian materi dengan media boneka tangan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.	√			
7.	Pembelajaran menggunakan media boneka tangan memberikan kesempatan belajar mandiri kepada siswa.		√		
ASPEK EVALUASI					
8.	Soal evaluasi disusun secara tepat untuk mengetahui pemahaman siswa.	√			
9.	Soal evaluasi disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√			
10.	Soal evaluasi sudah berkaitan dengan tujuan instruksional.	√			
Komentar/Saran					
1. Pada busana/pakaian tokoh sebaiknya ditulis nama tokohnya untuk memudahkan siswa mengenal tokoh boneka.					

C. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

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

Denpasar, 8 Januari 2026

Validator



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

NIP 197108152001121001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 197108152001121001

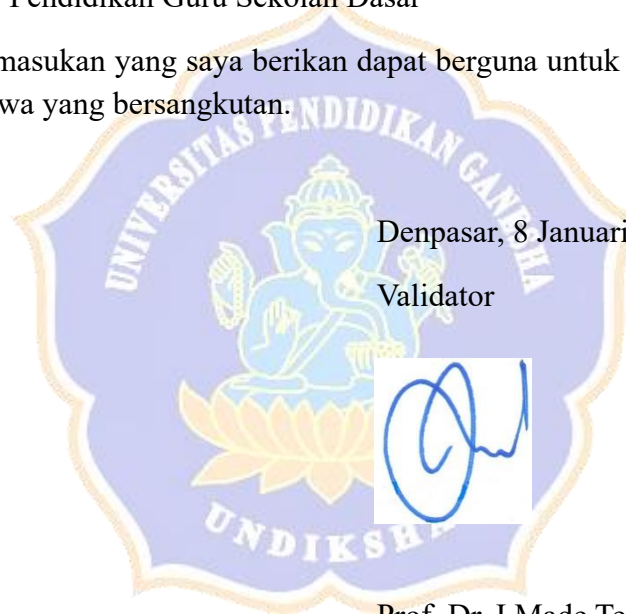
Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai desain instruksional, pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal.” Yang disusun oleh:

Nama : Ni Wayan Suniati Anneli Dewi

NIM : 2211031602

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



Denpasar, 8 Januari 2026

Validator

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

NIP 197108152001121001

LEMBAR INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA

A. Judul Penelitian

“Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal”

B. Identitas Peneliti

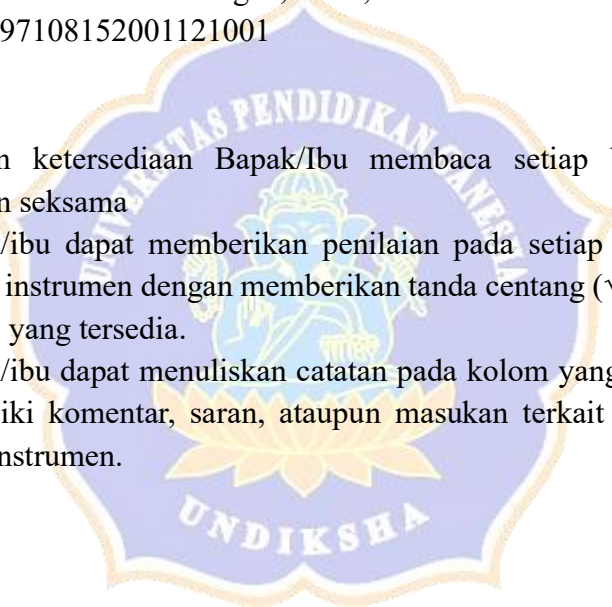
Nama : Ni Wayan Suniati Anneli Dewi
NIM : 2211031602
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

C. Identitas Judges

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001

D. Petunjuk

1. Mohon ketersediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama
2. Bapak/ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.



ANGKET INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA

A. Petunjuk

Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian dari Bapak/Ibu untuk setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

Skor	Keterangan
(1)	(2)
Skor 1	Tidak Relevan
Skor 2	Kurang Relevan
Skor 3	Relevan
Skor 4	Sangat Relevan

B. Penilaian oleh Ahli Media

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SR (4)	R (3)	KR (2)	TR (1)
ASPEK TAMPILAN MEDIA					
1.	Bentuk boneka tangan sesuai dan mudah dikenali karakternya.	√			
2.	Keseimbangan warna pada boneka tangan.	√			
3.	Karakter boneka tangan yang dipilih sesuai dengan jenjang anak sekolah dasar.	√			
4.	Penggunaan atribut sederhana pada boneka sesuai sebagai pelengkap.		√		
5.	Desain media boneka tangan memiliki daya tarik bagi pengguna.	√			
6.	Media boneka tangan memiliki ukuran yang proporsional.	√			
ASPEK PENGGUNAAN MEDIA					

7.	Boneka tangan dapat digunakan dengan mudah oleh siswa.	√			
8.	Media boneka tangan sesuai untuk mendukung pembelajaran mandiri siswa.		√		
9.	Bahan yang digunakan pada media boneka tangan sesuai dengan fungsinya.	√			
10.	Keamanan media boneka tangan sesuai untuk siswa.	√			
Komentar/Saran					
1. Perlu dibuatkan Panduan Penggunaan Media Boneka Tangan. 2. Perlu dibuatkan kotak penyimpanan media boneka tangan yang rapi, indah, dan ada gambar ilustrasi yang menarik.					

C. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

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

Denpasar, 8 Januari 2026

Validator



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 197108152001121001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai media pembelajaran konkret berupa boneka tangan, pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal.” Yang disusun oleh:

Nama : Ni Wayan Suniati Anneli Dewi

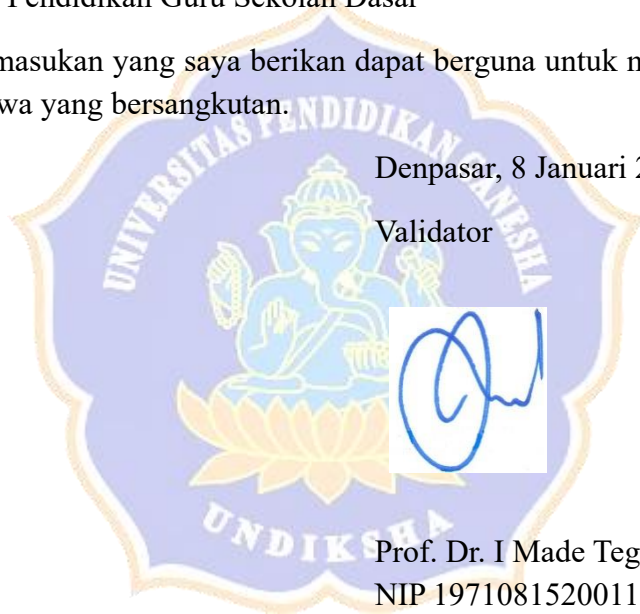
NIM : 2211031602

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 8 Januari 2026

Validator



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

NIP 197108152001121001

Lampiran 21. Uji Kepraktisan Guru

LEMBAR INSTRUMEN KEPRAKTISAN GURU

A. Judul Penelitian
 "Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal"

B. Identitas Peneliti
 Nama : Ni Wayan Suniati Anneli Dewi
 NIM : 2211031602
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

C. Identitas Guru
 Nama : Ni Kadek Sri Novianti, S.Pd.
 NIP : 1987112 200901 2 002

D. Petunjuk

- Mohon ketersediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama
- Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
- Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

ANGKET INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN GURU

A. Petunjuk
 Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian dari Bapak/Ibu untuk setiap butir pernyataan dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan Jawaban

Skor	Keterangan
(1)	Tidak Relevan
Skor 2	Kurang Relevan
Skor 3	Relevan
Skor 4	Sangat Relevan

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SR (4)	R (3)	TR (2)	STR (1)
ASPEK KEMUDAHAN PENGGUNAAN					
1.	Media boneka tangan berbasis animasi kartun mudah digunakan oleh guru dalam pembelajaran.	✓			
2.	Cara dan pesan didik tidak mengganggu aktivitas belajar dalam penggunaan media boneka tangan berbasis animasi kartun.	✓			
3.	Media boneka tangan berbasis animasi kartun mudah dipertahankan sebelum proses pembelajaran di kelas.	✓			
ASPEK KELEHASAN PETUNJUK DAN NAVIGASI					
4.	Petunjuk penggunaan media boneka tangan berbasis animasi kartun disajikan secara jelas dan mudah dipahami.	✓			
5.	Aktivasi setiap program media boneka tangan berbasis animasi kartun jelas dan dimengerti.	✓			
ASPEK EFISIENSI DAN KETERPAKAIAN					
6.	Media boneka tangan berbasis animasi kartun dapat membantu guru dalam mengelola waktu pembelajaran secara efisien.	✓			

7.	Media boneka tangan berbasis animasi kartun mudah disimpan dan sesuai dengan kegiatan pembelajaran di kelas.	✓			
8.	Media boneka tangan berbasis animasi kartun membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.	✓			
ASPEK KESAMPAH DAN KEBERHASILAN PENGGUNAAN					
9.	Guru boneka menggunakan media boneka tangan berbasis animasi kartun sebagai media pendukung pembelajaran.	✓			
10.	Media boneka tangan berbasis animasi kartun layak digunakan kembali pada pembelajaran berikutnya.	✓			

Komentar/Saran

- Tampilan boneka tangan menarik perhatian.
- Detail pada boneka juga rapi dan tidak menyulitkan.
- Penggunaannya pun nyaman dan mudah.

B. Kesimpulan

✓ Layak untuk digunakan tanpa revisi
 ✗ Layak untuk digunakan dengan revisi
 ✗ Tidak layak digunakan

(Mohon beri tanda dengan pola nomor sesuai kolom pada angket)

Despani, 13 Januari 2026
 Ni Kadek Sri Novianti, S.Pd.
 NIP.1987112 200901 2 002

Lampiran 22. Uji Coba Perorangan

ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS ANIMASI KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS III SD NO 6 KAPAL (UJI COBA PERORANGAN)

Nama : Ni Kadek Wayan Branasca
 Nomor Absen : 7
 Kelas : 3 SD

A. Pengantar
 Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan dari media Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal, yang sedang dikembangkan dan diuji coba perorangan.

B. Petunjuk Pengisian

- Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa
- Isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang disediakan sebelum mengisi instrumen dibawah ini
- Baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama
- Pilihlah jawaban anda dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pilihan siswa.
- Resang skala pada setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut
- Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen dapat ditulis pada kolom yang disediakan.

Keterangan Jawaban

Skor	Keterangan
(1)	(2)
Skor 1	Sangat Tidak Relevan
Skor 2	Tidak Relevan
Skor 3	Relevan
Skor 4	Sangat Relevan

C. Instrumen Uji Coba Perorangan

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SR (4)	R (3)	TR (2)	STR (1)
ASPEK PEMBELAJARAN					
1.	Boneka tangan yang digunakan membuat saya ingin berbicara di kelas.	✓			
2.	Boneka tangan membantu saya berlatih berbicara dengan teman dan guru.	✓			
3.	Boneka tangan ini membantu saya mencoba berbicara dengan lebih percaya diri di kelas.	✓			
4.	Boneka tangan membuat saya lebih mudah memahami isi percakapan.	✓			
ASPEK MATERI					
5.	Materi pembelajaran yang digunakan mudah/dapat dipahami dan sesuai dengan kemampuan saya.	✓			
6.	Materi pembelajaran membantu saya menambah kosakata dan menyusun kalimat saat berbicara.	✓			
ASPEK MEDIA					
7.	Boneka tangan terlihat menarik dan menyenangkan, sehingga saya tertarik untuk berbicara/berdialog.	✓			
8.	Ukuran boneka tangan nyaman dan mudah untuk saya gunakan.	✓			
9.	Penggunaan boneka tangan membuat saya menjadi lebih nyaman berinteraksi dengan guru dan teman.	✓			
10.	Boneka tangan digunakan dengan cara yang menyenangkan sehingga saya tidak mudah bosan.	✓			

D. Komentar dan Saran

Komentar/Saran

bagus dan nyaman untuk berbicara dengan bagus

Badung, 13 Januari 2026
 Peserta Didik,
 Ni Kadek Wayan Branasca

Lampiran 23. Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS ANIMASI KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS III SD NO 6 KAPAL (UJI COBA KELOMPOK KECIL)

Nama : Kadek Elsa Cahyani
 Nomor Absen : 13
 Kelas : 3 III

A. Pengantar
 Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan dari media Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal, yang sedang dikembangkan dan diuji coba perorangan.

B. Petunjuk Pengisian

- Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa
- Isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang disediakan sebelum mengisi instrumen dibawah ini
- Baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama
- Pilihlah jawaban anda dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pilihan siswa.
- Resang skala pada setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut
- Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen dapat ditulis pada kolom yang disediakan.

Keterangan Jawaban

Skor	Keterangan
(1)	(2)
Skor 1	Sangat Tidak Relevan
Skor 2	Tidak Relevan
Skor 3	Relevan
Skor 4	Sangat Relevan

D. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SR (4)	R (3)	TR (2)	STR (1)
ASPEK PEMBELAJARAN					
1.	Boneka tangan yang digunakan membuat saya ingin berbicara di kelas.	✓			
2.	Boneka tangan membantu saya berlatih berbicara dengan teman dan guru.	✓			
3.	Boneka tangan ini membantu saya mencoba berbicara dengan lebih percaya diri di kelas.	✓			
4.	Boneka tangan membuat saya lebih mudah memahami isi percakapan.	✓			
ASPEK MATERI					
5.	Materi pembelajaran yang digunakan mudah/dapat dipahami dan sesuai dengan kemampuan saya.	✓			
6.	Materi pembelajaran membantu saya menambah kosakata dan menyusun kalimat saat berbicara.	✓			
ASPEK MEDIA					
7.	Boneka tangan terlihat menarik dan menyenangkan, sehingga saya tertarik untuk berbicara/berdialog.	✓			
8.	Ukuran boneka tangan nyaman dan mudah untuk saya gunakan.	✓			
9.	Penggunaan boneka tangan membuat saya menjadi lebih nyaman berinteraksi dengan guru dan teman.	✓			
10.	Boneka tangan digunakan dengan cara yang menyenangkan sehingga saya tidak mudah bosan.	✓			

E. Komentar dan Saran

Komentar/Saran


Bonekanya sangat bagus dan nyaman dan keu untuknya anak

Badung, 13 Januari 2026
 Peserta Didik,
 Kadek Elsa Cahyani

Lampiran 24. Daftar Hadir *Pre-Test*

DAFTAR HADIR
KELAS III SD No 6 KAPAL
PRE-TEST


No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1	Ahmad Firman Jaya	<i>Ah</i>
2	Allan Sikone Jenunul Tames	<i>Alp</i>
3	Dwi Wulandari	<i>Dwi</i>
4	I Gede Ari Swastika Putra	<i>I Gede</i>
5	I Kadek Arga Prasetya	<i>Ar</i>
6	I Kadek Kenzo Agus Darmawan	<i>Kadek</i>
7	I Kadek Wahyu Bramasta	<i>Wahyu</i>
8	I Made Rai Wiryana	<i>Rai</i>
9	I Ngurah Putu Bagus Arsyancendra	<i>Ngurah</i>
10	I Putu Angga Pratama	<i>Pa</i>
11	Kadek Ayu Marniasih	<i>Ayu</i>
12	Kadek Dewi Anggraeni	<i>Dewi</i>
13	Kadek Elsa Cahyani	<i>Elsa</i>
14	Kadek Junita Pratiwi	<i>Junita</i>
15	Kadek Kevin Adinata Ardana Putra	<i>Kevin</i>
16	Komang Arya Swarbawa	<i>Komang</i>
17	Meisyara Nazifa Almahira	<i>Meisyara</i>
18	Ni Kadek Iswari Wardani	<i>Iswari</i>
19	Ni Komang Suci Permata Prilijayanti	<i>Komang</i>
20	Ni Luh Wiranti Puspitasari	<i>Luh</i>
21	Ni Nyoman Triyasa Virgayani	<i>Nyoman</i>
22	Ni Putu Anggi Asmita Aolani	<i>Anggi</i>
23	Ni Putu Denia Anindya Pramesti	<i>Denia</i>
24	Ni Putu Kayra Natasha Putri	<i>Kayra</i>
25	Ni Putu Raika Kencana Putri	<i>Raika</i>
26	Putu Ayu Alicia Santika Putri	<i>Ayu</i>
27	Ni Made Fiona Marlina	<i>Made</i>
28	Bastian Danish Gaozan	<i>Bastian</i>

Badung, 14 Januari 2026
Guru Wali Kelas III,

Ni Kadek Sri Novianti, S. Pd.
NIP. 1987112 200901 2002

Lampiran 25. Daftar Hadir *Post-Test*

DAFTAR HADIR
KELAS III SD No 6 KAPAL
POST-TEST

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1	Ahmad Firman Jaya	<i>Ah</i>
2	Allan Sikone Jenunul Tames	<i>Alp</i>
3	Dwi Wulandari	<i>Dwi</i>
4	I Gede Ari Swastika Putra	<i>I Gede</i>
5	I Kadek Arga Prasetya	<i>Ar</i>
6	I Kadek Kenzo Agus Darmawan	<i>Kadek</i>
7	I Kadek Wahyu Bramasta	<i>Wahyu</i>
8	I Made Rai Wiryana	<i>Rai</i>
9	I Ngurah Putu Bagus Arsyancendra	<i>Ngurah</i>
10	I Putu Angga Pratama	<i>Pa</i>
11	Kadek Ayu Marniasih	<i>Ayu</i>
12	Kadek Dewi Anggraeni	<i>Dewi</i>
13	Kadek Elsa Cahyani	<i>Elsa</i>
14	Kadek Junita Pratiwi	<i>Junita</i>
15	Kadek Kevin Adinata Ardana Putra	<i>Kevin</i>
16	Komang Arya Swarbawa	<i>Komang</i>
17	Meisyara Nazifa Almahira	<i>Meisyara</i>
18	Ni Kadek Iswari Wardani	<i>Iswari</i>
19	Ni Komang Suci Permata Prilijayanti	<i>Komang</i>
20	Ni Luh Wiranti Puspitasari	<i>Luh</i>
21	Ni Nyoman Triyasa Virgayani	<i>Nyoman</i>
22	Ni Putu Anggi Asmita Aolani	<i>Anggi</i>
23	Ni Putu Denia Anindya Pramesti	<i>Denia</i>
24	Ni Putu Kayra Natasha Putri	<i>Kayra</i>
25	Ni Putu Raika Kencana Putri	<i>Raika</i>
26	Putu Ayu Alicia Santika Putri	<i>Ayu</i>
27	Ni Made Fiona Marlina	<i>Made</i>
28	Bastian Danish Gaozan	<i>Bastian</i>


Badung, 20 Januari 2026
Guru Wali Kelas III,

Ni Kadek Sri Novianti, S. Pd.
NIP. 1987112 200901 2002

Lampiran 26. Daftar Hadir Uji Coba Perorangan

DAFTAR HADIR
SUBJEK UJI COBA PERORANGAN
KELAS III SD No 6 KAPAL.

No.	Nama Peserta Didik	Tanda Tangan
1.	Ni Made Fiona Marlina	<i>Fiona</i>
2.	Kadek Wahyu Bramasta	<i>Wahyu</i>
3.	Ni Putu Kayra Natasha Putri	<i>Kayra</i>

Badung, 13 Januari 2026
Guru Wali Kelas III




Ni Kadek Sri Novianti, S. Pd.
NIP. 19871112 200901 2002

Lampiran 27. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

DAFTAR HADIR
SUBJEK UJI COBA KELOMPOK KECIL
KELAS III SD No 6 Kapal

No.	Nama Peserta Didik	Tanda Tangan
1.	Bastian Danish Gaozan	<i>Bastian</i>
2.	Ni Putu Raika Kencana Putri	<i>Raika</i>
3.	Putu Ayu Alicia Sontika P.	<i>Alicia</i>
4.	Ni Nyoman Trisya Virgayani	<i>Nyoman</i>
5.	I Made Rai Niryanca	<i>Made Rai</i>
6.	Kadek Elsa Cahyani	<i>Elsa</i>
7.	I Ngurah Putu Bagus A.	<i>Ngurah</i>
8.	Ni Luh Wiranti Puspita sati	<i>Luh Wiranti</i>
9.	Kadek Junita Pratiwi	<i>Junita</i>

Badung, 13 Januari 2026
Guru Wali Kelas III



Ni Kadek Sri Novianti, S. Pd.
NIP. 19871112 200901 2002

Lampiran 28. Hasil Reliabilitas Instrumen

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total	
1	Armad Firmansyah	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	15	
2	Allan Sikona Jelutut Tames	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	11	
3	Dwi Wulandari	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	14	
4	I Gede Ari Suwastika Putra	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	9	
5	I Kadek Arga Prasetya	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	9	
6	I Kadek Kemzo Agus Dermawan	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	
7	I Kadek Wahyu Bramana	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	
8	I Made Rai Wiryanita	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
9	I Njurah Putu Bagus Arsyandira	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	9	
10	I Putu Angga Pratama	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	
11	I Kadek Ayu Mambash	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	8	
12	I Kadek Devi Anggrani	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	9	
13	I Kadek Eka Cahyani	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	14	
14	I Kadek Junita Pratiwi	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	6	
15	I Kadek Kevin Adinata Ardana Putra	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	13	
16	I Komang Ayu Suwabawa	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	7	
17	I Madeyana Hastia Almahira	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	7	
18	I Kadek Iwani Wardana	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	8	
19	I Komang Suci Permata Prilijayanti	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	16	
20	I Luh Wiranti Puspitasari	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	12	
21	I Ni Nyoman Triyana Virgayani	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	11	
22	I Ni Putu Angga Amtha Astari	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	10	
23	I Ni Putu Dena Andhya Ramesti	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
24	I Ni Putu Kayra Natasha Putri	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	7	
25	I Ni Putu Raika Kencana Putri	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
26	I Putu Ayu Alicia Sarnika Putri	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
27	I Ni Made Fiona Martina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
28	I Ni Made Diah Gacana	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	
29																							
30		0,24795	0,21164	0,29926	0,25997	0,25997	0,15212	0,25997	0,25997	0,21164	0,22619	0,25794	0,2381	0,25926	0,21164	0,25997	0,29794	0,2381	0,25997	0,2381	0,259968254	35,9722	SD skor
31																							
32																							
33																							
34																							
35																							
36																							
37																							

$$r_{1.1} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum SD_i^2}{SD_{total}^2} \right)$$

Keterangan:

- $r_{1.1}$ = Reliabilitas perangkat tes
- k = Banyak butir tes
- SD_i^2 = Variasi skor tiap butir
- SD_{total}^2 = Variasi skor total

- 0,80 – 1,00 = Sangat tinggi
- 0,60 – 0,79 = Tinggi
- 0,40 – 0,59 = Sedang
- 0,20 – 0,39 = Rendah
- 0,00 – 0,19 = Sangat Rendah

Lampiran 29. Kisi-kisi Rubrik Keterampilan Berbicara Siswa

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian			
			4 (Sangat Baik)	3 (Baik)	2 (Tidak Baik)	1 (Sangat Tidak Baik)
1.	Pelafalan	<p>a) Pengucapan setiap suku kata dengan jelas dan tidak terburu-buru.</p> <p>b) Setiap suku kata diucapkan dengan jelas dan dapat dipahami tanpa menimbulkan salah makna.</p> <p>c) Kejelasan dan kelancaran pengucapan suku kata terjaga secara konsisten dari awal hingga akhir.</p> <p>d) Pelafalan tetap jelas meskipun berbicara dalam kalimat yang lebih panjang.</p>				

		d) Informasi disampaikan pada saat yang tepat dalam alur pembicaraan.				
4.	Kosakata	<p>a) Berbicara dengan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa.</p> <p>b) Menggunakan kata-kata pengganti (sinonim) atau lawan kata (antonim) dengan tepat.</p> <p>c) Kosakata tetap sesuai teks sepanjang dialog tanpa dikurangi.</p> <p>d) Tidak ada kebingungan atau salah kata saat mengucapkan kosakata yang ada di teks.</p>				

2.	Intonasi	<p>a) Menggunakan intonasi yang sesuai untuk menyampaikan kalimat tanya, perintah, dan pernyataan.</p> <p>b) Nada suara terdengar stabil dan tidak datar atau berkebab.</p> <p>c) Intonasi mendukung maksud dan makna ujaran yang disampaikan.</p> <p>d) Perubahan intonasi mengalir dengan baik tanpa terkesan kaku.</p>				
3.	Ketepatan	<p>a) Penyampaian informasi secara runtut sesuai tujuan pembicaraan.</p> <p>b) Mengucapkan kata dengan bunyi yang benar sesuai bahasa.</p> <p>c) Kata atau bagian penting diucapkan dengan tekanan yang tepat.</p>				

5.	Ekspresi	<p>a) Ekspresi wajah dan gerak tubuh yang sesuai dengan isi dialog.</p> <p>b) Ekspresi dipertahankan sepanjang dialog atau penyampaian, tidak berubah secara tiba-tiba tanpa alasan.</p> <p>c) Gerakan tangan, kepala, atau badan mendukung maksud pembicaraan.</p> <p>d) Ekspresi mampu menarik perhatian pendengar dan membuat dialog lebih hidup.</p>				
----	----------	--	--	--	--	--

Keterangan:

- Sangat Baik (Skor 4)** : Siswa telah memenuhi semua indikator
- Baik (Skor 3)** : Siswa hanya memenuhi 3 indikator
- Tidak Baik (Skor 2)** : Siswa hanya memenuhi 2 indikator
- Sangat Tidak Baik (Skor 1)** : Siswa hanya memenuhi 1 indikator

Lampiran 30. Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa *Pre-Test*

No Absen Siswa	Skor Penilaian Keterampilan Berbicara					Jml.Pre-Test	Dalam Rentang 0-100
	Pelafalan	Intonasi	Ketepatan	Kosakata	Ekspresi		$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$
1	2	3	2	3	2	12	60
2	3	3	2	2	3	13	65
3	3	2	3	2	2	12	60
4	3	3	2	3	2	13	65
5	3	3	2	3	2	13	65

Lampiran 31. Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa Post-Test

No Absen Siswa	Skor Penilaian Keterampilan Berbicara					Jml.Pos-Test	Dalam Rentang 0-100
	Pelafalan	Intonasi	Ketepatan	Kosakata	Ekspresi		$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$
1	4	3	3	4	3	17	85
2	4	3	4	3	3	17	85
3	3	3	4	3	3	16	80
4	4	3	3	4	4	18	90
5	4	3	4	4	3	18	90

Lampiran 32. Hasil Perhitungan *Pre-Test*

No	Nama Siswa	Skor Penilaian Keterampilan Berbicara					Pre-Test	Dalam Rentang 0-100
		Pelafalan	Intonasi	Ketepatan	Kosakata	Ekspresi		$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor Maksimal}} \times 100$
1	Ahmad Firman Jaya	2	3	2	3	2	12	60
2	Allan Sikone Jenunut Tames	3	3	2	2	3	13	65
3	Dwi Wulandari	3	2	3	2	2	12	60
4	I Gede Ari Suwastika Putra	3	3	2	3	2	13	65
5	I Kadek Arga Prasetya	3	3	2	3	2	13	65
6	I Kadek Kenzo Agus Darmawan	2	2	3	2	2	11	55
7	I Kadek Wahyu Bramasta	3	3	3	3	3	15	75
8	I Made Rai Wiriyana	3	3	2	3	2	13	65
9	I Ngurah Putu Bagus Arsyandendra	3	2	2	3	2	12	60
10	I Putu Angga Pratama	2	3	2	2	2	11	55
11	Kadek Ayu Marniasih	2	3	3	3	3	14	70
12	Kadek Dewi Anggreni	2	3	2	3	2	12	60
13	Kadek Elsa Cahyani	2	3	2	3	2	12	60
14	Kadek Junita Pratiwi	3	3	2	2	2	12	60
15	Kadek Kevin Adinata Ardana Putra	2	3	2	2	2	11	55
16	Komang Arya Swarbawa	2	3	3	3	3	14	70
17	Meisyara Nazifa Almahira	3	2	3	3	2	13	65
18	Ni Kadek Iswari Wardani	2	3	3	2	2	12	60
19	Ni Komang Suci Permata Prilijayan	3	2	2	2	3	12	60
20	Ni Luh Wiranti Puspitasari	2	3	2	3	2	12	60
21	Ni Nyoman Trisya Virgayani	2	2	2	3	2	11	55
22	Ni Putu Anggi Asmita Aolani	2	2	2	2	2	10	50
23	Ni Putu Denia Anindya Pramesti	3	2	3	2	3	13	65
24	Ni Putu Kayra Natasha Putri	2	2	2	2	2	10	50
25	Ni Putu Raika Kencana Putri	2	2	3	2	2	11	55
26	Putu Ayu Alicia Santika Putri	2	2	2	2	3	11	55
27	Ni Made Fiona Marlina	2	3	3	3	3	14	70
28	Bastian Danish Gaozan	2	2	2	2	2	10	50
32							Rata-Rata	61

11	70	9,46	89,57
16	70	9,46	89,57
27	70	9,46	89,57
7	75	14,46	209,22
Jml	1.695	D	1116,96
\bar{x}	60,54		

D	X_i	\bar{x}	$a_i (X_{n-i+1}-X_i)$	Tabel <i>Shapiro-Wilk</i>	T_3
1116,96	1.695	60,54	32,35	0,924	0,937

Berdasarkan data yang telah disajikan pada tabel, uji normalitas distribusi data *pre-test* dapat diperoleh melalui hasil analisis menggunakan rumus uji *Shapiro-Wilk*, sebagai berikut.

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

$$T_3 = \frac{1}{1116,96} \left[\sum_{i=1}^k 32,35 \right]^2$$

$$T_3 = 0,000895284 \times 1046,5225$$

$$T_3 = 0,937$$

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai T_3 yaitu 0,937 untuk $n = 28$ lebih besar dari nilai tabel *Shapiro-Wilknya* dengan taraf signifikan 0,05 yaitu 0,924. Hal ini menunjukkan bahwa $p > 0,05$ atau $p (0,937) > 0,05 (0,924)$, jadi dapat disimpulkan bahwa data hasil *pre-test* berdistribusi normal.

Lampiran 35. Hasil Uji Normalitas Data *Post-Test*

Abs en	X_i	$X_i - \bar{x}$	$(X_i - \bar{x})^2$	i	a_i	$(X_{n-i+1} - X_i)$			$a_i (X_{n-i+1} - X_i)$		
28	75	-14,64	214,41	1	0,432	100	75	25	10,8		
3	80	-9,64	92,98	2	0,299	100	80	20	5,98		
15	80	-9,64	92,98	3	0,251	100	80	20	5,02		
22	80	-9,64	92,98	4	0,215	95	80	15	3,225		
1	85	-4,64	21,56	5	0,185	95	85	10	1,85		
2	85	-4,64	21,56	6	0,16	95	85	10	1,6		
10	85	-4,64	21,56	7	0,137	95	85	10	1,37		
17	85	-4,64	21,56	8	0,116	95	85	10	1,16		
19	85	-4,64	21,56	9	0,096	95	85	10	0,96		
4	90	-0,36	0,13	10	0,077	95	90	5	0,385		
5	90	-0,36	0,13	11	0,598	90	90	0	0		
14	90	-0,36	0,13	12	0,042	90	90	0	0		
16	90	-0,36	0,13	13	0,025	90	90	0	0		
18	90	-0,36	0,13	14	0,008	90	90	0	0		
20	90	-0,36	0,13	Σ							32,35
23	90	-0,36	0,13								
24	90	-0,36	0,13								
25	90	-0,36	0,13								
26	90	-0,36	0,13								
6	95	5,36	28,70								
8	95	5,36	28,70								
9	95	5,36	28,70								
11	95	5,36	28,70								
13	95	5,36	28,70								
21	95	5,36	28,70								
7	100	10,36	107,27								
12	100	10,36	107,27								
27	100	10,36	107,27								
Jml	2.510	D	1096,43								
\bar{x}	89,64										

D	X_i	\bar{x}	$a_i (X_{n-i+1} - X_i)$	Tabel <i>Shapiro-Wilk</i>	T_3
1096,43	2.510	89,64	32,35	0,924	0,954

Berdasarkan hasil data yang telah disajikan pada tabel, uji normalitas distribusi data *post-test* dapat diperoleh melalui hasil analisis menggunakan rumus uji *Shapiro-Wilk*, sebagai berikut.

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

$$T_3 = \frac{1}{1096,43} \left[\sum_{i=1}^k 32,35 \right]^2$$

$$T_3 = 0,000912052 \times 1046,5225$$

$$T_3 = 0,954$$

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai T_3 yaitu 0,954 untuk $n = 28$ lebih besar dari nilai tabel *Shapiro-Wilknya* dengan taraf signifikan 0,05 yaitu 0,924. Hal ini menunjukkan bahwa $p > 0,05$ atau $p(0,954) > 0,05(0,924)$, jadi dapat disimpulkan bahwa data hasil *post-test* berdistribusi normal.

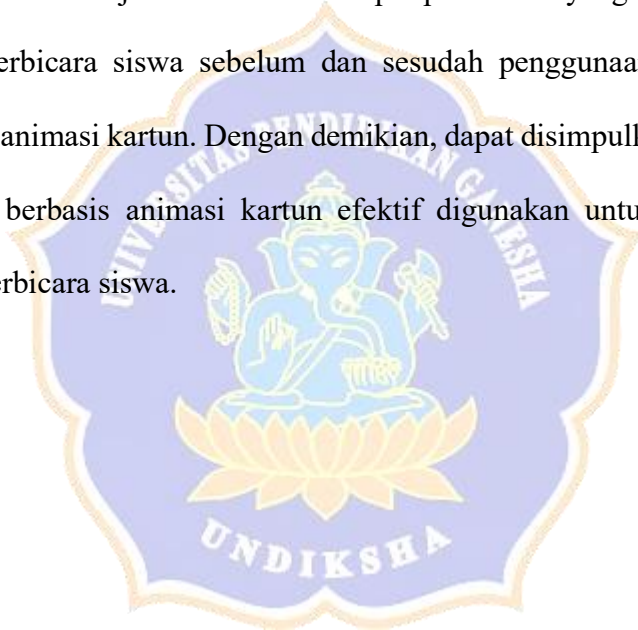
Lampiran 36. Hasil Uji Hipotesis

Absen	Pre-test	Post-test	D selisih
1	60	85	25
2	65	80	15
3	60	80	20
4	65	90	25
5	65	85	20
6	55	95	40
7	75	100	25
8	65	95	30
9	60	95	35
10	55	85	30
11	70	95	25
12	60	100	40
13	60	95	35
14	60	90	30
15	55	80	25
16	70	90	20
17	60	85	25
18	60	90	30
19	60	85	25
20	60	90	30
21	50	95	45
22	50	95	45
23	65	90	25
24	50	90	40
25	55	90	35

26	55	90	35
27	70	100	30
28	55	75	20
Rata-rata	60	90	$\bar{D} = 29,464$
Standar Deviasi	6,372477196	6,452410238	7,857443477
			$\sqrt{n} = 5,291502622$
			t-hitung=19,842
			t-tabel=2,052

Nilai t hitung yang diperoleh sebesar 19,842, sedangkan t tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan ($dk=n-1$) $28-1=27$ adalah 2,052. Karena nilai t hitung $>$ t tabel, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hasil uji t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah penggunaan media boneka tangan berbasis animasi kartun. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan berbasis animasi kartun efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.



Lampiran 37. Tabel Shapiro-Wilk

n \ P	0.01	0.02	0.05	0.1	0.5	0.9	0.95	0.98	0.99
3	0.753	0.756	0.767	0.789	0.959	0.998	0.999	1.000	1.000
4	0.687	0.707	0.748	0.792	0.935	0.987	0.992	0.996	0.997
5	0.686	0.715	0.762	0.806	0.927	0.979	0.986	0.991	0.993
6	0.713	0.743	0.788	0.826	0.927	0.974	0.981	0.986	0.989
7	0.730	0.760	0.803	0.838	0.928	0.972	0.979	0.985	0.988
8	0.749	0.778	0.818	0.851	0.932	0.972	0.978	0.984	0.987
9	0.764	0.791	0.829	0.859	0.935	0.972	0.978	0.984	0.986
10	0.781	0.806	0.842	0.869	0.938	0.972	0.978	0.983	0.986
11	0.792	0.817	0.850	0.876	0.940	0.973	0.979	0.984	0.986
12	0.805	0.828	0.859	0.883	0.943	0.973	0.979	0.984	0.986
13	0.814	0.837	0.866	0.889	0.945	0.974	0.979	0.984	0.986
14	0.825	0.846	0.874	0.895	0.947	0.975	0.980	0.984	0.986
15	0.835	0.855	0.881	0.901	0.950	0.975	0.980	0.984	0.987
16	0.844	0.863	0.887	0.906	0.952	0.976	0.981	0.985	0.987
17	0.851	0.869	0.892	0.910	0.954	0.977	0.981	0.985	0.987
18	0.858	0.874	0.897	0.914	0.956	0.978	0.982	0.986	0.988
19	0.863	0.879	0.901	0.917	0.957	0.978	0.982	0.986	0.988
20	0.868	0.884	0.905	0.920	0.959	0.979	0.983	0.986	0.988
21	0.873	0.888	0.908	0.923	0.960	0.980	0.983	0.987	0.989
22	0.878	0.892	0.911	0.926	0.961	0.980	0.984	0.987	0.989
23	0.881	0.895	0.914	0.928	0.962	0.981	0.984	0.987	0.989
24	0.884	0.898	0.916	0.930	0.963	0.981	0.984	0.987	0.989
25	0.888	0.901	0.918	0.931	0.964	0.981	0.985	0.988	0.989
26	0.891	0.904	0.920	0.933	0.965	0.982	0.985	0.988	0.989
27	0.894	0.906	0.923	0.935	0.965	0.982	0.985	0.988	0.990
28	0.896	0.908	0.924	0.936	0.966	0.982	0.985	0.988	0.990
29	0.898	0.910	0.926	0.937	0.966	0.982	0.985	0.988	0.990
30	0.900	0.912	0.927	0.939	0.967	0.983	0.985	0.988	0.990
31	0.902	0.914	0.929	0.940	0.967	0.983	0.986	0.988	0.990
32	0.904	0.915	0.930	0.941	0.968	0.983	0.986	0.988	0.990
33	0.906	0.917	0.931	0.942	0.968	0.983	0.986	0.989	0.990
34	0.908	0.919	0.933	0.943	0.969	0.983	0.986	0.989	0.990
35	0.910	0.920	0.934	0.944	0.969	0.984	0.986	0.989	0.990
36	0.912	0.922	0.935	0.945	0.970	0.984	0.986	0.989	0.990
37	0.914	0.924	0.936	0.946	0.970	0.984	0.987	0.989	0.990
38	0.916	0.925	0.938	0.947	0.971	0.984	0.987	0.989	0.990
39	0.917	0.927	0.939	0.948	0.971	0.984	0.987	0.989	0.991
40	0.919	0.928	0.940	0.949	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
41	0.920	0.929	0.941	0.950	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
42	0.922	0.930	0.942	0.951	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
43	0.923	0.932	0.943	0.951	0.973	0.985	0.987	0.990	0.991
44	0.924	0.933	0.944	0.952	0.973	0.985	0.987	0.990	0.991
45	0.926	0.934	0.945	0.953	0.973	0.985	0.988	0.990	0.991
46	0.927	0.935	0.945	0.953	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
47	0.928	0.936	0.946	0.954	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
48	0.929	0.937	0.947	0.954	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
49	0.929	0.939	0.947	0.955	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
50	0.930	0.938	0.947	0.955	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991

Lampiran 38. Tabel Uji Hipotesis

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran 39. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Instrumen dengan Judges I dan II



Lampiran 40. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Ahli Isi/Materi Pembelajaran dengan Validator I dan II



Lampiran 41. Dokumentasi Uji Desain Instruksional dan Media Pembelajaran Secara *Online*



Lampiran 42. Dokumentasi Izin Melaksanakan Penelitian



Lampiran 43. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Kepraktisan Guru



Lampiran 44. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Perorangan



Lampiran 45. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Kecil



Lampiran 46. Dokumentasi Pelaksanaan *Pre-Test*



Lampiran 47. Dokumentasi Pelaksanaan *Post-Test*



Lampiran 48. Dokumentasi Pembuatan Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun



RIWAYAT HIDUP



Ni Wayan Suniati Anneli Dewi, lahir di Denpasar pada tanggal 22 Januari 2004. Penulis merupakan anak pertama dari 2 bersaudara dari pasangan suami istri Bapak I Made Budiyasa, S.Pd dan Ibu Ni Wayan Suratni. Penulis berkebangsaan

Indonesia dan menganut agama Hindu. Penulis beralamat di Jln. Raya Sayan Ubud, Desa Sayan, Kecamatan Ubud, Kota Gianyar, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan Pendidikan Dasar di SD Negeri 2 Sayan dengan lulus pada tahun 2016. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Ubud lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022 penulis lulus dari SMA Negeri 1 Ubud dengan memilih jurusan IPS. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan S1 dengan Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2026 penulis telah menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal”. Selanjutnya, mulai tahun 2026 sampai dengan penulisan skripsi ini penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim keaslian karya ini.



Singaraja, 7 Mei 2026
Yang membuat pernyataan,

Ni Wayan Suniati Anneli Dewi
NIM. 2211031602