

Lampiran 1 Instrumen Uji Ahli Media

INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA

Tema : Lingkungan Alam
Judul Media : Media Pembelajaran *Augmented Reality Book 2 Dimensi*
Gejala Alam
Penulis : Made Kevin Ihza Mahendra
Evaluator :

Instrumen uji ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

Relevan

Tidak Relevan

Berikut merupakan contoh pemberian tanda centang

NO	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Alasan
1.	Ukuran simbol (tombol, frame) sudah sesuai	√		

NO	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Alasan
1	Ukuran simbol (tombol, frame) sudah sesuai			
2	Penempatan simbol (tombol, frame) sudah sesuai			
3	Jenis dan ukuran font pada media mudah dibaca			
4	Warna teks yang digunakan pada media mudah dibaca			
5	Komposisi gambar yang ada pada media sudah sesuai			
6	Ukuran dan kualitas gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai			

7	Ketepatan penempatan gambar pada media sudah sesuai			
8	Kesesuaian animasi dengan materi			
9	Pemilihan animasi sudah menarik			
10	Backsound yang digunakan sudah sesuai dengan materi			
11	Sound effect yang digunakan sudah sesuai dengan animasi			
12	Cover dalam media pembelajaran sudah sesuai			
13	Tampilan media pembelajaran dengan isi materi sudah sesuai			
14	Fleksibilitas media pembelajaran (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)			
15	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah sesuai			
16	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran sudah sesuai			
17	Penggunaan tombol navigasi pada media pembelajaran sudah sesuai			
18	Ketepatan kinerja interactive link			
19	Konsistensi bentuk dan letak navigasi dalam media sudah sesuai			
20	Fungsionalitas media sudah sesuai			
Jumlah				
Total				

Komentar / Saran Evaluator

.....

.....

.....

.....

Singaraja,
Uji Ahli Media,



Lampiran 2 Instrumen Uji Ahli Isi

INSTRUMEN UJI AHLI ISI

Tema : Lingkungan Alam
Judul Media : Media Pembelajaran *Augmented Reality Book 2 Dimensi*
Gejala Alam
Penulis : Made Kevin Ihza Mahendra
Evaluator :

Instrumen uji ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

Relevan

Tidak Relevan

Berikut merupakan contoh pemberian tanda centang

NO	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Alasan
1.	Ukuran simbol (tombol, frame) sudah sesuai	√		

NO	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Alasan
1	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar			
2	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator			
3	Isi media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik siswa			
4	Cara penyampaian materi pada media pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan siswa			

5	Judul yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi yang disajikan			
6	Penyampaian materi menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif			
7	Ke runtutan isi materi dengan media pembelajaran			
8	Isi materi dalam media pembelajaran sudah sesuai			
9	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran sudah sesuai			
10	Quiz dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator			
11	Sistematika quis dengan isi materi sudah tepat			
12	Penggunaan gambar/animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran			
Jumlah				
Total				

Komentar / Saran Evaluator

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,
Uji Ahli Isi Pembelajaran,

**ANGKET OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BOOK 2 DIMENSI SUB TEMA LINGKUNGAN ALAM
DI PAUD TELKOM SINGARAJA**

PENGAMAT

Nama :

IDENTITAS SISWA

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Tanggal :

Petunjuk Pengisian:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema lingkungan alam khususnya di PAUD TELKOM SINGARAJA.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan siswa atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan :

STS=Sangat Tidak Setuju, TS=Tidak Setuju, KS=Kurang Setuju, S= Setuju,

SS = Sangat Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan <i>augmented reality</i> yang menarik					√

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan media pembelajaran <i>augmented reality</i> yang menarik					
2.	Siswa merasa lebih tertarik dalam belajar mengenai lingkungan alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> karena berisi materi yang jelas dan menarik					
3.	Siswa memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> saat proses pembelajaran					
4.	Siswa mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> berisi ilustrasi gejala alam					
5.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar gejala alam karena pemaparan materi media berbasis <i>augmented reality</i> tidak terorganisir dengan baik					
6.	Siswa bisa menambah pengetahuan tentang gejala alam dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
7.	Siswa lebih termotivasi karena dapat mengetahui gejala alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
8.	Siswa lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
9.	siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
10.	Siswa lebih tertarik belajar menggunakan media (buku -buku, papan puzzle, bola, penggaris) dibandingkan menggunakan					

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
	media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
11.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar karena siswa bosan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
12.	Siswa menjadi sulit memahami gejala alam menggunakan media pembelajaram berbasis berbasis <i>augmented reality</i>					
13.	Pembelajaran mengenai gejala alam menjadi lebih mudah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
14.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> secara keseluruhan dapat menarik minat siswa					
15.	Siswa mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> pada pembelajaran selanjutnya					



Lampiran 4 Instrumen Uji Coba Lebih luas

**ANGKET OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BOOK 2 DIMENSI SUB TEMA LINGKUNGAN ALAM
DI PAUD TELKOM SINGARAJA**

PENGAMAT

Nama :

IDENTITAS SISWA

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Tanggal :

Petunjuk Pengisian:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema lingkungan alam khususnya di PAUD TELKOM SINGARAJA.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan siswa atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan :

STS=Sangat Tidak Setuju, TS=Tidak Setuju, KS=Kurang Setuju, S= Setuju,

SS = Sangat Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurjurnya.

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan <i>augmented reality</i> yang menarik					√

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan media pembelajaran <i>augmented reality</i> yang menarik					
2.	Siswa merasa lebih tertarik dalam belajar mengenai lingkungan alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> karena berisi materi yang jelas dan menarik					
3.	Siswa memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> saat proses pembelajaran					
4.	Siswa mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> berisi ilustrasi gejala alam					
5.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar gejala alam karena pemaparan materi media berbasis <i>augmented reality</i> tidak terorganisir dengan baik					
6.	Siswa bisa menambah pengetahuan tentang gejala alam dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
7.	Siswa lebih termotivasi karena dapat mengetahui gejala alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
8.	Siswa lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
9.	siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
10.	Siswa lebih tertarik belajar menggunakan media (buku -buku, papan puzzle, bola, penggaris) dibandingkan menggunakan					

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
	media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
11.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar karena siswa bosan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
12.	Siswa menjadi sulit memahami gejala alam menggunakan media pembelajaram berbasis berbasis <i>augmented reality</i>					
13.	Pembelajaran mengenai gejala alam menjadi lebih mudah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
14.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> secara keseluruhan dapat menarik minat siswa					
15.	Siswa mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> pada pembelajaran selanjutnya					



**ANGKET OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BOOK 2 DIMENSI SUB TEMA LINGKUNGAN ALAM
DI PAUD TELKOM SINGARAJA**

PENGAMAT

Nama :

IDENTITAS SISWA

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Tanggal :

Petunjuk Pengisian:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema lingkungan alam khususnya di PAUD TELKOM SINGARAJA.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan siswa atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan :

STS=Sangat Tidak Setuju, TS=Tidak Setuju, KS=Kurang Setuju, S= Setuju,

SS = Sangat Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurjurnya.

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan <i>augmented reality</i> yang menarik					√

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan media pembelajaran <i>augmented reality</i> yang menarik					
2.	Siswa merasa lebih tertarik dalam belajar mengenai lingkungan alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> karena berisi materi yang jelas dan menarik					
3.	Siswa memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> saat proses pembelajaran					
4.	Siswa mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> berisi ilustrasi gejala alam					
5.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar gejala alam karena pemaparan materi media berbasis <i>augmented reality</i> tidak terorganisir dengan baik					
6.	Siswa bisa menambah pengetahuan tentang gejala alam dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
7.	Siswa lebih termotivasi karena dapat mengetahui gejala alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
8.	Siswa lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
9.	siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
10.	Siswa lebih tertarik belajar menggunakan media (buku -buku, papan puzzle, bola, penggaris) dibandingkan menggunakan					

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
	media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
11.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar karena siswa bosan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
12.	Siswa menjadi sulit memahami gejala alam menggunakan media pembelajaram berbasis berbasis <i>augmented reality</i>					
13.	Pembelajaran mengenai gejala alam menjadi lebih mudah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
14.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> secara keseluruhan dapat menarik minat siswa					
15.	Siswa mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> pada pembelajaran selanjutnya					



Lampiran 6 Instrumen Uji Respon Guru

**ANGKET OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BOOK 2 DIMENSI SUB TEMA LINGKUNGAN ALAM
DI PAUD TELKOM SINGARAJA**

IDENTITAS GURU

Nama :

Petunjuk Pengisian:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema lingkungan alam khususnya di PAUD TELKOM SINGARAJA.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan siswa atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan :

STS=Sangat Tidak Setuju, TS=Tidak Setuju, KS=Kurang Setuju, S= Setuju, SS = Sangat Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurjurnya.

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya sebagai guru senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan media pembelajaran augmented reality yang menarik					√

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya sebagai guru senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan media pembelajaran augmented reality yang menarik					
2.	Saya sebagai guru merasa lebih tertarik dalam mengajar mengenai lingkungan alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality karena berisi materi yang jelas dan menarik					
3.	Saya sebagai guru memiliki kesulitan dalam menyampaikan media pembelajaran berbasis augmented reality saat proses pembelajaran					
4.	Saya sebagai guru mampu berkonsentrasi karena dalam menyampaikan media pembelajaran berbasis augmented reality berisi ilustrasi gejala alam					
5.	Saya sebagai guru merasa kurang senang dalam mengajar gejala alam karena pemaparan materi media berbasis augmented reality tidak terorganisir dengan baik					
6.	Saya sebagai guru bisa memberi pengetahuan tentang gejala alam dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality					
7.	Saya sebagai guru lebih termotivasi karena dapat mengajar gejala alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality					
8.	Saya sebagai guru lebih mudah menyampaikan materi pelajaran dengan media pembelajaran berbasis augmented reality					
9.	Saya sebagai guru menjadi antusias memberi pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality					

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
10.	Saya sebagai guru tidak tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality dengan media yang lainnya					
11.	Saya sebagai guru merasa kurang senang dalam mengajar karena siswa bosan menyimak media pembelajaran berbasis augmented reality					
12.	Saya sebagai guru menjadi sulit menyampaikan gejala alam menggunakan media pembelajaram berbasis berbasis augmented reality					
13.	Pembelajaran mengenai gejala alam menjadi lebih mudah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality					
14.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif menggunakan augmented reality secara keseluruhan dapat menarik minat siswa					
15.	Saya sebagai guru mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan augmented reality pada pembelajaran selanjutnya					



Lampiran 7 Instrumen Pengujian Black Box

Aksi Pengguna	Reaksi Sistem	Hasil Pengujian
Memulai Aplikasi AR		
1. Pengguna membuka aplikasi	2. Mengaktifkan kamera	
3. Pengguna mengarahkan kamera ke buku bagian hujan	4. Menampilkan animasi 2D hujan	
5. Pengguna mengarahkan kamera ke buku bagian tsunami	6. Menampilkan animasi 2D tsunami	
7. Pengguna mengarahkan kamera ke buku bagian gempa bumi	8. Menampilkan animasi 2D gempa bumi	
9. Pengguna mengarahkan kamera ke buku bagian gunung meletus	10. Menampilkan animasi 2D gunung meletus	
11. Pengguna mengarahkan kamera ke buku bagian lagu	12. Menampilkan animasi lagu dan animasi 2D mengenai alam	
13. Pengguna mengarahkan kamera ke buku bagian mencocokkan gambar	14. Menampilkan AR mencocokkan gambar	

YAYASAN PENDIDIKAN TELKOM

PAUD TELKOM SINGARAJA

JL. GAJAH MADA NO.122

Tk.sandhyputra.sgr@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PAUD TELKOM SINGARAJA

Semester/Minggu : II/16
Hari/Tanggal : Senin, 29 April 2019
Waktu : 07.30-10.00 Wita
Kelompok/Usia : B/5-6 tahun
Tema/Sub Tema : ALAM/LINGKUNGAN ALAM (gejala alam (hujan, petir, tsunami, gunung meletus, dll)

MATERI PEMBELAJARAN / INDIKATOR YANG DICAPAI :

1. Berani tampil ke depan (KD 2.5)
1. Mengetahui adanya tuhan (KD 1.1)
1. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (KD3.1&4.1)
1. Merespon saat didengar, dan menceritakan kembali apa yang sudah didengar (KD 3.10 & 4.10)
1. Membaca gambar/symbol dan mengenal huruf (KD 3.12 & 4.12)
1. Mendengarkan alunan lagu (KD 2.4)
1. Berteman/bekerjasama (KD 2.10)
1. Mencocok bilangan dan lambang bilangan (KD 3.6)
1. Percobaan dengan benda-benda disekitar (KD 4.6)
10. Bereksplorasi dengan berbagai bahan untuk membuat hasil karya (KD 3.15 & 4.15)
11. Mencuci tangan sebelum makan (KD 2.1)

TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Anak berani tampil ke depan ketika menjadi pemimpin barisan dan menyanyikan lagu di depan kelas
1. Anak dapat menyebutkan ciptaan – ciptaan tuhan : hujan, petir, tsunami, gunung meletus
1. Anak dapat mengucapkan doa-doa pendek melalui kegiatan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
1. Anak dapat menceritakan dan merespon kembali apa yang didengar
1. Anak dapat menunjukkan bentuk bentuk symbol dan menulis huruf dengan baik
1. Anak dapat mendengarkan alunan lagu melalui kegiatan bernyanyi dan bersyair, gerak lagu.
1. Anak dapat bekerjasama dalam membentuk balok, bombox dengan teman
1. Anak dapat mengenal benda dengan menghubungkan gambar dengan angka dan mengenal lambang bilangan
1. Melalui dengan percobaan dengan menggunakan benda disekitar anak dapat mengetahui tekstur, warna, fungsi, ciri-ciri dll
10. Anak dapat membuat karya seni sesuai kreativitasnya, menggambar gambar suasana hujan
11. Anak dapat melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat dengan cara mencuci tangan

ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. bendera
2. topi
3. bombox
4. buku gambar
5. crayon
6. pensil
7. puzzle
8. air
9. selang

STRATEGI PEMBELAJARAN

1. demonstrasi
2. Bercakap-cakap
3. pemberian tugas

YAYASAN PENDIDIKAN TELKOM

PAUD TELKOM SINGARAJA

JL. GAJAH MADA NO. 122

Tk.sandhyputra.sgr@gmail.com

unjuk kerja

WAKTU KEGIATAN: ±60 Menit

Pembukaan

I. Pembukaan :

1. Mengucapkan salam
2. SOP upacara bendera
3. SOP pembukaan
4. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (Tri sandhya)
5. Bernyanyi "hujan"

II. Kegiatan Inti : ±60 Menit

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
2. Guru mengajak anak untuk pindah mengerjakan kegiatan yang lain
3. Anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
 - Mengamati dan menanya untuk bercakap-cakap tentang gejala alam (hujan)
 - Menalar dan mengkomunikasikan
 - Area Seni : menggambar dan mewarnai suasana hujan
 - Area Matematika : menyusun puzzle
 - Area IPA : percobaan hujan
 - Area Balok : Membuat bentuk dari bombix

III. Penutup : ±30 Menit

1. Merapikan mainan
2. Tanya jawab kegiatan yang telah dilaksanakan
3. Menasehati anak bila ada perilaku yang kurang tepat
4. Menunjukkan hasil karya
5. Menanyakan konsep yang ditemukan anak dalam kegiatan mainnya

IV. Istirahat : ±30 Menit

1. Penerapan SOP cuci tangan
2. Makan bersama
3. Mencuci tangan sesudah makan
4. Bermain bebas

V. Kegiatan Penutup : ±30 Menit

1. Berlatih mengucapkan syukur kepada Tuhan
2. Bermain tebak angka
3. Diskusi kegiatan hari ini
4. Pesan-pesan dan informasi kegiatan esok hari
5. Bernyanyi gelang si patu gelang dan sayonara
6. Penerapan SOP penutup

VI. RENCANA EVALUASI

1. Sasaran Penilaian

2. Teknik Penilaian : Checklist Observasi, percakapan, unjuk kerja, penugasan, hasil karya

Mengetahui
Kepala PAUD TELKOM Singaraja

(Ni Romang Indah Swandayani, S.Pd AUD)
NIK. 17760061

Singaraja, 27 April 2019
Guru kelompok B

(Firda Indriyani, S.Pd)

YAYASAN PENDIDIKAN TELKOM

PAUD TELKOM SINGARAJA

JL. GAJAH MADA NO. 122

Tk.sandhyputra.sgr@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PAUD TELKOM SINGARAJA

Semester/Minggu : II/16

Hari/Tanggal : Selasa, 30 April 2019

Waktu : 07.30-10.00 Wita

Kelompok/Usia : B/5-6 tahun

Tema/Sub Tema : ALAM/LINGKUNGAN ALAM (gejala alam (hujan, petir, tsunami, gunung meletus, dll))

KOMPETENSI PEMBELAJARAN / INDIKATOR YANG DICAPAI :

1. Berani tampil ke depan (KD 2.5)
1. Kegiatan latihan motorik kasar (KD 3.3)
- II. Mengetahui adanya tuhan (KD 1.1)
1. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (KD3.1&4.1)
1. Merespon saat didengar, dan menceritakan kembali apa yang sudah didengar (KD 3.10 & 4.10)
1. Membaca gambar/symbol dan mengenal huruf (KD 3.12 & 4.12)
1. Mendengarkan alunan lagu (KD 2.4)
1. Berteman/bekerjasama (KD 2.10)
1. Mencocok bilangan dan lambang bilangan (KD 3.6)
1. Percobaan dengan benda-benda disekitar (KD 4.6)
1. Bereksplorasi dengan berbagai bahan untuk membuat hasil karya (KD 3.15 & 4.15)
1. Mencuci tangan sebelum makan (KD 2.1)

TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Anak berani tampil ke depan ketika menjadi pemimpin barisan dan menyanyikan lagu di depan kelas
1. Anak dapat melakukan kegiatan melatih kegiatan motorik kasar dengan baik, seperti kegiatan berjalan di atas papan titian
1. Anak dapat menyebutkan ciptaan – ciptaan tuhan : hujan, petir, tsunami, gunung meletus
1. Anak dapat mengucapkan doa-doa pendek melalui kegiatan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
1. Anak dapat menceritakan dan merespon kembali apa yang didengar
1. Anak dapat menunjukkan bentuk simbol dan menulis huruf dengan baik
1. Anak dapat mendengarkan alunan lagu melalui kegiatan bernyanyi dan bersyair, gerak lagu.
1. Anak dapat bekerjasama dalam membantu balok, bombox dengan teman
1. Anak dapat mengenal benda dengan menghubungkan gambar dengan angka dan mengenal lambang bilangan
1. Melalui dengan percobaan dengan menggunakan benda disekitar anak dapat mengetahui tekstur, warna, fungsi, ciri-ciri dll
1. Anak dapat membuat karya seni sesuai kreativitasnya, melukis dengan benang
1. Anak dapat melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat dengan cara mencuci tangan

ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Balok
1. Lembar kerja
1. Pensil
1. Penghapus
1. Warna
1. Benang
1. Buku gambar
1. Lcd
1. Laptop

DATE: / /

YAYASAN PENDIDIKAN TELKOM

PAUD TELKOM SINGARAJA

JL. GAJAH MADA NO.122

Tk.sandhyputra.sgr@gmail.com

1. pemberian tugas

4. unjuk kerja

WAKTU KEGIATAN: ±30 Menit

Pembukaan

I. Pembukaan :

1. Mengucapkan salam
2. Kegiatan fisik, merangkak dalam terowongan
3. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (Tri sandhya)
4. SOP pembukaan
5. Bernyanyi hujan

II. Kegiatan Inti : ±60 Menit

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
2. Guru mengajak anak untuk pindah mengerjakan kegiatan yang lain
3. Anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
 - Mengamati dan menanya untuk bercakap-cakap tentang gejala alam
 - Menalar dan mengkomunikasikan
 - Area matematika : membilang banyak gambar
 - Area seni : meronce menggunakan pola lingkaran
 - Area Balok : Membuat bentuk dari alok
 - Area Baca Tulis : menempel kartu huruf pada papan flannel (menempel kata hujan)

Penutup : ±30 Menit

1. Merapikan mainan
2. Tanya jawab kegiatan yang telah dilaksanakan
3. Menasehati anak bila ada perilaku yang kurang tepat
4. Menunjukkan hasil karya
5. Menanyakan konsep yang ditemukan anak dalam kegiatan mainnya

III. Istirahat : ±30 Menit

1. Penerapan SOP cuci tangan
2. Makan bersama
3. Mencuci tangan sesudah makan
4. Bermain bebas

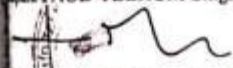
IV. Kegiatan Penutup : ±30 Menit


1. Berlatih mengucapkan syukur kepada Tuhan
2. Extra mewarnai
3. Diskusi kegiatan hari ini
4. Pesan-pesan dan informasi kegiatan esok hari
5. Bernyanyi gelang si patu gelang
6. Penerapan SOP penutup

RENCANA EVALUASI

1. Sasaran Penilaian
2. Teknik Penilaian : Checklist Observasi, percakapan, unjuk kerja, penugasan, hasil karya

Singaraja, 30 April 2019
Guru kelompok B


(Indah Swandayani, S.Pd AUD)
No. 17760061


(Firda Indriyani, S.Pd)

YAYASAN PENDIDIKAN TELKOM

PAUD TELKOM SINGARAJA

JL. GAJAH MADA NO. 122

Tk.sandhyputra.sgr@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PAUD TELKOM SINGARAJA

Semester/Minggu : II/16

Hari/Tanggal : Kamis, 2 Mei 2019

Waktu : 07.30-10.00 Wita

Kelompok/Usia : B/5-6 tahun

Tema/Sub Tema : ; B/5-6 tahun

Tema/Sub Tema : ALAM/LINGKUNGAN ALAM (gejala alam (hujan, petir, tsunami, gunung meletus, dll)

MATERI PEMBELAJARAN / INDIKATOR YANG DICAPAI :

1. Berani tampil ke depan (KD 2.5)
2. Kegiatan latihan motorik kasar (KD 3.3)
3. Mengetahui adanya tuhan (KD 1.1)
4. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (KD3.1&4.1)
5. Merespon saat didengar, dan menceritakan kembali apa yang sudah didengar (KD 3.10 & 4.10)
6. Membaca gambar/symbol dan mengenal huruf (KD 3.12 & 4.12)
7. Mendengarkan alunan lagu (KD 2.4)
8. Berteman/bekerjasama (KD 2.10)
9. Mencocok bilangan dan lambang bilangan (KD 3.6)
10. Percobaan dengan benda-benda disekitar (KD 4.6)
11. Bereksplorasi dengan berbagai bahan untuk membuat hasil karya (KD 3.15 & 4.15)
12. Mencuci tangan sebelum makan (KD 2.1)

TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Anak berani tampil ke depan ketika menjadi pemimpin barisan dan menyanyikan lagu di depan kelas
2. Anak dapat melakukan kegiatan melatih kegiatan motorik kasar dengan baik, seperti kegiatan melompat dengan satu kaki
3. Anak dapat menyebutkan ciptaan – ciptaan tuhan : hujan, petir, tsunami, gunung meletus
4. Anak dapat mengucapkan doa-doa pendek melalui kegiatan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
5. Anak dapat menceritakan dan merespon kembali apa yang didengar
6. Anak dapat menunjukkan bentuk bentuk symbol dan menulis huruf dengan baik
7. Anak dapat mendengarkan alunan lagu melalui kegiatan bernyanyi dan bersyair, gerak lagu.
8. Anak dapat bekerjasama dalam membantu balok, bombix dengan teman
9. Anak dapat mengenal benda dengan menghubungkan gambar dengan angka dan mengenal lambang bilangan
10. Melalui dengan percobaan dengan menggunakan benda disekitar anak dapat mengetahui tekstur, warna, fungsi, ciri-ciri dll
11. Anak dapat membuat karya seni sesuai kreativitasnya, kolase awan menggunakan kapas
12. Anak dapat melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat dengan cara mencuci tangan

ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Senter
2. Bombix
3. Kartu huruf
4. Lembar kerja
5. Pensil
6. Penghapus
7. Kapas
8. Lem
9. Lap

YAYASAN PENDIDIKAN TELKOM

PAUD TELKOM SINGARAJA

JL. GAJAH MADA NO. 122

Tk.sandhyputra.sgr@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PAUD TELKOM SINGARAJA

Semester/Minggu : II/16

Hari/Tanggal : Kamis, 2 Mei 2019

Waktu : 07.30-10.00 Wita

Kelompok/Usia : B/5-6 tahun

Tema/Sub Tema : ; B/5-6 tahun

Tema/Sub Tema : ALAM/LINGKUNGAN ALAM (gejala alam (hujan, petir, tsunami, gunung meletus, dll)

MATERI PEMBELAJARAN / INDIKATOR YANG DICAPAI :

1. Berani tampil ke depan (KD 2.5)
2. Kegiatan latihan motorik kasar (KD 3.3)
3. Mengetahui adanya tuhan (KD 1.1)
4. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (KD3.1&4.1)
5. Merespon saat didengar, dan menceritakan kembali apa yang sudah didengar (KD 3.10 & 4.10)
6. Membaca gambar/symbol dan mengenal huruf (KD 3.12 & 4.12)
7. Mendengarkan alunan lagu (KD 2.4)
8. Berteman/bekerjasama (KD 2.10)
9. Mencocok bilangan dan lambang bilangan (KD 3.6)
10. Percobaan dengan benda-benda disekitar (KD 4.6)
11. Bereksplorasi dengan berbagai bahan untuk membuat hasil karya (KD 3.15 & 4.15)
12. Mencuci tangan sebelum makan (KD 2.1)

TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Anak berani tampil ke depan ketika menjadi pemimpin barisan dan menyanyikan lagu di depan kelas
2. Anak dapat melakukan kegiatan melatih kegiatan motorik kasar dengan baik, seperti kegiatan melompat dengan satu kaki
3. Anak dapat menyebutkan ciptaan – ciptaan tuhan : hujan, petir, tsunami, gunung meletus
4. Anak dapat mengucapkan doa-doa pendek melalui kegiatan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
5. Anak dapat menceritakan dan merespon kembali apa yang didengar
6. Anak dapat menunjukkan bentuk bentuk symbol dan menulis huruf dengan baik
7. Anak dapat mendengarkan alunan lagu melalui kegiatan bernyanyi dan bersyair, gerak lagu.
8. Anak dapat bekerjasama dalam membantu balok, bombix dengan teman
9. Anak dapat mengenal benda dengan menghubungkan gambar dengan angka dan mengenal lambang bilangan
10. Melalui dengan percobaan dengan menggunakan benda disekitar anak dapat mengetahui tekstur, warna, fungsi, ciri-ciri dll
11. Anak dapat membuat karya seni sesuai kreativitasnya, kolase awan menggunakan kapas
12. Anak dapat melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat dengan cara mencuci tangan

MATERIAL, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Senter
2. Bombix
3. Kartu huruf
4. Lembar kerja
5. Pensil
6. Penghapus
7. Kapas
8. Lem
9. Lap

YAYASAN PENDIDIKAN TELKOM

PAUD TELKOM SINGARAJA
JL. GAJAH MADA NO. 122
Tk.sandhyputra.sgr@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PAUD TELKOM SINGARAJA

Semester/Minggu : II/16
Hari/Tanggal : Rabu, 1 Mei 2019
Waktu : 07.30-10.00 Wita
Kelompok/Usia : B/5-6 tahun
Tema/Sub Tema : ALAM/LINGKUNGAN ALAM (gejala alam (hujan, petir, tsunami, gunung meletus, dll)
LIBUR HARI BURUH

KOMPETENSI PEMBELAJARAN / INDIKATOR YANG DICAPAI :

- 1. Berani tampil ke depan (KD 2.5)
- 2. Kegiatan latihan motorik kasar (KD 3.3)
- 3. Mengetahui adanya tuhan (KD 1.1)
- 4. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (KD3.1&4.1)
- 5. Merespon saat didengar, dan menceritakan kembali apa yang sudah didengar (KD 3.10 & 4.10)
- 6. Membaca gambar/symbol dan mengenal huruf (KD 3.12 & 4.12)
- 7. Mendengarkan alunan lagu (KD 2.4)
- 8. Berteman/bekerjasama (KD 2.10)
- 9. Mencocok bilangan dan lambang bilangan (KD 3.6)
- 10. Percobaan dengan benda-benda disekitar (KD 4.6)
- 11. Bereksplorasi dengan berbagai bahan untuk membuat hasil karya (KD 3.15 & 4.15)
- 12. Mencuci tangan sebelum makan (KD 2.1)

TUJUAN PEMBELAJARAN :

- 1. Anak berani tampil ke depan ketika menjadi pemimpin barisan dan menyanyikan lagu di depan kelas
- 2. Anak dapat melakukan kegiatan melatih kegiatan motorik kasar dengan baik, seperti kegiatan merangkak dalam terowongan
- 3. Anak dapat menyebutkan ciptaan - ciptaan tuhan : hujan, petir, tsunami, gunung meletus
- 4. Anak dapat mengucapkan doa-doa pendek melalui kegiatan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- 5. Anak dapat menceritakan dan merespon kembali apa yang didengar
- 6. Anak dapat menunjukkan bentuk bentuk simbol dan menulis huruf dengan baik
- 7. Anak dapat mendengarkan alunan lagu melalui kegiatan bernyanyi dan bersyair, gerak lagu.
- 8. Anak dapat bekerjasama dalam membantu balok, bombox dengan teman
- 9. Anak dapat mengenal benda dengan menghubungkan gambar dengan angka dan mengenal lambang bilangan
- 10. Melalui dengan percobaan dengan menggunakan benda disekitar anak dapat mengetahui tekstur, warna, fungsi, ciri-ciri dll
- 11. Anak dapat membuat karya seni sesuai kreativitasnya, meronce dengan pola lingkaran
- 12. Anak dapat melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat dengan cara mencuci tangan

ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

- 1. Pola lingkaran
- 2. Benang
- 3. Lembar kerja
- 4. Kartu huuf
- 5. Papan flannel
- 6. Pensil
- 7. penghapus

STRATEGI PEMBELAJARAN

- 1. demonstrasi
- 2. Berrekan-cakan

STRATEGI PEMBELAJARAN

1. demonstrasi
2. Bercakap-cakap
3. pemberian tugas
4. unjuk kerja

PROSES KEGIATAN: ±30 Menit

penyambutan

I. Pembukaan :

1. Mengucapkan salam
2. Melakukan kegiatan fisik melompat dengan satu kaki
3. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (trisanthya)
4. SOP pembukaan
5. Bersyair hujan

II. Kegiatan Inti : ±60 Menit

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
 2. Guru mengajak anak untuk pindah mengerjakan kegiatan yang lain
 3. Anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
 - Mengamati dan menanya untuk bercakap-cakap tentang gejala alam
 - Menalar dan mengkomunikasikan
- | | |
|-----------------|--|
| Area IPA | : percobaan petir Cahaya menggunakan senter |
| Area matematika | : menyusun angka 1-15 dengan cara menempel angka |
| Area seni | : kolase pada gambar awan menggunakan kapas |
| Area Balok | : membuat bentuk awan dari bombix |

Recalling : ±30 Menit

1. Merapikan mainan
2. Tanya jawab kegiatan yang telah dilaksanakan
3. Menasehati anak bila ada perilaku yang kurang tepat
4. Menunjukkan hasil karya
5. Menanyakan konsep yang ditemukan anak dalam kegiatan mainnya

III. Istirahat : ±30 Menit

1. Penerapan SOP cuci tangan
2. Makan bersama
3. Mencuci tangan sesudah makan
4. Bermain bebas

IV. Kegiatan Penutup : ±30 Menit

1. Berlatih mengucapkan syukur kepada Tuhan
2. Mengulang bersyair hujan
3. Diskusi kegiatan hari ini
4. Pesan-pesan dan informasi kegiatan esok hari
5. Bernyanyi gelang si patu gelang
6. Penerapan SOP penutup

PAUD Telkom
Singaraja

YAYASAN PENDIDIKAN TELKOM

PAUD TELKOM SINGARAJA
JL. GAJAH MADA NO.122
Tk.sandhyputra.sgr@gmail.com

RENCANA EVALUASI

1. Sasaran Penilaian
2. Teknik Penilaian : Checklist Observasi, percakapan, unjuk kerja, pemugasan, hasil karya

Mengetahui

Kepala PAUD TELKOM Singaraja



(Komang Indah Swandayani, S.Pd AUD)
N. 17760061

Singaraja, 29 April 2019
Guru kelompok B



(Firda Indriyani, S.Pd)

telkom
SINGARAJA

YAYASAN PENDIDIKAN TELKOM

PAUD TELKOM SINGARAJA

JL. GAJAH MADA NO.122

Tk.sandhyputra.sgr@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PAUD TELKOM SINGARAJA

Semester/Minggu : II/16
Hari/Tanggal : Jumat, 3 Mei 2019
Waktu : 07.30-10.00 Wita
Kelompok/Usia : B/5-6 tahun
Tema/Sub Tema : ALAM/LINGKUNGAN ALAM (gejala alam (hujan, petir, tsunami, gunung meletus, dll))

KOMPETENSI PEMBELAJARAN / INDIKATOR YANG DICAPAI :

1. Berani tampil ke depan (KD 2.5)
2. Kegiatan latihan motorik kasar (KD 3.3)
3. Mengetahui adanya tuhan (KD 1.1)
4. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (KD3.1&4.1)
5. Merespon saat didengar, dan menceritakan kembali apa yang sudah didengar (KD 3.10 & 4.10)
6. Membaca gambar/symbol dan mengenal huruf (KD 3.12 & 4.12)
7. Mendengarkan alunan lagu (KD 2.4)
8. Berteman/bekerjasama (KD 2.10)
9. Mencocok bilangan dan lambang bilangan (KD 3.6)
10. Percobaan dengan benda-benda disekitar (KD 4.6)
11. Bereksplorasi dengan berbagai bahan untuk membuat hasil karya (KD 3.15 & 4.15)
12. Mencuci tangan sebelum makan (KD 2.1)

TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Anak berani tampil ke depan ketika menjadi pemimpin barisan dan menyanyikan lagu di depan kelas
2. Anak dapat melakukan kegiatan melatih kegiatan motorik kasar dengan baik, seperti bermain lompat tali
3. Anak dapat menyebutkan ciptaan - ciptaan tuhan : hujan, petir, tsunami, gunung meletus
4. Anak dapat mengucapkan doa-doa pendek melalui kegiatan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
5. Anak dapat menceritakan dan merespon kembali apa yang didengar
6. Anak dapat menunjukkan bentuk bentuk simbol dan menulis huruf dengan baik
7. Anak dapat mendengarkan alunan lagu melalui kegiatan bernyanyi dan bersyair, gerak lagu.
8. Anak dapat bekerjasama dalam membentuk balok, bombox dengan teman
9. Anak dapat mengenal benda dengan menghubungkan gambar dengan angka dan mengenal lambang bilangan
10. Melalui dengan percobaan dengan menggunakan benda disekitar anak dapat mengetahui tekstur, warna, fungsi, ciri-ciri dll
11. Anak dapat membuat karya seni sesuai kreativitasnya, mewarnai gunung meletus
12. Anak dapat melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat dengan cara mencuci tangan

BAHAN, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Leggo
2. Tali
3. Maze
4. Gambar gunung meletus
5. Crayon
6. Koran
7. Air
8. Ember
9. Warna

YAYASAN PENDIDIKAN TELKOM

PAUD TELKOM SINGARAJA
JL. GAJAH MADA NO.122
Tk.sandhyputra.sgr@gmail.com

- 1. Pensil
- 2. Penghapus

STRATEGI PEMBELAJARAN

- 1. demonstrasi
- 2. Bercakap-cakap
- 3. pemberian tugas
- 4. unjuk kerja

LOKUS KEGIATAN: ±30 Menit

Penyambutan

I. Pembukaan :

- 1. Mengucapkan salam
- 2. Kegiatan fisik, bermain lompat tali
- 3. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (Tri sandhya)
- 4. SOP pembukaan
- 5. Bercerita tsunami

II. Kegiatan Inti : ±60 Menit

- 1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
- 2. Guru mengajak anak untuk pindah mengerjakan kegiatan yang lain
- 3. Anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
 - Mengamati dan menanya untuk bercakap-cakap tentang gejala alam tsunami
 - Menalar dan mengkomunikasikan
 - Area matematika : mengerjakan maze menuju gambar tsunami
 - Area IPA : percobaan gelombang air
 - Area Seni : mewarnai tsunami
 - Area Balok : Membuat bentuk leggo

Penutup : ±30 Menit

- 1. Merapikan mainan
- 2. Tanya jawab kegiatan yang telah dilaksanakan
- 3. Menasehati anak bila ada perilaku yang kurang tepat
- 4. Menunjukkan hasil karya
- 5. Menanyakan konsep yang ditemukan anak dalam kegiatan mainnya

III. Istirahat : ±30 Menit

- 1. Penerapan SOP cuci tangan
- 2. Makan bersama
- 3. Mencuci tangan sesudah makan
- 4. Bermain bebas

IV. Kegiatan Penutup : ±30 Menit

- 1. Berlatih mengucapkan syukur kepada Tuhan
- 2. Bermain dalam lingkaran
- 3. Diskusi kegiatan hari ini
- 4. Pesan-pesan dan informasi kegiatan esok hari
- 5. Bernyanyi gelang si patu gelang
- 6. Penerapan SOP penutup

PAUD Telkom
Singaraja

YAYASAN PENDIDIKAN TELKOM

PAUD TELKOM SINGARAJA

JL. GAJAH MADA NO. 122

Tk.sandhyputra.sgr@gmail.com

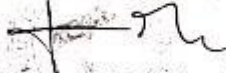
RENCANA EVALUASI

Sasaran Penilaian

Teknik Penilaian : Checklist Observasi, percakapan, unjuk kerja, penugasan, hasil karya

Mengetahui

Ketua PAUD TELKOM Singaraja

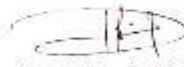


(Komarlg Indah Swandayani, S.Pd AUD)

NK. 17760061

Singaraja, 2 Mei 2019

Guru kelompok B



(Firda Indriyani, S.Pd)

YAYASAN PENDIDIKAN TELKOM

PAUD TELKOM SINGARAJA

JL. GAJAH MADA NO.122

Tk.sandhyputra.sgr@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PAUD TELKOM SINGARAJA

Semester/Minggu : II/16
Hari/Tanggal : Sabtu, 4 Mei 2019
Waktu : 07.30-10.00 Wita
Kelompok/Usia : B/5-6 tahun
Tema/Sub Tema : ALAM/LINGKUNGAN ALAM (gejala alam (hujan, petir, tsunami, gunung meletus, dll))

KOMPETENSI PEMBELAJARAN / INDIKATOR YANG DICAPAI :

1. Berani tampil ke depan (KD 2.5)
2. Kegiatan latihan motorik kasar (KD 3.3)
3. Mengetahui adanya tuhan (KD 1.1)
4. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (KD3.1&4.1)
5. Merespon saat didengar, dan menceritakan kembali apa yang sudah didengar (KD 3.10 & 4.10)
6. Membaca gambar/symbol dan mengenal huruf (KD 3.12 & 4.12)
7. Mendengarkan alunan lagu (KD 2.4)
8. Berteman/bekerjasama (KD 2.10)
9. Mencocok bilangan dan lambang bilangan (KD 3.6)
10. Bereksplorasi dengan berbagai bahan untuk membuat hasil karya (KD 3.15 & 4.15)
11. Mencuci tangan sebelum makan (KD 2.1)

TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Anak berani tampil ke depan ketika menjadi pemimpin barisan dan menyanyikan lagu di depan kelas
2. Anak dapat melakukan kegiatan melatih kegiatan motorik kasar dengan baik, seperti kegiatan senam
3. Anak dapat menyebutkan ciptaan – ciptaan tuhan : hujan, petir, tsunami, gunung meletus
4. Anak dapat mengucapkan doa-doa pendek melalui kegiatan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
5. Anak dapat menceritakan dan merespon kembali apa yang didengar
6. Anak dapat menunjukkan bentuk bentuk simbol dan menulis huruf dengan baik
7. Anak dapat mendengarkan alunan lagu melalui kegiatan bernyanyi dan bersyair, gerak lagu.
8. Anak dapat bekerjasama dalam membantu balok, bombox dengan teman
9. Anak dapat mengenal benda dengan menghubungkan gambar dengan angka dan mengenal lambang bilangan
10. Anak dapat membuat karya seni sesuai kreativitasnya, membuat dengan cotton buth
11. Anak dapat melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat dengan cara mencuci tangan

ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. laptop
2. kaset
3. speaker
4. LCD
5. Cotton buth
6. Warna
7. Celemek
8. Gambar tanah longsor
9. Lembar kerja
10. Pensi
11. Penghapus

RENCANA PEMBELAJARAN

YAYASAN PENDIDIKAN TELKOM

PAUD TELKOM SINGARAJA

JL. GAJAH MADA NO.122

Tk.sandhyputra.sgr@gmail.com

2. Bercakap-cakap
3. pemberian tugas

WAKTU KEGIATAN: ±30 Menit**Penyambutan****I. Pembukaan :**

1. Mengucapkan salam
2. Senam sehat gembira
3. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (Tri sandhya)
4. SOP pembukaan
5. Bercerita tanah longsor

Kegiatan Inti : ±60 Menit

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
2. Guru mengajak anak untuk pindah mengerjakan kegiatan yang lain
3. Anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
 - Mengamati dan menanya untuk bercakap-cakap tentang gejala alam tanah longsor
 - Menalar dan mengkomunikasikan
 - Area baca tulis : menghubungkan gambar dengan tulisan
 - Area seni : membuat dengan cotton buth pda gambar tanah longsor
 - Area Balok : Membuat bentuk dari balok
 - Area musik : bernyanyi sambil bermain alat musik

Recalling : ±30 Menit

1. Merapikan mainan
2. Tanya jawab kegiatan yang telah dilaksanakan
3. Menasehati anak bila ada perilaku yang kurang tepat
4. Menunjukkan hasil karya
5. Menanyakan konsep yang ditemukan anak dalam kegiatan mainnya

II. Istirahat : ±30 Menit

1. Penerapan SOP cuci tangan
2. Makan bersama
3. Mencuci tangan sesudah makan
4. Bermain bebas

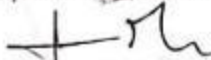
IV. Kegiatan Penutup : ±30 Menit

1. Berlatih mengucapkan syukur kepada Tuhan
2. Menceritakan kembali apa yang di ceritakan
3. Diskusi kegiatan hari ini
4. Pesan-pesan dan informasi kegiatan esok hari
5. Bernyanyi gelang si patu gelang
6. Penerapan SOP penutup

RENCANA EVALUASI

1. Sasaran Penilaian
2. Teknik Penilaian : Checklist Observasi, percakapan, unjuk kerja, penugasan, hasil karya

Mengetahui
Kepala PAUD TELKOM Singaraja



(Ni Komang Indati Swandayani, S.Pd AUD)

Singaraja, 3 Mei 2019
Guru kelompok B



(Firda Indriyani, S.Pd)

Lampiran 9 Respon Guru

**ANGKET OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BOOK 2 DIMENSI SUB TEMA LINGKUNGAN ALAM
DI PAUD TELKOM SINGARAJA**

IDENTITAS GURU

Nama : Firda Indriyani, S.Pd.

Petunjuk Pengisian:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema lingkungan alam khususnya di PAUD TELKOM SINGARAJA.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan siswa atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan :

STS=Sangat Tidak Setuju, TS=Tidak Setuju, KS=Kurang Setuju, S= Setuju,
SS = Sangat Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurjurnya.

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya sebagai guru senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan media pembelajaran augmented reality yang menarik					√

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya sebagai guru senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan media pembelajaran augmented reality yang menarik					√
2.	Saya sebagai guru merasa lebih tertarik dalam mengajar mengenai lingkungan alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality karena berisi materi yang jelas dan menarik					√
3.	Saya sebagai guru memiliki kesulitan dalam menyampaikan media pembelajaran berbasis augmented reality saat proses pembelajaran				√	
4.	Saya sebagai guru mampu berkonsentrasi karena dalam menyampaikan media pembelajaran berbasis augmented reality berisi ilustrasi gejala alam				√	
5.	Saya sebagai guru merasa kurang senang dalam mengajar gejala alam karena pemaparan materi media berbasis augmented reality tidak terorganisir dengan baik	√				
6.	Saya sebagai guru bisa memberi pengetahuan tentang gejala alam dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality				√	
7.	Saya sebagai guru lebih termotivasi karena dapat mengajar gejala alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality					√
8.	Saya sebagai guru lebih mudah menyampaikan materi pelajaran dengan media pembelajaran berbasis augmented reality					√
9.	Saya sebagai guru menjadi antusias memberi pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality					√

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
10.	Saya sebagai guru tidak tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality dengan media yang lainnya		√			
11.	Saya sebagai guru merasa kurang senang dalam mengajar karena siswa bosan menyimak media pembelajaran berbasis augmented reality	√				
12.	Saya sebagai guru menjadi sulit menyampaikan gejala alam menggunakan media pembelajaram berbasis berbasis augmented reality	√				
13.	Pembelajaran mengenai gejala alam menjadi lebih mudah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality	√				
14.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif menggunakan augmented reality secara keseluruhan dapat menarik minat siswa					√
15.	Saya sebagai guru mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan augmented reality pada pembelajaran selanjutnya					√



**ANGKET OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BOOK 2 DIMENSI SUB TEMA LINGKUNGAN ALAM
DI PAUD TELKOM SINGARAJA**

IDENTITAS GURU

Nama : Siti Rokhmah,S.Pd.AUD

Petunjuk Pengisian:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema lingkungan alam khususnya di PAUD TELKOM SINGARAJA.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan siswa atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan :

STS=Sangat Tidak Setuju, TS=Tidak Setuju, KS=Kurang Setuju, S= Setuju,

SS = Sangat Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurjurnya.

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya sebagai guru senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan media pembelajaran augmented reality yang menarik					√

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya sebagai guru senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan media pembelajaran augmented reality yang menarik					√
2.	Saya sebagai guru merasa lebih tertarik dalam mengajar mengenai lingkungan alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality karena berisi materi yang jelas dan menarik					√
3.	Saya sebagai guru memiliki kesulitan dalam menyampaikan media pembelajaran berbasis augmented reality saat proses pembelajaran			√		
4.	Saya sebagai guru mampu berkonsentrasi karena dalam menyampaikan media pembelajaran berbasis augmented reality berisi ilustrasi gejala alam					√
5.	Saya sebagai guru merasa kurang senang dalam mengajar gejala alam karena pemaparan materi media berbasis augmented reality tidak terorganisir dengan baik			√		
6.	Saya sebagai guru bisa memberi pengetahuan tentang gejala alam dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality					√
7.	Saya sebagai guru lebih termotivasi karena dapat mengajar gejala alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality					√
8.	Saya sebagai guru lebih mudah menyampaikan materi pelajaran dengan media pembelajaran berbasis augmented reality					√
9.	Saya sebagai guru menjadi antusias memberi pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality					√

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
10.	Saya sebagai guru tidak tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality dengan media yang lainnya			√		
11.	Saya sebagai guru merasa kurang senang dalam mengajar karena siswa bosan menyimak media pembelajaran berbasis augmented reality			√		
12.	Saya sebagai guru menjadi sulit menyampaikan gejala alam menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality		√			
13.	Pembelajaran mengenai gejala alam menjadi lebih mudah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality		√			
14.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif menggunakan augmented reality secara keseluruhan dapat menarik minat siswa					√
15.	Saya sebagai guru mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan augmented reality pada pembelajaran selanjutnya					√



Lampiran 10 ahli isi

INSTRUMEN UJI AHLI ISI

Tema : Lingkungan Alam
 Judul Media : Media Pembelajaran *Augmented Reality Book 2 Dimensi*
 Gejala Alam
 Penulis : Made Kevin Ihza Mahendra
 Evaluator :

Instrumen uji ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian

Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

Relevan

Tidak Relevan

Contoh:

<u>NO</u>	<u>Pernyataan</u>	<u>Relevan</u>	<u>Tidak Relevan</u>	<u>Alasan</u>
1.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar	✓		

<u>NO</u>	<u>Pernyataan</u>	<u>Relevan</u>	<u>Tidak Relevan</u>	<u>Alasan</u>
1	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar	✓		
2	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator	✓		
3	Isi media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
4	Cara penyampaian materi pada media pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan siswa	✓		

<u>NO</u>	<u>Pernyataan</u>	<u>Relevan</u>	<u>Tidak Relevan</u>	<u>Alasan</u>
5	Judul yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi yang disajikan	✓		
6	Penyampaian materi menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif	✓		
7	Keruntutan isi materi dengan media pembelajaran	✓		
8	Isi materi dalam media pembelajaran sudah sesuai	✓		
9	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran sudah sesuai	✓		
10	Quiz dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator	✓		
11	Sistematika quis dengan isi materi sudah tepat	✓		
12	Penggunaan gambar/animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓		
Jumlah				
Total				

Komentar / Saran Evaluator

.....

.....

.....

.....



Singaperbangsa, Singaperbangsa
Uji Ahli Kejuruan Pembelajaran,

(Indriyani, S. Pd)

INSTRUMEN UJI AHLI ISI

Tema : Lingkungan Alam
Judul Media : Media Pembelajaran *Augmented Reality Book 2 Dimensi*
Gejala Alam
Penulis : Made Kevin Ihza Mahendra
Evaluator :

Instrumen uji ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

Relevan

Tidak Relevan

Contoh:

<u>NO</u>	<u>Pernyataan</u>	<u>Relevan</u>	<u>Tidak Relevan</u>	<u>Alasan</u>
1.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar	√		

<u>NO</u>	<u>Pernyataan</u>	<u>Relevan</u>	<u>Tidak Relevan</u>	<u>Alasan</u>
1	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar	✓		
2	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator	✓		
3	Isi media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
4	Cara penyampaian materi pada media pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan siswa	✓		

<u>NO</u>	<u>Pernyataan</u>	<u>Relevan</u>	<u>Tidak Relevan</u>	<u>Alasan</u>
5	Judul yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi yang disajikan	✓		
6	Penyampaian materi menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif	✓		
7	Keruntutan isi materi dengan media pembelajaran	✓		
8	Isi materi dalam media pembelajaran sudah sesuai	✓		
9	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran sudah sesuai	✓		
10	Quiz dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator	✓		
11	Sistematika quis dengan isi materi sudah tepat	✓		
12	Penggunaan gambar/animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓		
Jumlah				
Total				

Komentar / Saran Evaluator

.....

 Insert text here

Singaraja,

Uji Ahli Isi Pembelajaran,


 (..... Mutiara Magta)

INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA

Tema : Lingkungan Alam
 Judul Media : Media Pembelajaran *Augmented Reality Book 2 Dimensi*
 Gejala Alam
 Evaluator : Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs.
 Penulis : Made Kevin Ihza Mahendra

Instrumen uji ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

Relevan

Tidak Relevan

Contoh:

NO	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Alasan
1.	Ukuran simbol (tombol, frame) sudah sesuai	√		

NO	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Alasan
1	Ukuran simbol (tombol, frame) sudah sesuai	√		
2	Penempatan simbol (tombol, frame) sudah sesuai	√		
3	Jenis dan ukuran font pada media mudah dibaca	√		
4	Warna teks yang digunakan pada media mudah dibaca	√		
5	Komposisi gambar yang ada pada media sudah sesuai	√		
6	Ukuran dan kualitas gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai	√		
7	Ketepatan penempatan gambar pada media sudah sesuai	√		

NO	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Alasan
8	Kesesuaian animasi dengan materi	√		
9	Pemilihan animasi sudah menarik	√		
10	Backsound yang digunakan sudah sesuai dengan materi	√		
11	Sound effect yang digunakan sudah sesuai dengan animasi	√		
12	Cover dalam media pembelajaran sudah sesuai	√		
13	Tampilan media pembelajaran dengan isi materi sudah sesuai	√		
14	Fleksibilitas media pembelajaran (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	√		
15	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah sesuai	√		
16	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran sudah sesuai	√		
17	Penggunaan tombol navigasi pada media pembelajaran sudah sesuai	√		
18	Ketepatan tombol navigasi sudah sesuai	√		
19	Konsistensi bentuk dan letak navigasi dalam media sudah sesuai	√		
20	Fungsionalitas media sudah sesuai	√		
	Jumlah			
	Total			

Komentar / Saran Evaluator

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

Singaraja, 9 Oktober 2020

Uji Ahli Media,



(Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Sc.)



INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA

Tema : Lingkungan Alam
Judul Media : Media Pembelajaran *Augmented Reality Book 2* Dimensi
Gejala Alam
Evaluator : I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc.
Penulis : Made Kevin Ihza Mahendra

Instrumen uji ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian

Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

Relevan

Tidak Relevan

Contoh:

NO	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Alasan
1.	Ukuran simbol (tombol, frame) sudah sesuai	✓		

NO	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Alasan
1	Ukuran simbol (tombol, frame) sudah sesuai	✓		
2	Penempatan simbol (tombol, frame) sudah sesuai	✓		
3	Jenis dan ukuran font pada media mudah dibaca	✓		
4	Warna teks yang digunakan pada media mudah dibaca	✓		
5	Komposisi gambar yang ada pada media sudah sesuai	✓		
6	Ukuran dan kualitas gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai	✓		
7	Ketepatan penempatan gambar pada media sudah sesuai	✓		

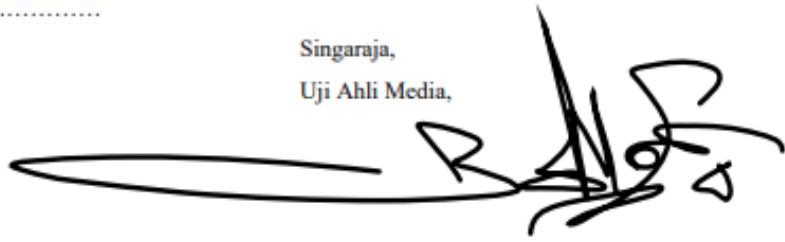
NO	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Alasan
8	Kesesuaian animasi dengan materi	✓		
9	Pemilihan animasi sudah menarik	✓		
10	Backsound yang digunakan sudah sesuai dengan materi	✓		
11	Sound effect yang digunakan sudah sesuai dengan animasi	✓		
12	Cover dalam media pembelajaran sudah sesuai	✓		
13	Tampilan media pembelajaran dengan isi materi sudah sesuai	✓		
14	Fleksibilitas media pembelajaran (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	✓		
15	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah sesuai	✓		
16	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran sudah sesuai	✓		
17	Penggunaan tombol navigasi pada media pembelajaran sudah sesuai	✓		
18	Ketepatan kinerja interactive link	✓		
19	Konsistensi bentuk dan letak navigasi dalam media sudah sesuai	✓		
20	Fungsionalitas media sudah sesuai	✓		
Jumlah				
Total				

Komentar / Saran Evaluator

It real media AP sangat ok!

Singaraja,

Uji Ahli Media,



(I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc.)



**ANGKET OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY BOOK 2*
DIMENSI SUB TEMA LINGKUNGAN ALAM
DI PAUD TELKOM SINGARAJA**

PENGAMAT

Nama : Nyoman Krisna Sudarman

IDENTITAS SISWA

Nama : Pande Gode Ananda Ugrasena

Kelas : B₁

Sekolah : Tk Telkom Singaraja

Tanggal : 17 October 2020

Petunjuk Pengisian:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema lingkungan alam khususnya di PAUD TELKOM SINGARAJA.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan siswa atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan :

STS=Sangat Tidak Setuju, TS=Tidak Setuju, KS=Kurang Setuju, S= Setuju,

SS = Sangat Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurjurnya.

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan <i>augmented reality</i> yang menarik					√

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan media pembelajaran <i>augmented reality</i> yang menarik					✓
2.	Siswa merasa lebih tertarik dalam belajar mengenai lingkungan alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> karena berisi materi yang jelas dan menarik					✓
3.	Siswa memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> saat proses pembelajaran	✓				
4.	Siswa mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> berisi ilustrasi gejala alam					✓
5.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar gejala alam karena pemaparan materi media berbasis <i>augmented reality</i> tidak terorganisir dengan baik		✓			
6.	Siswa bisa menambah pengetahuan tentang gejala alam dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
7.	Siswa lebih termotivasi karena dapat mengetahui gejala alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
8.	Siswa lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
9.	siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
10.	Siswa lebih tertarik belajar menggunakan media (buku -buku, papan puzzle, bola, penggaris) dibandingkan menggunakan					

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
	media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>		✓			
11.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar karena siswa bosan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>		✓			
12.	Siswa menjadi sulit memahami gejala alam menggunakan media pembelajaram berbasis berbasis <i>augmented reality</i>		✓			
13.	Pembelajaran mengenai gejala alam menjadi lebih mudah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
14.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> secara keseluruhan dapat menarik minat siswa					✓
15.	Siswa mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> pada pembelajaran selanjutnya					✓



**ANGKET OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY BOOK 2*
DIMENSI SUB TEMA LINGKUNGAN ALAM
DI PAUD TELKOM SINGARAJA**

PENGAMAT

Nama : GEDE BUDIARTA

IDENTITAS SISWA

Nama : GEDE HERRY ARTHA YANA

Kelas : B1

Sekolah : TK TELKOM SINGARAJA

Tanggal : 17 OKTOBER 2020

Petunjuk Pengisian:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema lingkungan alam khususnya di PAUD TELKOM SINGARAJA.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan siswa atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan :

STS=Sangat Tidak Setuju, TS=Tidak Setuju, KS=Kurang Setuju, S= Setuju,

SS = Sangat Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujurnya.

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan <i>augmented reality</i> yang menarik					√

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan media pembelajaran <i>augmented reality</i> yang menarik					✓
2.	Siswa merasa lebih tertarik dalam belajar mengenai lingkungan alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> karena berisi materi yang jelas dan menarik					✓
3.	Siswa memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> saat proses pembelajaran		✓			
4.	Siswa mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> berisi ilustrasi gejala alam					✓
5.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar gejala alam karena pemaparan materi media berbasis <i>augmented reality</i> tidak terorganisir dengan baik		✓			
6.	Siswa bisa menambah pengetahuan tentang gejala alam dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
7.	Siswa lebih termotivasi karena dapat mengetahui gejala alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
8.	Siswa lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
9.	siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
10.	Siswa lebih tertarik belajar menggunakan media (buku -buku, papan puzzle, bola, penggaris) dibandingkan menggunakan					

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
	media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>	✓				
11.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar karena siswa bosan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>	✓				
12.	Siswa menjadi sulit memahami gejala alam menggunakan media pembelajaram berbasis berbasis <i>augmented reality</i>	✓				
13.	Pembelajaran mengenai gejala alam menjadi lebih mudah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>				✓	
14.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> secara keseluruhan dapat menarik minat siswa					✓
15.	Siswa mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> pada pembelajaran selanjutnya					✓



**ANGKET OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY BOOK 2*
DIMENSI SUB TEMA LINGKUNGAN ALAM
DI PAUD TELKOM SINGARAJA**

PENGAMAT

Nama : Rita Setiawati

IDENTITAS SISWA

Nama : Made Kinanti Ayu Shita Dewii

Kelas : B1

Sekolah : Tk Telkom Singaraja

Tanggal : 17 oktober 2020

Petunjuk Pengisian:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema lingkungan alam khususnya di PAUD TELKOM SINGARAJA.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan siswa atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan :

STS=Sangat Tidak Setuju, TS=Tidak Setuju, KS=Kurang Setuju, S= Setuju,

SS = Sangat Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurjurnya.

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan <i>augmented reality</i> yang menarik					√

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan media pembelajaran <i>augmented reality</i> yang menarik					✓
2.	Siswa merasa lebih tertarik dalam belajar mengenai lingkungan alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> karena berisi materi yang jelas dan menarik					✓
3.	Siswa memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> saat proses pembelajaran		✓			
4.	Siswa mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> berisi ilustrasi gejala alam				✓	
5.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar gejala alam karena pemaparan materi media berbasis <i>augmented reality</i> tidak terorganisir dengan baik		✓			
6.	Siswa bisa menambah pengetahuan tentang gejala alam dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>				✓	
7.	Siswa lebih termotivasi karena dapat mengetahui gejala alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>				✓	
8.	Siswa lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>				✓	
9.	siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>				✓	
10.	Siswa lebih tertarik belajar menggunakan media (buku -buku, papan puzzle, bola, penggaris) dibandingkan menggunakan			✓		

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
	media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
11.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar karena siswa bosan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>			✓		
12.	Siswa menjadi sulit memahami gejala alam menggunakan media pembelajaram berbasis <i>augmented reality</i>			✓		
13.	Pembelajaran mengenai gejala alam menjadi lebih mudah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>				✓	
14.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> secara keseluruhan dapat menarik minat siswa				✓	
15.	Siswa mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> pada pembelajaran selanjutnya				✓	



**ANGKET OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY BOOK 2*
DIMENSI SUB TEMA LINGKUNGAN ALAM
DI PAUD TELKOM SINGARAJA**

PENGAMAT

Nama : Siti Rokhmah

IDENTITAS SISWA

Nama : Ni Komang Divya Adani Putri
 Kelas : B₁
 Sekolah : TK Telkom Singaraja
 Tanggal : 17 Oktober 2020

Petunjuk Pengisian:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema lingkungan alam khususnya di PAUD TELKOM SINGARAJA.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan siswa atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan :

STS=Sangat Tidak Setuju, TS=Tidak Setuju, KS=Kurang Setuju, S= Setuju,
 SS = Sangat Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan <i>augmented reality</i> yang menarik					√

No	Pernyataan	Skor				
		SIS	IS	NS	D	SB
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan media pembelajaran <i>augmented reality</i> yang menarik					✓
2.	Siswa merasa lebih tertarik dalam belajar mengenai lingkungan alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> karena berisi materi yang jelas dan menarik					✓
3.	Siswa memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> saat proses pembelajaran	✓				✗
4.	Siswa mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> berisi ilustrasi gejala alam					✓
5.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar gejala alam karena pemaparan materi media berbasis <i>augmented reality</i> tidak terorganisir dengan baik		✓			
6.	Siswa bisa menambah pengetahuan tentang gejala alam dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
7.	Siswa lebih termotivasi karena dapat mengetahui gejala alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
8.	Siswa lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
9.	siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
10.	Siswa lebih tertarik belajar menggunakan media (buku -buku, papan puzzle, bola, penggaris) dibandingkan menggunakan					

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
	media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>		✓			
11.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar karena siswa bosan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>			✓		
12.	Siswa menjadi sulit memahami gejala alam menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>			✓		
13.	Pembelajaran mengenai gejala alam menjadi lebih mudah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
14.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> secara keseluruhan dapat menarik minat siswa					✓
15.	Siswa mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> pada pembelajaran selanjutnya					✓



**ANGKET OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* BOOK 2
DIMENSI SUB TEMA LINGKUNGAN ALAM
DI PAUD TELKOM SINGARAJA**

PENGAMAT

Nama : I. Made surawijaya

IDENTITAS SISWA

Nama : Gede Adya Tristan Pradipta

Kelas : Kelompok B1

Sekolah : Tk Telkom Singaraja

Tanggal : 17 - 10 - 2020

Petunjuk Pengisian:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema lingkungan alam khususnya di PAUD TELKOM SINGARAJA.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan siswa atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan :

STS=Sangat Tidak Setuju, TS=Tidak Setuju, KS=Kurang Setuju, S= Setuju,

SS = Sangat Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurjurnya.

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan <i>augmented reality</i> yang menarik					√

No	Pernyataan	Skor				
		SIS	IS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan media pembelajaran <i>augmented reality</i> yang menarik					✓
2.	Siswa merasa lebih tertarik dalam belajar mengenai lingkungan alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> karena berisi materi yang jelas dan menarik					✓
3.	Siswa memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> saat proses pembelajaran	✓				
4.	Siswa mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> berisi ilustrasi gejala alam					✓
5.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar gejala alam karena pemaparan materi media berbasis <i>augmented reality</i> tidak terorganisir dengan baik	✓				
6.	Siswa bisa menambah pengetahuan tentang gejala alam dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
7.	Siswa lebih termotivasi karena dapat mengetahui gejala alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
8.	Siswa lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
9.	siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
10.	Siswa lebih tertarik belajar menggunakan media (buku -buku, papan puzzle, bola, penggaris) dibandingkan menggunakan					

No	Pernyataan	Skor				
		SIS	IS	KS	S	SS
	media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>	✓				
11.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar karena siswa bosan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>		✓			
12.	Siswa menjadi sulit memahami gejala alam menggunakan media pembelajaram berbasis berbasis <i>augmented reality</i>		✓			
13.	Pembelajaran mengenai gejala alam menjadi lebih mudah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
14.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> secara keseluruhan dapat menarik minat siswa					✓
15.	Siswa mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> pada pembelajaran selanjutnya					✓



Lampiran 13 Uji lapangan

**ANGKET OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* BOOK 2
DIMENSI SUB TEMA LINGKUNGAN ALAM
DI PAUD TELKOM SINGARAJA**

PENGAMAT

Nama : Luh Dewi Wijayanti

IDENTITAS SISWA

Nama : Kadek Dhiyo Surya Putra

Kelas : A2

Sekolah : Paud Telkom Singaraja

Tanggal : 24-10-2020

Petunjuk Pengisian:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema lingkungan alam khususnya di PAUD TELKOM SINGARAJA.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan siswa atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan :

STS=Sangat Tidak Setuju, TS=Tidak Setuju, KS=Kurang Setuju, S= Setuju,

SS = Sangat Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujurnya.

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan <i>augmented reality</i> yang menarik					✓ ✓

No	Pernyataan	Skor				
		S1S	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan media pembelajaran <i>augmented reality</i> yang menarik					✓
2.	Siswa merasa lebih tertarik dalam belajar mengenai lingkungan alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> karena berisi materi yang jelas dan menarik					✓
3.	Siswa memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> saat proses pembelajaran			✓		
4.	Siswa mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> berisi ilustrasi gejala alam					✓
5.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar gejala alam karena pemaparan materi media berbasis <i>augmented reality</i> tidak terorganisir dengan baik			✓		
6.	Siswa bisa menambah pengetahuan tentang gejala alam dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
7.	Siswa lebih termotivasi karena dapat mengetahui gejala alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
8.	Siswa lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
9.	siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
10.	Siswa lebih tertarik belajar menggunakan media (buku -buku, papan puzzle, bola, penggaris) dibandingkan menggunakan					

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
	media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>			✓		
11.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar karena siswa bosan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>			✓		
12.	Siswa menjadi sulit memahami gejala alam menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>			✓		
13.	Pembelajaran mengenai gejala alam menjadi lebih mudah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
14.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> secara keseluruhan dapat menarik minat siswa					✓
15.	Siswa mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> pada pembelajaran selanjutnya				✓	



**ANGKET OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* BOOK 2
DIMENSI SUB TEMA LINGKUNGAN ALAM
DI PAUD TELKOM SINGARAJA**

PENGAMAT

Nama : Anggetca.

IDENTITAS SISWA

Nama : Ni Luh Putu Thania Putri

Kelas : A1

Sekolah : Paud Telkom Singaraja

Tanggal : 29/10/2020

Petunjuk Pengisian:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema lingkungan alam khususnya di PAUD TELKOM SINGARAJA.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan siswa atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan :

STS=Sangat Tidak Setuju, TS=Tidak Setuju, KS=Kurang Setuju, S= Setuju,

SS = Sangat Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurjurnya.

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan <i>augmented reality</i> yang menarik					√

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan media pembelajaran <i>augmented reality</i> yang menarik				✓	
2.	Siswa merasa lebih tertarik dalam belajar mengenai lingkungan alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> karena berisi materi yang jelas dan menarik				✓	
3.	Siswa memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> saat proses pembelajaran			✓		
4.	Siswa mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> berisi ilustrasi gejala alam				✓	
5.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar gejala alam karena pemaparan materi media berbasis <i>augmented reality</i> tidak terorganisir dengan baik			✓		
6.	Siswa bisa menambah pengetahuan tentang gejala alam dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>				✓	
7.	Siswa lebih termotivasi karena dapat mengetahui gejala alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>				✓	
8.	Siswa lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>				✓	
9.	siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>				✓	
10.	Siswa lebih tertarik belajar menggunakan media (buku -buku, papan puzzle, bola, penggaris) dibandingkan menggunakan					

No	Pernyataan	Skor				
		S1S	IS	KS	S	SS
	media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>			✓		
11.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar karena siswa bosan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>			✓		
12.	Siswa menjadi sulit memahami gejala alam menggunakan media pembelajaram berbasis <i>augmented reality</i>				✓	
13.	Pembelajaran mengenai gejala alam menjadi lebih mudah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>				✓	
14.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> secara keseluruhan dapat menarik minat siswa				✓	
15.	Siswa mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> pada pembelajaran selanjutnya				✓	

**ANGKET OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY BOOK 2*
DIMENSI SUB TEMA LINGKUNGAN ALAM
DI PAUD TELKOM SINGARAJA**

PENGAMAT

Nama : Ni Made Shanti

IDENTITAS SISWA

Nama : Luh Nanda Cahya Pratiwi

Kelas : A 2

Sekolah : Paud Telkom Singaraja

Tanggal : 24 Oktober 2020

Petunjuk Pengisian:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema lingkungan alam khususnya di PAUD TELKOM SINGARAJA.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan siswa atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan :

STS=Sangat Tidak Setuju, TS=Tidak Setuju, KS=Kurang Setuju, S= Setuju,

SS = Sangat Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurjurnya.

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan <i>augmented reality</i> yang menarik					√

No	Pernyataan	Skor				
		SIS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan media pembelajaran <i>augmented reality</i> yang menarik					✓
2.	Siswa merasa lebih tertarik dalam belajar mengenai lingkungan alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> karena berisi materi yang jelas dan menarik					✓
3.	Siswa memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> saat proses pembelajaran		✓			
4.	Siswa mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> berisi ilustrasi gejala alam				✓	
5.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar gejala alam karena pemaparan materi media berbasis <i>augmented reality</i> tidak terorganisir dengan baik	✓				
6.	Siswa bisa menambah pengetahuan tentang gejala alam dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
7.	Siswa lebih termotivasi karena dapat mengetahui gejala alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
8.	Siswa lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
9.	siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
10.	Siswa lebih tertarik belajar menggunakan media (buku -buku, papan puzzle, bola, penggaris) dibandingkan menggunakan					

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
	media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>			✓		
11.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar karena siswa bosan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>		✓			
12.	Siswa menjadi sulit memahami gejala alam menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>		✓			
13.	Pembelajaran mengenai gejala alam menjadi lebih mudah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>				✓	
14.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> secara keseluruhan dapat menarik minat siswa				✓	
15.	Siswa mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> pada pembelajaran selanjutnya				✓	



**ANGKET OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY BOOK 2*
DIMENSI SUB TEMA LINGKUNGAN ALAM
DI PAUD TELKOM SINGARAJA**

PENGAMAT

Nama : Putu Weda Surya Pratiwi

IDENTITAS SISWA

Nama : Ketut Dhanita Thirta Hamara

Kelas : TK A1

Sekolah : Paud Telkom Singaraja

Tanggal : 24 Oktober 2020

Petunjuk Pengisian:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema lingkungan alam khususnya di PAUD TELKOM SINGARAJA.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan siswa atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan :

STS=Sangat Tidak Setuju, TS=Tidak Setuju, KS=Kurang Setuju, S= Setuju,

SS = Sangat Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurjurnya.

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan <i>augmented reality</i> yang menarik					√

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran lingkungan alam karena berisi materi yang jelas dan media pembelajaran <i>augmented reality</i> yang menarik					✓
2.	Siswa merasa lebih tertarik dalam belajar mengenai lingkungan alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> karena berisi materi yang jelas dan menarik					✓
3.	Siswa memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> saat proses pembelajaran			✓		
4.	Siswa mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> berisi ilustrasi gejala alam					✓
5.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar gejala alam karena pemaparan materi media berbasis <i>augmented reality</i> tidak terorganisir dengan baik		✓			
6.	Siswa bisa menambah pengetahuan tentang gejala alam dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
7.	Siswa lebih termotivasi karena dapat mengetahui gejala alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
8.	Siswa lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
9.	siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					✓
10.	Siswa lebih tertarik belajar menggunakan media (buku -buku, papan puzzle, bola, penggaris) dibandingkan menggunakan			✓		

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
	media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>					
11.	Siswa merasa kurang senang dalam belajar karena siswa bosan menyimak media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>			✓		
12.	Siswa menjadi sulit memahami gejala alam menggunakan media pembelajaram berbasis berbasis <i>augmented reality</i>			✓		
13.	Pembelajaran mengenai gejala alam menjadi lebih mudah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i>				✓	
14.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> secara keseluruhan dapat menarik minat siswa					✓
15.	Siswa mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>augmented reality</i> pada pembelajaran selanjutnya					✓



Lampiran 14 Uji Black Box

Aksi Pengguna	Reaksi Sistem	Hasil Pengujian
Memulai Aplikasi AR		
1. Pengguna membuka aplikasi	2. Mengaktifkan kamera	Sesuai
3. Pengguna mengarahkan kamera ke buku bagian hujan	4. Menampilkan animasi 2D hujan	Sesuai
5. Pengguna mengarahkan kamera ke buku bagian tsunami	6. Menampilkan animasi 2D tsunami	Sesuai
7. Pengguna mengarahkan kamera ke buku bagian gempa bumi	8. Menampilkan animasi 2D gempa bumi	Sesuai
9. Pengguna mengarahkan kamera ke buku bagian gunung meletus	10. Menampilkan animasi 2D gunung meletus	Sesuai
11. Pengguna mengarahkan kamera ke buku bagian lagu	12. Menampilkan animasi lagu dan animasi 2D mengenai alam	Sesuai
13. Pengguna mengarahkan kamera ke buku bagian mencocokkan gambar	14. Menampilkan AR mencocokkan gambar	Sesuai

Lampiran 15 Dokumentasi

Dokumentasi Media Yang Tersedia



Dokumentasi Program Tahunan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KEMENTERIAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN KEMENTERIAN PERTANIAN, PERIKANAN DAN PERUMAHAN RUSTRI			
1	1.1	1.1.1	1.1.1.1
1	1.1	1.1.2	1.1.2.1
1	1.1	1.1.3	1.1.3.1
1	1.1	1.1.4	1.1.4.1
1	1.1	1.1.5	1.1.5.1
1	1.1	1.1.6	1.1.6.1
1	1.1	1.1.7	1.1.7.1
1	1.1	1.1.8	1.1.8.1
1	1.1	1.1.9	1.1.9.1
1	1.1	1.1.10	1.1.10.1
1	1.1	1.1.11	1.1.11.1
1	1.1	1.1.12	1.1.12.1
1	1.1	1.1.13	1.1.13.1
1	1.1	1.1.14	1.1.14.1
1	1.1	1.1.15	1.1.15.1
1	1.1	1.1.16	1.1.16.1
1	1.1	1.1.17	1.1.17.1
1	1.1	1.1.18	1.1.18.1
1	1.1	1.1.19	1.1.19.1
1	1.1	1.1.20	1.1.20.1
1	1.1	1.1.21	1.1.21.1
1	1.1	1.1.22	1.1.22.1
1	1.1	1.1.23	1.1.23.1
1	1.1	1.1.24	1.1.24.1
1	1.1	1.1.25	1.1.25.1
1	1.1	1.1.26	1.1.26.1
1	1.1	1.1.27	1.1.27.1
1	1.1	1.1.28	1.1.28.1
1	1.1	1.1.29	1.1.29.1
1	1.1	1.1.30	1.1.30.1
1	1.1	1.1.31	1.1.31.1
1	1.1	1.1.32	1.1.32.1
1	1.1	1.1.33	1.1.33.1
1	1.1	1.1.34	1.1.34.1
1	1.1	1.1.35	1.1.35.1
1	1.1	1.1.36	1.1.36.1
1	1.1	1.1.37	1.1.37.1
1	1.1	1.1.38	1.1.38.1
1	1.1	1.1.39	1.1.39.1
1	1.1	1.1.40	1.1.40.1
1	1.1	1.1.41	1.1.41.1
1	1.1	1.1.42	1.1.42.1
1	1.1	1.1.43	1.1.43.1
1	1.1	1.1.44	1.1.44.1
1	1.1	1.1.45	1.1.45.1
1	1.1	1.1.46	1.1.46.1
1	1.1	1.1.47	1.1.47.1
1	1.1	1.1.48	1.1.48.1
1	1.1	1.1.49	1.1.49.1
1	1.1	1.1.50	1.1.50.1
1	1.1	1.1.51	1.1.51.1
1	1.1	1.1.52	1.1.52.1
1	1.1	1.1.53	1.1.53.1
1	1.1	1.1.54	1.1.54.1
1	1.1	1.1.55	1.1.55.1
1	1.1	1.1.56	1.1.56.1
1	1.1	1.1.57	1.1.57.1
1	1.1	1.1.58	1.1.58.1
1	1.1	1.1.59	1.1.59.1
1	1.1	1.1.60	1.1.60.1
1	1.1	1.1.61	1.1.61.1
1	1.1	1.1.62	1.1.62.1
1	1.1	1.1.63	1.1.63.1
1	1.1	1.1.64	1.1.64.1
1	1.1	1.1.65	1.1.65.1
1	1.1	1.1.66	1.1.66.1
1	1.1	1.1.67	1.1.67.1
1	1.1	1.1.68	1.1.68.1
1	1.1	1.1.69	1.1.69.1
1	1.1	1.1.70	1.1.70.1
1	1.1	1.1.71	1.1.71.1
1	1.1	1.1.72	1.1.72.1
1	1.1	1.1.73	1.1.73.1
1	1.1	1.1.74	1.1.74.1
1	1.1	1.1.75	1.1.75.1
1	1.1	1.1.76	1.1.76.1
1	1.1	1.1.77	1.1.77.1
1	1.1	1.1.78	1.1.78.1
1	1.1	1.1.79	1.1.79.1
1	1.1	1.1.80	1.1.80.1
1	1.1	1.1.81	1.1.81.1
1	1.1	1.1.82	1.1.82.1
1	1.1	1.1.83	1.1.83.1
1	1.1	1.1.84	1.1.84.1
1	1.1	1.1.85	1.1.85.1
1	1.1	1.1.86	1.1.86.1
1	1.1	1.1.87	1.1.87.1
1	1.1	1.1.88	1.1.88.1
1	1.1	1.1.89	1.1.89.1
1	1.1	1.1.90	1.1.90.1
1	1.1	1.1.91	1.1.91.1
1	1.1	1.1.92	1.1.92.1
1	1.1	1.1.93	1.1.93.1
1	1.1	1.1.94	1.1.94.1
1	1.1	1.1.95	1.1.95.1
1	1.1	1.1.96	1.1.96.1
1	1.1	1.1.97	1.1.97.1
1	1.1	1.1.98	1.1.98.1
1	1.1	1.1.99	1.1.99.1
1	1.1	1.1.100	1.1.100.1

5	Alam	Tanaman	buah, biji, bibit
		Binatang	darat, air, udara, buas, peliharaan
		Api-Udara	kegunaan/manfaat, sifat, sumber, bahaya
		Alam semesta	planet, bintang
		Lingkungan Alam	topografi (gunung, pantai, hutan, sungai, laut, dll) gejala alam (hojan, petir, tsunami, gunung meletus, dll) musim & cuaca

Dokumentasi Implementasi





Dokumentasi Pengisian Instrumen



