

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana No. 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon. 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 423/UN48.14.1/PT.02.05/2026
Lamp : -
Perihal : Mohon Izin Pengambilan Data

Yth. Kepala Sekolah SMP CHIS Denpasar Selatan
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengijinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : Rachel Angeline
NIM : 2423011016
Program studi : Pendidikan Matematika (S2)
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran BoardGame, Flash Card, dan Worksheets Etnomatematika 'Ogoh-ogoh' untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Motivasi Pada Pembelajaran Aljabar SMP

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian.
Demikian disampaikan, atas berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 22 Januari 2026

a.n Direktur,

Wakil Direktur I,



Ida Bagus Putu Arnyana
NIP. 195812311986011005

Tembusan :

1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan



Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KOTA DENPASAR
DINAS PENDIDIKAN KEMUDAAN DAN OLAHRAGA
SMP CHIS DENPASAR

Jl. Griya Anyar Banjar Kajeng, Desa Pemogan, Denpasar Selatan - Bali
Phone : (0361) 723630 (Hunting) Fax : (0361) 724366 website: www.sekolahchis.com; email: info.smp@sekolahchis.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 2100/SMP-CHIS/VI/2026

Saya yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP CHIS Denpasar, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Rachel Angeline, S.Pd
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat / Tanggal Lahir	: Surabaya, 5 Juli 1984
Agama	: Kristen
Status Pegawai	: Pegawai Kontrak
Jabatan	: Guru

Memang benar yang bersangkutan telah melakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran BoardGame, Flash Card, dan Worksheets Etnomatematika 'Ogoh-ogoh' untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Motivasi Pada Pembelajaran Aljabar SMP di SMP CHIS Denpasar pada tahun ajaran 2025/2026.

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

Denpasar, 9 Juni 2026

Kepala SMP CHIS Denpasar

Dra. Maria Hari Suryawati, M.Pd

Lampiran 3 Lembar Validasi Materi Oleh Validator I Lembar Validasi Materi oleh Validator I

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN PENILAIAN “MATERI”

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam lembar tes instrument penilaian
2. Dimohonkan memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
1 = sangat tidak setuju
2 = tidak setuju
3 = cukup setuju
4 = setuju
5 = sangat setuju
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan instrumen penilaian, dengan menuliskan di tempat yang tersedia

B. PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A.	Aspek Keakuratan dan Kebenaran Konsep Aljabar					
1.	Materi aljabar yang disajikan dalam media ini akurat secara konsep dan sesuai dengan kaidah matematika.			√		
2.	Penggunaan simbol, variabel, dan notasi aljabar dalam media sudah tepat dan konsisten.				√	
3.	Operasi aljabar (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan faktorisasi) disajikan sesuai aturan matematika yang benar.				√	
4.	Penyajian materi tidak menimbulkan miskonsepsi pada siswa SMP.			√		
B.	Kesesuaian dengan Kurikulum dan Karakteristik Siswa					
5.	Materi aljabar dalam media ini sesuai dengan capaian pembelajaran/kompetensi dasar SMP kelas VII				√	
6.	Tingkat kesulitan materi dan aktivitas sesuai dengan perkembangan kognitif siswa SMP.				√	
7.	Ruang lingkup materi tidak melampaui dan tidak berada di bawah standar materi SMP.				√	
C.	Sistematika dan Kedalaman Materi					

8.	Penyajian materi disusun secara sistematis dari konsep sederhana ke konsep yang lebih kompleks.				√	
9.	Media ini membantu siswa membangun pemahaman konsep secara bertahap, bukan sekadar menghafal rumus.			√		
10.	Keterkaitan antar konsep aljabar disajikan secara logis dan saling terhubung.			√		
D. Kualitas Contoh, Soal, dan Aktivitas						
11.	Contoh soal dan aktivitas dalam media mewakili konsep aljabar yang dipelajari dengan tepat.				√	
12.	Aktivitas pada board game, flash cards, dan worksheet mendorong siswa untuk berpikir dan bernalar.				√	
13.	Soal dan aktivitas mendukung pemahaman konsep, bukan hanya latihan prosedural				√	
E. Integrasi Budaya dalam Konteks Materi						
14.	Integrasi karakter Ogoh-Ogoh Kecil relevan dengan konteks materi aljabar.				√	
15.	Konteks budaya yang digunakan mendukung pemahaman konsep matematika, bukan sekadar hiasan.				√	

Dengan ini menyatakan instrumen tersebut (✓)

- ☐ Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi
☒ Layak digunakan untuk mengambil data dengan sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan untuk mengambil data

C. KOMENTAR DAN SARAN

- Ada 1 contoh prosedur persamaan yang keliru yaitu "kartu $x + 1$ dan dadu 3" tetapi ditulis menjadi " $x - 1 = 3$ " lalu " $x = 4$ ". Ini tidak konsisten dengan kartu " $x + 1$ ". Seharusnya jika kartu " $x + 1$ " dan hasil dadu 3, bentuk persamaan yang konsisten adalah $x + 1 = 3 \rightarrow x = 2$.
- perlu perbaikan contoh yang keliru agar tidak membingungkan
- lebih dominan latihan prosedural; bisa tambah 1–2 soal alasan/penjelasan)
- bisa ditambah soal bertahap: mudah–sedang–tantangan

Singaraja, 3 Januari 2026

Validator



Prof. Dr. I Putu Wisna Ariawan, M.Si.

NIP. 196805191993031001

Lampiran 4 Lembar Validasi Materi Oleh Validator II
Lembar Validasi Materi oleh Validator II

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN PENILAIAN “MATERI”

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam lembar tes instrument penilaian
2. Dimohonkan memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
 1 = sangat tidak setuju
 2 = tidak setuju
 3 = cukup setuju
 4 = setuju
 5 = sangat setuju
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan instrumen penilaian, dengan menuliskan di tempat yang tersedia

B. PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A.	Aspek Keakuratan dan Kebenaran Konsep Aljabar					
1.	Materi aljabar yang disajikan dalam media ini akurat secara konsep dan sesuai dengan kaidah matematika.					✓
2.	Penggunaan simbol, variabel, dan notasi aljabar dalam media sudah tepat dan konsisten.				✓	
3.	Operasi aljabar (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan faktorisasi) disajikan sesuai aturan matematika yang benar.					✓
4.	Penyajian materi tidak menimbulkan miskonsepsi pada siswa SMP.					✓
B.	Kesesuaian dengan Kurikulum dan Karakteristik Siswa					
5.	Materi aljabar dalam media ini sesuai dengan capaian pembelajaran/kompetensi dasar SMP kelas VII					✓
6.	Tingkat kesulitan materi dan aktivitas sesuai dengan perkembangan kognitif siswa SMP.				✓	
7.	Ruang lingkup materi tidak melampaui dan tidak berada di bawah standar materi SMP.					✓
C.	Sistematisasi dan Kedalaman Materi					

8.	Penyajian materi disusun secara sistematis dari konsep sederhana ke konsep yang lebih kompleks.					✓
9.	Media ini membantu siswa membangun pemahaman konsep secara bertahap, bukan sekadar menghafal rumus.					✓
10.	Keterkaitan antar konsep aljabar disajikan secara logis dan saling terhubung.					✓
D. Kualitas Contoh, Soal, dan Aktivitas						
11.	Contoh soal dan aktivitas dalam media mewakili konsep aljabar yang dipelajari dengan tepat.					✓
12.	Aktivitas pada board game, flash cards, dan worksheet mendorong siswa untuk berpikir dan bernalar.					✓
13.	Soal dan aktivitas mendukung pemahaman konsep, bukan hanya latihan prosedural					✓
E. Integrasi Budaya dalam Konteks Materi						
14.	Integrasi karakter Ogoh-Ogoh Kecil relevan dengan konteks materi aljabar.					✓
15.	Konteks budaya yang digunakan mendukung pemahaman konsep matematika, bukan sekadar hiasan.				✓	

Dengan ini menyatakan instrumen tersebut (□)

- ☐ Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan untuk mengambil data dengan sesuai saran ✓
- ☐ Tidak layak digunakan untuk mengambil data

C. KOMENTAR DAN SARAN

- Konsistenkan penggunaan Bahasa.
- Bagian worksheets beberapa salah ketik

Singaraja, 3 Januari 2026
Validator

(Prof. Drs. Sariyasa, MSc., Ph.D)

Lampiran 5 Hasil Rekapitan Uji Validasi Materi dengan Aiken's Hasil Rekapitan Uji Validitasi Materi dengan Aikens

Butir	Penilai		s1	s2	Σs	n(c-1)	V	Ket
	I	II						
Butir_01	3	5	2	4	6	8	0,75	Cukup Valid
Butir_02	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Valid
Butir_03	4	5	3	4	7	8	0,88	Sangat Vaid
Butir_04	3	5	2	4	6	8	0,75	Cukup Valid
Butir_05	4	5	3	4	7	8	0,88	Sangat Vaid
Butir_06	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Valid
Butir_07	4	5	3	4	7	8	0,88	Sangat Vaid
Butir_08	4	5	3	4	7	8	0,88	Sangat Vaid
Butir_09	3	5	2	4	6	8	0,75	Cukup Valid
Butir_10	3	5	2	4	6	8	0,75	Cukup Valid
Butir_11	4	5	3	4	7	8	0,88	Sangat Vaid
Butir_12	4	5	3	4	7	8	0,88	Sangat Vaid
Butir_13	4	5	3	4	7	8	0,88	Sangat Vaid
Butir_14	4	5	3	4	7	8	0,88	Sangat Vaid
Butir_15	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Valid

Butir	Penilai		s1	s2	Σs	V	Ket
	I	II					
Butir 1-15	56	72	41	57	98	0,82	Sangat Valid

$$V = \frac{\Sigma s}{n(c - 1)}$$

RUMUS INDEKS VALIDITAS BUTIR AIKEN

V = Indeks Kesepakatan rater

s = skor yang diterapkan setiap rater dikurangi skor terendah dalam kategori

n = banyaknya rater

c = banyaknya kategori yang dapat dipilih rater

Lampiran 6 Lembar Validasi Media Oleh Validator I
Lembar Validasi Media Oleh Validator I

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN PENILAIAN “MEDIA”

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam lembar tes instrument penilaian
2. Dimohonkan memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
1 = sangat tidak setuju
2 = tidak setuju
3 = cukup setuju
4 = setuju
5 = sangat setuju
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan instrumen penilaian, dengan menuliskan di tempat yang tersedia

B. PENILAIAN

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
A.	Tampilan dan Desain Visual					
1.	Tampilan board game, flash cards, dan worksheet menarik dan sesuai dengan karakter siswa SMP.				✓	
2.	Desain visual media tidak berlebihan dan tidak mengganggu fokus pembelajaran.				✓	
3.	Penggunaan warna, ilustrasi, dan ikon konsisten dan harmonis.				✓	
4.	Tata letak (layout) media rapi dan mudah dipahami.				✓	
B	Keterbacaan dan Bahasa					
5.	Teks, simbol, dan angka pada media mudah dibaca oleh siswa SMP.				✓	
6.	Bahasa yang digunakan jelas, sederhana, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.				✓	
7.	stilah matematika yang digunakan konsisten dan tidak membingungkan.			✓		
C	Kejelasan Instruksi dan Aturan					
8.	Instruksi penggunaan media ditulis secara jelas dan mudah dipahami.				✓	
9.	Aturan permainan pada board game tidak ambigu dan mudah diikuti.				✓	
10.	Alur penggunaan media tersusun runtut dan tidak membingungkan pengguna				✓	

D	Kesesuaian dengan Game-Based Learning (GBL)					
11.	Media pembelajaran ini mencerminkan prinsip Game-Based Learning (tantangan, aturan, dan tujuan jelas).				√	
12.	Media mendorong interaksi, kolaborasi, dan keterlibatan aktif siswa.				√	
13.	Mekanisme permainan selaras dengan tujuan pembelajaran, bukan sekadar hiburan.				√	
E	Kepraktisan dan kesiapan digunakan					
14.	Media pembelajaran mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.				√	
15.	Media ini siap digunakan di kelas tanpa memerlukan persiapan teknis yang rumit.			√		

C. KOMENTAR DAN SARAN

- Tambahkan “tujuan pembelajaran, durasi, jumlah siswa/pemain, dan skema penilaian” di awal panduan permainan agar guru mudah mengelola kelas. (Poin no. 15)
- Buat versi cetak hemat tinta (hitam-putih) / perkuat kontras teks pada bagian yang padat agar tetap jelas saat fotokopi.
- Konsistenkan penggunaan bahasa: jika memakai judul bilingual (mis. Constructing Expressions), buat formatnya seragam di semua bagian (Point no. 7)
- Perbaiki kesalahan penulisan pada poin 7 (“stilah”)

Singaraja, 3 Januari 2026

Validator



Prof. Dr. I Putu Wisna Ariawan, M.Si.

NIP. 196805191993031001

Lampiran 7 Lembar Validasi Media Oleh Validator II
Lembar Validasi Media Oleh Validator II

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN PENILAIAN “MEDIA”

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam lembar tes instrument penilaian
2. Dimohonkan memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
1 = sangat tidak setuju
2 = tidak setuju
3 = cukup setuju
4 = setuju
5 = sangat setuju
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan instrumen penilaian, dengan menuliskan di tempat yang tersedia

B. PENILAIAN

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Tampilan dan Desain Visual						
1.	Tampilan board game, flash cards, dan worksheet menarik dan sesuai dengan karakter siswa SMP.				✓	
2.	Desain visual media tidak berlebihan dan tidak mengganggu fokus pembelajaran.				✓	
3.	Penggunaan warna, ilustrasi, dan ikon konsisten dan harmonis.					✓
4.	Tata letak (layout) media rapi dan mudah dipahami.					✓
B Keterbacaan dan Bahasa						
5.	Teks, simbol, dan angka pada media mudah dibaca oleh siswa SMP.					✓
6.	Bahasa yang digunakan jelas, sederhana, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.				✓	
7.	stilah matematika yang digunakan konsisten dan tidak membingungkan.				✓	
C Kejelasan Instruksi dan Aturan						
8.	Instruksi penggunaan media ditulis secara jelas dan mudah dipahami.				✓	
9.	Aturan permainan pada board game tidak ambigu dan mudah diikuti.				✓	
10.	Alur penggunaan media tersusun runtut dan tidak membingungkan pengguna					✓

D	Kesesuaian dengan Game-Based Learning (GBL)					
11.	Media pembelajaran ini mencerminkan prinsip Game-Based Learning (tantangan, aturan, dan tujuan jelas).					✓
12.	Media mendorong interaksi, kolaborasi, dan keterlibatan aktif siswa.					✓
13.	Mekanisme permainan selaras dengan tujuan pembelajaran, bukan sekadar hiburan.					✓
E	Kepraktisan dan kesiapan digunakan					
14.	Media pembelajaran mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.					✓
15.	Media ini siap digunakan di kelas tanpa memerlukan persiapan teknis yang rumit.				✓	

C. KOMENTAR DAN SARAN

- Apa peran Ogoh-ogh

Singaraja, 3 Januari 2026

Validator



(Prof. Drs. Sariyasa, MSc., Ph.D)

Lampiran 8 Hasil Rekapitan Uji Validasi Media dengan Aiken's Hasil Rekapitan Uji Validasi Media dengan Aikens

Butir	Penilai		s1	s2	Σs	n(c-1)	V	Ket
	I	II						
Butir_01	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Valid
Butir_02	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Valid
Butir_03	4	5	3	4	7	8	0,88	Sangat Valid
Butir_04	4	5	3	4	7	8	0,88	Sangat Valid
Butir_05	4	5	3	4	7	8	0,88	Sangat Valid
Butir_06	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Valid
Butir_07	3	4	2	3	5	8	0,63	Cukup Valid
Butir_08	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Valid
Butir_09	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup Valid
Butir_10	4	5	3	4	7	8	0,88	Sangat Valid
Butir_11	4	5	3	4	7	8	0,88	Sangat Valid
Butir_12	4	5	3	4	7	8	0,88	Sangat Valid
Butir_13	4	5	3	4	7	8	0,88	Sangat Valid
Butir_14	4	5	3	4	7	8	0,88	Sangat Valid
Butir_15	3	4	2	3	5	8	0,63	Cukup Valid

Butir	Penilai		s1	s2	Σs	V	Ket
	I	II					
Butir 1-15	58	68	43	53	96	0,80	Sangat Valid

$$V = \frac{\Sigma s}{n(c - 1)}$$

RUMUS INDEKS VALIDITAS BUTIR AIKEN

V = Indeks Kesepakatan rater

s = skor yang diterapkan setiap rater dikurangi skor terendah dalam kategori

n = banyaknya rater

c = banyaknya kategori yang dapat dipilih rater

Lampiran 9 Lembar Kepraktisan Oleh Praktisi

LEMBAR KEPRAKTIKAN ANGKET RESPON PRAKTIKI

A. Identitas Responden

Nama : I Wayan Suryana, S.Si
Asal Sekolah : SMP CHIS Denpasar

B. Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan dengan kriteria penilaian

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
CS = Cukup Setuju
KS = Kurang Setuju
SKS = Sangat Kurang Setuju

C. Penilaian

No	Indikator	Penilaian				
		SS	S	CS	KS	SKS
A	Aspek Kemudahan Penggunaan Media					
1.	Media mudah digunakan oleh guru tanpa memerlukan penjelasan tambahan	✓				
2.	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami	✓				
B.	Kesesuaian dengan pembelajaran					
3.	Media mudah diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas	✓				
4.	Media sesuai dengan karakteristik siswa SMP	✓				
C.	Efisiensi waktu					
5.	Penggunaan media tidak memerlukan waktu persiapan yang lama	✓				
6.	Media membantu guru mengelola waktu pembelajaran dengan lebih efektif	✓				
D.	Kejelasan tampilan					
7.	Tampilan media jelas dan mudah diamati siswa	✓				
8.	Komponen media tertata rapi dan tidak membingungkan	✓				
E.	Daya dukung pembelajaran					
9.	Media membantu guru dalam menyampaikan materi aljabar	✓				
10.	Media memudahkan guru dalam membimbing aktivitas belajar peserta didik	✓				

Saran dan Komentari :

Secara umum media pembelajaran sudah sangat baik, mulai dari instruksi, tampilan, serta pengaplikasian dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu materi aljabar dapat dikemas melalui metode gamifikasi seperti ini sangat menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Denpasar, 9 Maret 2026

I Wayan Suryana

Saran :

Selain berupa karya 2 Dimensi, akan lebih bagus juga jika dikembangkan dalam bentuk 3 Dimensi dengan memanfaatkan beberapa aplikasi - aplikasi pembelajaran. Serta melibatkan partisipasi siswa secara langsung.

Lampiran 10 Hasil Rekapitan Uji Kepraktisan Oleh Praktisi.

Butir Pertanyaan	Nilai Perolehan
1	5
2	5
3	5
4	5
5	5
6	4
7	4
8	5
9	5
10	5
11	5
12	5
13	4
14	4
15	4
Total Score	70 93,33
Kategori	Sangat Praktis

Lampiran 11 Hasil Rekapitan Angket Kepraktisan Oleh Peserta Didik Hasil Rekapitan Angket Kepraktisan oleh Peserta Didik

No	Peserta didik	Butir Pertanyaan															Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Peserta_01	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	72
2	Peserta_02	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	67
3	Peserta_03	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
4	Peserta_04	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	68
5	Peserta_05	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	72
6	Peserta_06	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	71
7	Peserta_07	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	72
8	Peserta_08	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	72
9	Peserta_09	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	72
10	Peserta_10	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	72
11	Peserta_11	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	71
12	Peserta_12	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	70
13	Peserta_13	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	70
14	Peserta_14	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	71
15	Peserta_15	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	71
16	Peserta_16	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	71
17	Peserta_17	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	71
18	Peserta_18	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	68
19	Peserta_19	5	5	5	5	5	3	4	5	5	4	4	5	5	5	5	70
20	Peserta_20	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	70
21	Peserta_21	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	71
22	Peserta_22	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	70
23	Peserta_23	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	71
24	Peserta_24	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	69
25	Peserta_25	6	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	72
26	Peserta_26	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	70
27	Peserta_27	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	70
Total																	1909
% Kepraktisan																	94,27
Kategori																	Sangat Praktis

Lampiran 12 Rekapitan Hasil Test. Rekapitan Hasil Test

Name	Achievement Test	Pearson Grade
Student_01	80	S4
Student_02	70	S4
Student_03	70	S4
Student_04	65	S3
Student_05	60	S3
Student_06	60	S3
Student_07	65	S3
Student_08	70	S4
Student_09	75	S4
Student_10	80	S4
Student_11	65	S3
Student_12	65	S3
Student_13	70	S4
Student_14	77	S4
Student_15	77	S4
Student_16	65	S3
Student_17	75	S4
Student_18	73	S4
Student_19	70	S4
Student_20	75	S4
Student_21	78	S4
Student_22	79	S4
Student_23	78	S4
Student_24	76	S4
Student_25	70	S4
Student_26	70	S4
Student_27	68	S3
	71,33	S4

Kategori Pearson	
0 - 13	Unclassified
14 - 28	S1
29 - 54	S2
55 - 68	S3
69 - 80	S4

Lampiran 13 Rekap Hasil Observasi Motivasi Peserta Didik. Rekap Hasil Observasi Motivasi Peserta didik

No	Aspek Motivasi	Indikator perilaku	Pertemuan ke-				
			1	2	3	4	5
1.	Perhatian	Memperhatikan penjelasan guru/media	4	4	4	5	5
		Menunjukkan ketertarikan pada aktivitas	4	5	5	4	4
2	Partisipasi	Terlibat aktif dalam pembelajaran	3	4	4	4	4
		Mengajukan atau menjawab pertanyaan	3	4	4	3	3
3	Ketekunan	Berusaha menyelesaikan tugas	4	4	3	4	4
		tidak mudah menyerah saat ada kesulitan	3	4	4	3	3
4	sikap positif	Menunjukkan antusiasme belajar	4	4	4	4	4
		percaya diri saat mengerjakan tugas	4	3	4	4	4
Total			29	32	32	31	31
% Per Pertemuan			72,5	80	80	77,5	77,5
Rata-rata			77,5				
Kriteria			Tinggi				

Lampiran 14 Lesson Plan Lesson Plan

https://drive.google.com/file/d/1gP18Sz5C8UiR-xQ52cCHko_dtgTax5v-/view?usp=sharing

Lampiran 15 Board Game dan Flash Card Ogoh-ogoh Board Game dan Flash Card Ogoh-ogoh

<https://drive.google.com/file/d/16eKCWValJwM1ZgRVoh-KdgQLi0LyuekQ/view?usp=sharing>

Lampiran 16 Worksheets Ogoh-ogoh Worksheets Ogoh-ogoh

https://docs.google.com/document/d/1iFVkl4mx0wbmQOGCtuweQ8N5yw5srTU/edit?usp=drive_link&oid=108343025309778260795&rtpof=true&sd=true

https://docs.google.com/document/d/1FoSIH_g2PUAHkFzwq0_796g1wFhoaZm/edit?usp=drive_link&oid=108343025309778260795&rtpof=true&sd=true

https://docs.google.com/document/d/1Og3N-Xt22jHU-gxBvmLkS9U2v5Gz0Jl6/edit?usp=drive_link&oid=108343025309778260795&rtpof=true&sd=true

https://docs.google.com/document/d/1RY7WgxSi_7lJnLdCJlcJkIIGVno2PxWW/edit?usp=drive_link&oid=108343025309778260795&rtpof=true&sd=true

https://docs.google.com/document/d/1DPWfZBkdb-1MsVb_shpr38CYpJnonroq/edit?usp=drive_link&oid=108343025309778260795&rtpof=true&sd=true

Lampiran 17 Dokumentasi

<https://drive.google.com/file/d/1OTfJ7zJfs0LPGnaT6Sy5Ms3YdOVOuMpi/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1yGSe19rYRNQONHHRSiIcaRt6-SxjhHtJ/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1OITK9rSVmwaEDaifuwoxHtrZlaDaipeU/view?usp=sharing>

