

**LAMPIRAN****Lampiran 01. Surat Pengantar Pengumpulan Data**

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR  
KAMPUS DENPASAR

Alamat : Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar

Fax & Telp. (0361)720964

**SURAT PENGANTAR**

No. 1313/UN48.10.6/KM/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Unit Pelaksana Proses Belajar Mengajar Fakultas Ilmu Pendidikan Kampus Denpasar, menyatakan bahwa:

Nama : Ni Luh Ade Rasvani  
NIM : 1711031132  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Pecahan Berorientasi Teori Belajar Ausubel

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa tersebut di atas disetujui untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa tersebut.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 2 Oktober 2020  
Ketua UP-PBM Denpasar,

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd  
NIP. 195605201983031000

## Lampiran 02. Surat Pengantar Uji Validasi Ahli Isi Mata Pelajaran



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR**  
**KAMPUS DENPASAR**

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0113/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : 1 (satu) eks

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.  
 di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Luh Ade Rasvani  
 NIM : 1711031132  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa (Materi Pecahan)  
 Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika Kelas III di SD  
 Negeri 3 Celuk

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 7 Januari 2021  
 Ketua,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
 NIP 19560520 198303 1002

### Lampiran 03. Angket Validasi Ahli Isi Mata Pelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MACA (MATERI PECAHAN)  
BERORIENTASI TEORI BELAJAR AUSUBEL MUATAN  
MATEMATIKA KELAS III DI SD N 3 CELUK  
(AHLI ISI MATERI)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa  
(Materi Pecahan) Berorientasi Teori Belajar Ausubel  
Muatan Matematika Kelas III di SD N 3 Celuk.

Sasaran Program : Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Luh Ade Rasvani

Pembimbing : I.G.A. Ayu Wulandari, S.Pd.,M.Pd. (Pembimbing 1)  
Drs. I.G.A. Oka Negara, S.Pd., M.Kes. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.FOr

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa (Materi Pecahan) Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika Kelas III di SD Negeri 3 Celuk”, dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran aplikasi MaCa ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media pembelajaran berupa aplikasi yang dikembangkan, untuk mengetahui kelayakan aplikasi pembelajaran tersebut untuk pembelajaran pada muatan Matematika khususnya pada materi pecahan.

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

### A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

### B. Penilaian Media Pembelajaran Aplikasi MaCa

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
1	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	√			
2	Materi pada aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan materi pada silabus kelas III SD	√			
3	Materi bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.	√			
4	Penempatan tampilan materi menarik perhatian.	√			
5	Materi disusun menggunakan bahasa yang jelas sesuai dengan usia siswa..	√			
6	Materi pada aplikasi mudah dipahami.	√			
7	Isi materi pada aplikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dijabarkan.	√			
8	Setelah menjawab soal pada aplikasi, diberikan umpan balik secara langsung.		√		

9	Petunjuk penggunaan aplikasi jelas dan mudah dipahami		√		
10	Umpan balik pada evaluasi dapat memotivasi siswa.		√		
11	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi materi.		√		
12	Evaluasi yang sesuai dengan materi yang sudah di tampilkan didalam aplikasi.		√		
13	Penyusunan materi sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran.		√		
14	Isi materi dikaitkan dengan pengetahuan siswa terhadap materi sebelumnya.		√		

**Komentar/Saran :**

.....

.....

.....

.....

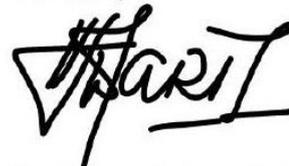
**Kesimpulan:**

Instrumen ini dinyatakan:

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

*(Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan bapak/ibu)*

Denpasar, 26 Januari 2021  
Validator,



Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.FOr  
NIP. 19630616 198803 1 003

## Lampiran 04. Surat Pengantar Uji Ahli Media serta Desain Pembelajaran



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR**  
**KAMPUS DENPASAR**

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0203/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : 1 (satu) eks

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi desain instruksional dan media produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Luh Ade Rasvani  
 NIM : 1711031132  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa (Materi Pecahan)  
 Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika Kelas III di SD  
 Negeri 3 Celuk

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 7 Januari 2021  
 Ketua,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
 NIP 19560520 198303 1002

## Lampiran 05. Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran

### ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MACA BERORIENTASI TEORI BELAJAR AUSUBEL ( AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa (Materi Pecahan)  
Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika Kelas III di SD  
N 3 Celuk.

Sasaran Program : Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Peneliti : Ni Luh Ade Rasvani

Pembimbing : I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd.,M.Pd. (Pembimbing 1)  
Drs. I Gusti Agung Oka Negara, S.Pd., M.Kes. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa (Materi Pecahan) Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika Kelas III di SD Negeri 3 Celuk”, dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran aplikasi MaCa ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media pembelajaran berupa aplikasi yang dikembangkan, untuk mengetahui kelayakan aplikasi pembelajaran tersebut untuk pembelajaran pada muatan Matematika khususnya pada materi pecahan.

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



### A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

### B. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Media.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
1	Media pembelajaran mudah digunakan.	√			
2	Kombinasi warna background dengan teks serasi	√			
3	Button berfungsi dengan baik dan konsisten	√			
4	Penggunaan gambar pendukung sesuai dengan materi	√			
5	Lay-out tampilan gambar & video sesuai		√		
6	Struktur navigasi jelas	√			
7	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti.	√			
8	Keterbacaan teks jelas		√		
9	Musik latar pada aplikasi sesuai		√		
10	Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi tulisan sesuai dan tepat.		√		
11	Kemudahan memilih menu sajian	√			
12	Terjadi interaktifitas siswa dengan media	√			

**Komentar/Saran :**

Durasi video agak terlalu lama dalam menyampaikan materinya...kalau diam perlu ada penjelasan kalau tidak ada penjelasan dipercepat. Pada kuis tulisannya terlalu kecil gunakan tipe comik sun minimal 14-16 font, juga petunjuk soal diboldkan tulisannya atau diperbesar tulisannya. Ok feed backnya cukup menarik Cuma rekapan nilainya terlalu kurus hurufnya gunakan comik sun dgn font yang lebih besar lagi

**Kesimpulan:**

Instrumen ini dinyatakan:

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

*(Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan bapak/ibu)*

Singaraja, 7 Januari 2021  
Validator



Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19720402 200112 1 001

**Lampiran 06. Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran****ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MACA  
BERORIENTASI TEORI BELAJAR AUSUBEL  
( AHLI DESAIN PEMBELAJARAN )**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa (Materi Pecahan) Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika Kelas III di SD N 3 Celuk.
Sasaran Program	: Siswa Kelas III Sekolah Dasar
Peneliti	: Ni Luh Ade Rasvani
Pembimbing	: I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd.,M.Pd. (Pembimbing 1) Drs. I Gusti Agung Oka Negara, S.Pd., M.Kes. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa (Materi Pecahan) Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika Kelas III di SD Negeri 3 Celuk”, dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran aplikasi MaCa ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai kesesuaian antara desain pembelajaran dengan media pembelajaran yang dikembangkan berupa aplikasi yang diberi nama MaCa, untuk mengetahui kelayakan aplikasi pembelajaran tersebut untuk pembelajaran pada muatan Matematika khususnya pada materi sistem pecahan.

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

### A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

### B. Penilaian Desain Media Pembelajaran.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
1	Petunjuk penggunaan media jelas			√	
2	Pemberian feedback untuk jawaban benar/salah	√			
3	Penyajian materi sistematis	√			
4	Kejelasan indicator keberhasilan pada quiz	√			
5	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	√			
6	Konsistensi antara kompetensi dasar, indikator, materi dan evaluasi	√			
7	Materi disusun sesuai dengan konsep teori belajar bermakna Ausubel.	√			
8	Tujuan pembelajaran disusun dengan jelas	√			
9	Keseimbangan materi dengan soal tes		√		
10	Petunjuk pengerjaan tes jelas.	√			
11	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	√			
12	Variasi dalam menyajikan materi	√			

**Komentar/Saran :**

Secara umum desain media dalam pembelajarannya sangat menarik, namun tidak disediakan petunjuk menggunakan media ini dengan simbol-simbol ikonnya, karena media yang baik wajib ada petunjuknya apalagi ini mobile sebaiknya langsung saja disediakan petunjuk pada media, sehingga ada 4 item (petunjuk, tujuan, materi dan quis) sehingga media anda menjadi media yang lengkap. Silakan diisi petunjuknya pada media anda

**Kesimpulan:**

Instrumen ini dinyatakan:

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

*(Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan bapak/ibu)*

Singaraja, 7 Januari 2021  
Validator



Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19720402 200112 1 001



## Lampiran 07. Angket Uji Coba Perorangan

### ANGKET PENILAIAN PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MACA (MATERI PECAHAN) BERORIENTASI TEORI BELAJAR AUSUBEL MUATAN MATEMATIKA KELAS III DI SD N 3 CELUK

#### A. Identitas

Nama : CHERO.....FIRMANSYAH.....  
 No. Absen : 02.....  
 Kelas : III.....

#### B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anak-anak untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

#### C. Penilaian Media Pembelajaran Aplikasi MaCa

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Tampilan pada aplikasi sangat menarik	✓			
2	Bentuk huruf yang digunakan pada aplikasi jelas.		✓		
3	Aplikasi yang dikembangkan mudah untuk digunakan.	✓			
4	Materi pada aplikasi dapat dibaca dengan jelas	✓			
5	Ukuran hurup pada aplikasi tidak terlalu kecil		✓		
6	Gambar pada aplikasi jelas dan sesuai dengan materi		✓		

7	Media aplikasi menjadikan siswa semangat belajar	✓			
8	Soal pada aplikasi sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan pada aplikasi	✓			
9	Materi pada aplikasi mudah dipahami		✓		
10	Setelah menjawab soal, diberikan tanggapan sesuai dengan hasil jawaban siswa	✓			
11	Tujuan pembelajaran pada aplikasi jelas.	✓			

**Komentar/Saran :**

aplikasinya.....sudah.....bagus.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

Celuk, 27 Desember 2020  
 Validator/ Siswa Kelas III,

CA  
 CHELO

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MACA (MATERI  
PECAHAN) BERORIENTASI TEORI BELAJAR AUSUBEL  
MUATAN MATEMATIKA KELAS III DI SD N 3 CELUK**

**A. Identitas**

Nama : ikamang sunyi haru  
 No. Absen : 9  
 Kelas : 3. celuk

**B. Petunjuk**

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anak-anak untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

**Keterangan Jawaban**

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

**C. Penilaian Media Pembelajaran Aplikasi MaCa**

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Tampilan pada aplikasi sangat menarik		√		
2	Bentuk huruf yang digunakan pada aplikasi jelas.	√			
3	Aplikasi yang dikembangkan mudah untuk digunakan.		√		
4	Materi pada aplikasi dapat dibaca dengan jelas	√			
5	Ukuran hurup pada aplikasi tidak terlalu kecil		√		
6	Gambar pada aplikasi jelas dan sesuai dengan materi	√			

7	Media aplikasi menjadikan siswa semangat belajar	✓			
8	Soal pada aplikasi sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan pada aplikasi		✓		
9	Materi pada aplikasi mudah dipahami	✓			
10	Setelah menjawab soal, diberikan tanggapan sesuai dengan hasil jawaban siswa		✓		
11	Tujuan pembelajaran pada aplikasi jelas.	✓			

**Komentar/Saran :**

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

Celuk, 27 Desember 2020  
 Validator/ Siswa Kelas III,

*ika mas sungsun*  
*ika mas sungsun*

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MACA (MATERI PECAHAN)  
BERORIENTASI TEORI BELAJAR AUSUBEL MUATAN  
MATEMATIKA KELAS III DI SD N 3 CELUK**

**A. Identitas**

Nama : ayutanyas guna pranyo Dewi  
 No. Absen : I  
 Kelas : III

**B. Petunjuk**

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anak-anak untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

**Keterangan Jawaban**

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

**C. Penilaian Media Pembelajaran Aplikasi MaCa**

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Tampilan pada aplikasi sangat menarik	√			
2	Bentuk huruf yang digunakan pada aplikasi jelas.	√			
3	Aplikasi yang dikembangkan mudah untuk digunakan.	√			
4	Materi pada aplikasi dapat dibaca dengan jelas	√			
5	Ukuran hurup pada aplikasi tidak terlalu kecil				
6	Gambar pada aplikasi jelas dan sesuai dengan materi	√			

7	Media aplikasi menjadikan siswa semangat belajar	√			
8	Soal pada aplikasi sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan pada aplikasi	√			
9	Materi pada aplikasi mudah dipahami	√			
10	Setelah menjawab soal, diberikan tanggapan sesuai dengan hasil jawaban siswa	√			
11	Tujuan pembelajaran pada aplikasi jelas.	√			

**Komentar/Saran :**

..... Bagus sekali .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Celuk, 27 Desember 2020  
Validator/ Siswa Kelas III,

Devi

## Lampiran 08. Angket Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MACA (MATERI PECAHAN)  
BERORIENTASI TEORI BELAJAR AUSUBEL MUATAN  
MATEMATIKA KELAS III DI SD N 3 CELUK**

### A. Identitas

Nama : karna ng arya i.c.ha  
No. Absen : 79 36  
Kelas : 33 30

### B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anak-anak untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

### C. Penilaian Media Pembelajaran Aplikasi MaCa

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Tampilan pada aplikasi sangat menarik	✓			
2	Bentuk huruf yang digunakan pada aplikasi jelas.		✓		
3	Aplikasi yang dikembangkan mudah untuk digunakan.		✓		
4	Materi pada aplikasi dapat dibaca dengan jelas	✓			
5	Ukuran hurup pada aplikasi tidak terlalu kecil		✓		
6	Gambar pada aplikasi jelas dan sesuai dengan materi		✓		

7	Media aplikasi menjadikan siswa semangat belajar	✓			
8	Soal pada aplikasi sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan pada aplikasi		✓		
9	Materi pada aplikasi mudah dipahami	✓			
10	Setelah menjawab soal, diberikan tanggapan sesuai dengan hasil jawaban siswa	✓			
11	Tujuan pembelajaran pada aplikasi jelas.		✓		

**Komentar/Saran :**

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

Celuk, 28 Desember 2020  
 Validator/ Siswa Kelas III,

Atya Komang, iCHA

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MACA (MATERI PECAHAN)  
BERORIENTASI TEORI BELAJAR AUSUBEL MUATAN  
MATEMATIKA KELAS III DI SD N 3 CELUK**

**A. Identitas**

Nama ..... Dewi, Galca, Veli .....

No. Absen ..... Satu, 25, 23 .....

Kelas ..... III .....

**B. Petunjuk**

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anak-anak untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

**Keterangan Jawaban**

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

**C. Penilaian Media Pembelajaran Aplikasi MaCa**

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Tampilan pada aplikasi sangat menarik	√			
2	Bentuk huruf yang digunakan pada aplikasi jelas.	√	√		
3	Aplikasi yang dikembangkan mudah untuk digunakan.		√		
4	Materi pada aplikasi dapat dibaca dengan jelas	√			
5	Ukuran hurup pada aplikasi tidak terlalu kecil		√		
6	Gambar pada aplikasi jelas dan sesuai dengan materi	√			

7	Media aplikasi menjadikan siswa semangat belajar	✓			
8	Soal pada aplikasi sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan pada aplikasi	✓			
9	Materi pada aplikasi mudah dipahami	✓			
10	Setelah menjawab soal, diberikan tanggapan sesuai dengan hasil jawaban siswa	✓			
11	Tujuan pembelajaran pada aplikasi jelas.	✓			

**Komentar/Saran :**

..... Bagus sekali.....  
 .....  
 ..... Sangat Sangat Bagus.....  
 .....  
 ..... ~~ap~~ aplikasi nya bays banget.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

Celuk, 28 Desember 2020  
 Validator/ Siswa Kelas III,

Deli L. S.  
 Deli, Geleca, Veli

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MACA (MATERI PECAHAN)  
BERORIENTASI TEORI BELAJAR AUSUBEL MUATAN  
MATEMATIKA KELAS III DI SD N 3 CELUK**

**A. Identitas**

Nama : Nata Cece, Jika  
 No. Absen : 12, 5, 16  
 Kelas : 3, 3, 3

**B. Petunjuk**

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anak-anak untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

**Keterangan Jawaban**

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

**C. Penilaian Media Pembelajaran Aplikasi MaCa**

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Tampilan pada aplikasi sangat menarik	✓			
2	Bentuk huruf yang digunakan pada aplikasi jelas.	✓			
3	Aplikasi yang dikembangkan mudah untuk digunakan.	✓			
4	Materi pada aplikasi dapat dibaca dengan jelas	✓			
5	Ukuran huruf pada aplikasi tidak terlalu kecil	✓			
6	Gambar pada aplikasi jelas dan sesuai dengan materi	✓			

7	Media aplikasi menjadikan siswa semangat belajar	✓			
8	Soal pada aplikasi sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan pada aplikasi	✓			
9	Materi pada aplikasi mudah dipahami	✓			
10	Setelah menjawab soal, diberikan tanggapan sesuai dengan hasil jawaban siswa	✓			
11	Tujuan pembelajaran pada aplikasi jelas.	✓			

**Komentar/Saran :**

.....  
 aplikasinya bagus

.....  
 aplikasinya sudah digunakan

.....

.....

.....

.....

Celuk, 28 Desember 2020  
 Validator/ Siswa Kelas III,

Gum' s Naka s Dnn  
 Gum' s Naka s Dika

**Lampiran 09. Silabus Tema 2 Kelas III SD**



**SILABUS**

Satuan Pendidikan : SD N 3 Celuk

Kelas/Semester : 6/1

Tema 2 : Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan

Subtema 4 : Menyayangi Hewan

**KOMPETENSI INTI**

- Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	<p>1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar</p> <p>3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar</p> <p>4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar</p>	<p>1.3.1 Meyakini keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.3.1 Menerapkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.</p> <p>3.3.1 Mengetahui makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.</p> <p>3.3.2 Memahami keberagaman sifat individu dalam kehidupan sehari-hari di rumah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam</p>	<p>Memahami arti lambang negara “Garuda Pancasila”</p> <p>Menceritakan pengalaman mendoakan orang lain dengan gambar sebagai perwujudan pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.</p>	<p>Menceritakan tugas berkaitan dengan peran sebagai anggota keluarga</p> <p>Mengidentifikasi tugas setiap anggota keluarga</p> <p>Mengenal tugas individu berdasarkan peran</p> <p>Mengenal tugas individu sesuai peran</p>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun</li> </ul>	24 JP	<p>Buku Guru</p> <p>Buku Siswa</p> <p>Internet</p> <p>Lingkungan</p>

		<p>“Garuda Pancasila”.</p> <p>4.3.1 Menyajikan contoh perilaku yang sesuai dengan salah satu sila Pancasila dengan benar.</p> <p>4.3.2 Memeragakan beberapa sifat individu dalam kehidupan sehari-hari di rumah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.</p>			<p>informasi dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</li> </ul> <p>Pengetahuan</p>		
Bahasa Indonesia	<p>3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui /atau cungan</p> <p>4.5 Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan</p>	<p>3.5.1 Memahami informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan pada sebuah teks.</p> <p>3.5.2 Mengidentifikasi cara perawatan tumbuhan dengan tepat.</p> <p>4.5.1 Mempraktikkan</p>	<p>Membaca dongeng</p> <p>Menyajikan pesan yang terdapat dalam dongeng dengan menggunakan kosakata yang tepat</p>	<p>Membuat daftar pertanyaan untuk wawancara</p> <p>Membaca petunjuk merawat anak ayam</p> <p>Membuat pertanyaan dan jawaban sesuai gambar</p>	<p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cara merawat kelinci</li> <li>• Teknik potong pada karya</li> </ul>		

	dan hewan dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif	wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan.  4.5.2 Menuliskan hasil wawancara mengenai cara-cara perawatan tumbuhan dengan kaidah EYD yang tepat.		Membuat cerita berdasarkan gambar  Menuliskan cara merawat ikan  Menuliskan jenis-jenis ikan  Melanjutkan dongeng sesuai imajinasi  Mengidentifikasi tokoh dalam cerita  Bermain peran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cara merawat hewan</li> <li>• Tugas setiap anggota keluarga</li> <li>• Mendorong dan menarik</li> <li>• Cara merawat ayam</li> <li>• Pecahan</li> <li>• Cara merawat ikan</li> </ul>		
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	3.2 Memahami kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan	3.2.1 Mengetahui kombinasi gerak dasar non-lokomotor.  3.2.2 Menjelaskan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk.  4.2.1 Mempraktikkan prosedur kombinasi	Melakukan gerakan memutar dan meliuk dengan tepat  Melakukan gerakan lengan dan meliukkan badan	Berlatih mempraktikkan kegiatan mendorong dan menarik untuk berlatih kekuatan  Bermain jaring ikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas individu berdasarkan peran</li> <li>• Kombinasi gerak menarik dan mendorong</li> <li>• Tokoh dalam dongeng</li> </ul>		

	<p>atau tradisional.</p> <p>4.2 Mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau Tradisional.</p>	<p>gerakan memutar dan meliuk dengan tepat.</p> <p>4.2.2 Berdiskusi kombinasi gerakan memutar dan meliuk dengan tepat.</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal tugas individu sesuai peran</li> <li>• Dongeng</li> <li>• Tugas individu sesuai peran</li> </ul> <p>Keterampilan</p>		
Matematika	<p>3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.</p> <p>4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.</p> <p>3.2 Menjelaskan bilangan cacah dan pecahan sederhana yang disajikan pada garis bilangan</p>	<p>3.1.1 Mengetahui sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.</p> <p>3.1.2 Memahami cara menemukan sifat pertukaran pada penjumlahan dengan tepat.</p> <p>4.1.1 Menggunakan sifat pertukaran pada penjumlahan untuk menyelesaikan masalah dengan tepat.</p>	<p>Menyelesaikan penjumlahan untuk menyelesaikan masalah dengan tepat</p> <p>Menyelesaikan soal yang bersifat pertukaran pada penjumlahan</p>	<p>Menyelesaikan soal tentang pecahan</p> <p>Menyelesaikan soal-soal pecahan</p>	<p>Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuliskan cara merawat kelinci</li> <li>• Membuat karya dengan teknik menggunting dan merobek</li> <li>• Menggunakan gambar untuk</li> </ul>		

	4.2 Menggunakan bilangan cacah dan pecahan sederhana seperti dan ) yang disajikan pada garis bilangan	<p>4.1.2 Mengidentifikasi sifat pertukaran pada penjumlahan.</p> <p>3.2.1 Memahami penentuan posisi bilangan cacah pada garis bilangan dengan tepat.</p> <p>3.2.2 Mengidentifikasi bilangan cacah pada garis bilangan.</p> <p>4.2.1 Mempraktikkan penggunaan bilangan cacah pada garis bilangan.</p> <p>4.2.2 Menyelesaikan penjumlahan bilangan cacah dengan menggunakan garis bilangan dengan tepat.</p>			<p>menyatakan pecahan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat daftar pertanyaan untuk wawancara cara merawat hewan</li> <li>• Menceritakan pembagian peran dan Tugas dalam keluarga</li> <li>• Mempraktikkan gerakan mendorong dan menarik</li> <li>• Berlatih membuat pertanyaan dan jawaban</li> <li>• Membuat karya dari barang</li> </ul>		
Seni Budaya dan Prakarya	3.4 Memahami teknik potong, lipat, dan sambung	3.4.1 Memahami macam-macam tehnik potong dalam sebuah karya	Memeragakan variasi pola irama dalam lagu	Membuat karya dari barang bekas Menggambar sesuai			

	<p>4.4 Membuat karya dengan teknik potong, lipat, dan sambung</p>	<p>keterampilan.</p> <p>3.4.2 Mengidentifikasi tehnik potong dalam karya keterampilan( Merobek dan menggunting)</p> <p>4.4.1 Menyebutkan macam- macam tehnik potong dalam karya keterampilan.</p> <p>4.4.2 Membuat dari macam- macam tehnik potong dalam suatu karya keterampilan.</p>		<p>cerita</p>	<p>bekas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggambarkan pecahan</li> <li>• Menulis cerita berdasarkan gambar</li> <li>• Mengidentifikasi tugas profesi berdasarkan peran</li> <li>• Bermain jaring ikan</li> <li>• Membuat cerita lanjutan dari Teks dongeng</li> <li>• Menuliskan pembagian tugas sesuai peran</li> </ul>		
--	---	--	---	---------------	--	--	--

					<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggambar sesuai cerita</li> <li>• Memecahkan masalah menggunakan pecahan</li> </ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--

- Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mengetahui  
 PLT Kepala SDN 3 Celuk,  
  
**I Nyoman Suja, S.Ag**  
 NIP. 19631231 198606 1 038

Gianyar,  
 Guru Wali Kelas III,



Ni Putu Sri Purnama Dewi, S.Pd., M.Pd.  
 NIP.19870615 201001 2 028

Lampiran 10 RPP Pembelajaran  
**PERANGKAT PEMBELAJARAN**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**KURIKULUM 2013**  
**KELAS III SD**



**Tema** : 2 (Menyayangi Tumbuhan & Hewan)  
**Sub Tema** : 4 (Menyayangi Hewan)  
**Pembelajaran** : 1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Satuan Pendidikan** : Sekolah Dasar  
**Kelas** : III  
**Tema** : 2 (Menyayangi Tumbuhan & Hewan)  
**Sub Tema** : 1 (Menyayangi Hewan)  
**Pembelajaran** : 1  
**Alokasi Waktu** : 1 Hari (3 x 35 Menit)

**A. KOMPETENSI INTI**

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

**Bahasa Indonesia**

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.5 Menggali informasi tentang cara- cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan/atau eksplorasi lingkungan	3.5.1 Menelaah langkah-langkah cara perawatan hewan dari teks yang dibaca

4.5 Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif	4.5.1 Menyusun kembali cara-cara perawatan hewan dengan kaidah EYD
--	--

## MATEMATIKA

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.2 Menjelaskan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$ , $\frac{1}{3}$ , dan $\frac{1}{4}$ ) yang disajikan pada garis bilangan	3.2.1 Memilih bilangan pecahan yang sesuai dengan symbol pecahan.
	3.2.2 Mengkategorikan pecahan senilai
	3.2.3 Memecahkan masalah terkait penjumlahan sederhana pecahan berpenyebut sama
	3.2.4 Memecahkan masalah terkait pengurangan sederhana berpenyebut sama

## SBdP

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.3 Memahami teknik potong, lipat, dan sambung	3.3.1 Menganalisis macam-macam teknik potong dalam suatu karya keterampilan merobek dan menggunting.
4.4 Membuat karya dengan teknik potong, lipat, dan sambung	4.4.1 Membuat karya keterampilan menggunakan macam-macam teknik potong (merobek dan menggunting)

### C. TUJUAN:

1. Melalui membaca teks pada buku, siswa mampu menelaah langkah-langkah cara perawatan hewan dengan benar
2. Melalui membaca teks pada buku, siswa mampu menyusun kembali cara-cara perawatan hewan dengan kaidah EYD secara tepat

3. Melalui mengamati materi pada media pembelajaran Aplikasi MaCa, siswa mampu memilih bilangan pecahan yang sesuai dengan symbol pecahan. secara tepat.
4. Melalui mengamati materi pada media pembelajaran Aplikasi MaCa, siswa mampu mengkategorikan pecahan senilai secara tepat.
5. Melalui mengamati video, siswa mampu menganalisis macam-macam teknik potong dalam suatu karya keterampilan merobek dan menggunting dengan tepat.
6. Melalui kegiatan praktek, siswa mampu membuat karya keterampilan menggunakan macam-macam teknik potong (merobek dan menggunting) dengan tepat.

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**
- Religius
  - Nasionalis
  - Mandiri
  - Gotong Royong
  - Integritas

#### D. MATERI

#### E. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : *Scientific*  
 Model pembelajaran : *Daring (Dalam Jaringan)*  
 Metode : Tanya jawab, penugasan.

#### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<b>KEGIATAN PENDAHULUAN</b>	1. Guru melakukan pembukaan kelas dengan salam dan dilanjutkan dengan mengecek kehadiran siswa melalui group WhatsApp (WAG) kelas ( <b>Orientasi</b> )	10 menit

	<p>2. Guru mengingatkan siswa untuk berdoa sebelum mulai belajar.</p> <p>3. Guru melakukan kegiatan tanya jawab pada WAG dan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari (<b>Apersepsi</b>).</p> <p>4. Siswa diingatkan kembali tentang hal-hal yang perlu diperhatikan ketika membaca teks secara singkat melalui voice note di WAG.</p> <p>Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membaca teks:</p> <p>a. Lafal</p> <p>Mengucapkan kata dengan tepat</p> <p>Menggunakan frasa yang tepat (bukan kata demi kata)</p> <p>b. Intonasi suara</p> <p>Kalimat yang diakhiri dengan tanda titik, intonasi suaranya datar.</p> <p>Kalimat yang diakhiri tanda tanya, intonasi suaranya menurun. Kalimat yang diakhiri tanda seru, intonasi suaranya agak naik.</p> <p>c. Tanda baca</p> <p>Jika saat membaca bertemu tanda koma (,) maka pembaca berhenti membaca sebentar, lalu dilanjutkan kembali.</p> <p>Jika saat membaca bertemu tanda</p>	
--	---	--

	<p>titik (.) maka pembaca berhenti membaca, kemudian pembaca mulai membaca kalimat berikutnya.</p> <p>5. Guru menyampaikan secara singkat tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</p>	
<p><b>KEGIATAN INTI</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengintruksikan siswa untuk membaca teks kelinci kesayangan Dayu pada buku siswa</li> <li>2. Melalui WAG siswa dan guru mendiskusikan kata-kata yang belum dipahami siswa. (<i>Collaboration</i>)</li> <li>3. Siswa diintruksikan untuk berlatih menjawab pertanyaan sesuai teks yang dibaca.</li> <li>4. Setelah diskusi, siswa berlatih menuliskan kembali cara merawat kelinci.</li> <li>5. Sebelum menulis, guru mengingatkan kembali tentang aturan penulisan, seperti penggunaan tanda baca dan huruf kapital.</li> <li>6. Hal yang perlu dituliskan di antaranya adalah kegiatan membersihkan kandang, memberikan makanan dan minum, juga membersihkan tubuh kelinci secara rutin.</li> <li>7. Guru mengintruksikan siswa untuk mengirim hasil tulisan dalam bentuk foto dan dikirim ke WAG.</li> <li>8. Guru membagikan beberapa gambar mengenai pecahan piring di WAG kelas dan bertanya “anak-anak pernahkah kalian memecahkan piring?? Terbagi menjadi beberapa bagiankah pecahan piring</li> </ol>	80 Menit

	<p>tersebut??" (<b>Menanya</b>).</p> <p>9. Siswa diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan guru. (<b>Mengasosiasi</b>).</p> <p>10. Siswa diminta untuk mengamati materi mengenai pecahan pada aplikasi <b>MaCa</b> yang sebelumnya sudah dibagikan oleh guru. (<b>Mengumpulkan Informasi</b>)</p> <p>11. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang kurang dipahami melalui WAG (<b>Menanya</b>).</p> <p>12. Siswa diminta mengerjakan Quis interaktif yang terdapat pada aplikasi MaCa.</p> <p>13. Siswa diinstruksikan untuk mengamati video tentang cara mewarnai. Ada kegiatan mewarnai dengan menggunakan pensil warna, cat air, dan juga dengan kolase.</p> <p>14. Siswa diminta untuk memotong kertas warna yang akan digunakan untuk mewarnai menjadi potongan-potongan kecil.</p> <p>15. Memotong kertas dengan cara menggunting atau dengan merobek.</p> <p>16. Siswa mewarnai gambar wortel yang ada pada buku dengan cara menempel potongan kertas sampai semua permukaan gambar tertutup.</p> <p>17. Guru meminta siswa mendokumentasikan hasil karyanya dan dikirim ke WAG</p>	
<p><b>KEGIATAN PENUTUP</b></p>	<p>1. Guru mengadakan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. Dalam kegiatan refleksi, guru memberikan beberapa pertanyaan berikut ini:</p>	<p>15 Menit</p>

	<p>a. Apa yang kamu pelajari hari ini?</p> <p>b. Bagaimana perasaanmu saat kegiatan membaca dan mengerjakan soal-soal pecahan ?</p> <p>c. Kegiatan apa yang paling kamu sukai?</p> <p>Pertanyaan yang diajukan guru pada kegiatan refleksi dapat dijawab siswa melalui WAG.</p> <p>2. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. (<b>Mengasosiasikan</b>)</p> <p>3. Guru memberikan tugas rumah mengerjakan soal yang telah dikirim guru melalui WAG</p> <p>4. Guru mengingatkan siswa untuk menjaga kebersihan diri, dan menerapkan pola hidup sehat yaitu dengan selalu jaga jarak, pakai masker, dan cuci tangan pakai sabun agar terhindar diri dan keluarga terhindar dari virus.</p> <p>5. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam penutup “ Om Santih Santih Santih Om.</p>	
--	---	--

## G. SUMBER DAN MEDIA

### Sumber Belajar

- Buku Siswa Tema 2 : “Menyayangi Tumbuhan & Hewan” (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).

### Media

- WAG

- Gambar Pecahan Piring
- Aplikasi MaCa (<https://drive.google.com/file/d/1p8TmZKxFalQyvie14QoMfhZBsv3wQu32/view?usp=drivesdk>)

H. PENILAIAN

a) Penilaian Aspek Sikap

Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

No	Nama Siswa	Sikap Yang Diukur															
		Ketaatan beribadah				Perilaku Bersyukur				Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan				Toleransi dalam beribadah			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	

Catatan: centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

$$N1 = \frac{Skor}{Skor\ max} \times 100$$

**Rubrik Penilaian Sikap Spiritual**

Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Ketaatan beribadah	Selalu taat beribadah	Sering taat dalam beribadah	Kadang-kadang taat beribadah	Tidak taat dalam beribadah
Perilaku bersyukur	Selalu menunjukkan rasa syukur	Sering menunjukkan rasa syukur	Kadang-kadang menunjukkan rasa syukur	Tidak bersyukur
Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Selalu melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Sering melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan Kegiatan	Kadang-kadang berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Didak berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
Toleransi dalam beribadah	Selalu menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Sering menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Kadang-kadang menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Tidak menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah

Skor maksimal = 16

$$N1 = \frac{Skor}{Skor\ max} \times 100$$

Sikap	Baik sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Peduli	Mampu menunjukkan rasa saling tolong menolong antar sesama dengan sangat baik	Mampu menunjukkan rasa saling tolong menolong antar sesama dengan baik	Mampu menunjukkan rasa saling tolong menolong antar sesama dengan kurang baik	Tidak mampu menunjukkan rasa saling tolong menolong antar sesama
Disiplin	Mampu menjalankan aturan dengan kesadaran sendiri	Mampu menjalankan aturan dengan pengarahan dari guru	Kurang mampu menjalankan aturan	Belum mampu menjalankan aturan
Tanggung Jawab	Mampu bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuat	Kurang mampu bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuat	Cukup mampu bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuat	Belum mampu bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuat
Percaya Diri	Terlihat tidak ragu-ragu	Terlihat ragu-ragu	Memerlukan bantuan guru	Belum menunjukkan kepercayaan diri

Skor maksimal = 16

## b) Penilaian Aspek Pengetahuan

### ❖ Menjawab pertanyaan sesuai teks yang dibaca

- Jumlah soal: 5 buah
- Skor maksimal: 100
- Skor setiap jawaban: 20

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai teks yang kamu baca!

1. Apa yang dilakukan Dayu?
2. Siapa yang senang memelihara kelinci?
3. Berapa banyak kelinci yang dipelihara Dayu?
4. Apa saja makanan yang disukai kelinci?
5. Bagaimana cara membuat tubuh kelinci tetap bersih?

### Kunci Jawaban:

1. Memelihara kelinci
2. Dayu
3. Lima ekor
4. Wortel, kangkung, dan biskuit khusus kelinci
5. Dibersihkan badannya dan memotong kukunya secara rutin

### ❖ Menjawab Soal Pecahan

- Jumlah soal: 5 buah
- Skor maksimal: 100
- Skor setiap jawaban: 20

Tema 2 : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan

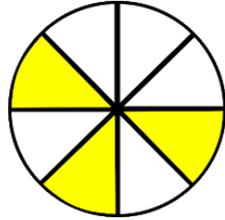
Subtema 4 : Menyayangi Hewan

### 1. Petunjuk pengerjaan soal:

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal.
2. Tulis nama, nomor absen dan kelas pada lembar jawaban dengan teliti
3. Kerjakan soal dengan sebaik-baiknya. Mulailah dari soal yang dianggap mudah terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan mengerjakan soal yang dirasa sulit.

4. Tuliskan jawaban pada lembar jawaban menggunakan pensil.
  5. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.
2. Jawablah soal berikut pada lembar jawaban yang disediakan oleh guru dengan tepat!

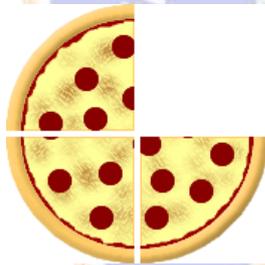
1.



Daerah yang berwarna kuning adalah ..... bagian dari gambar keseluruhan.

- a.  $\frac{3}{8}$
- b.  $\frac{2}{8}$
- c.  $\frac{3}{7}$
- d.  $\frac{3}{5}$

2.



Ibu Ade membelikan Citia dan Wahyu satu loyang pizza. Citia memakan satu bagian dari pizza tersebut seperti pada gambar. Dalam bentuk pecahan berapa bagiankan pizza yang tersisa ...

- a.  $\frac{4}{3}$
- b.  $\frac{3}{4}$
- c.  $\frac{4}{1}$
- d.  $\frac{1}{4}$

3.



Sebuah semangka dibagi 4 bagian sama besar. Nilai tiap bagian dibanding seluruhnya adalah ...

- a.  $\frac{4}{4}$
- b.  $\frac{1}{4}$
- c.  $\frac{3}{5}$
- d.  $\frac{2}{4}$

4. Berapakah pecahan senilai dari  $\frac{3}{9}$  .....

- a.  $\frac{1}{3}$
- b.  $\frac{11}{7}$
- c.  $\frac{9}{7}$
- d.  $\frac{2}{7}$

5. Berapakah pecahan senilai dari  $\frac{2}{4}$  .....

- a.  $\frac{1}{2}$
- b.  $\frac{3}{7}$
- c.  $\frac{5}{6}$
- d.  $\frac{5}{8}$



$$N3 = \frac{Skor}{Skor\ max} \times 100$$



## Lampiran Materi

## ➤ Buku Siswa

Teks Bacaan Kelinci Kesayangan Dayu

**Kelinci Kesayangan Dayu**

Dayu senang memelihara kelinci. Tingkahnya lucu dan memiliki bulu yang halus. Kelinci peliharaan Dayu ada lima ekor, terdiri dari satu ekor induk dan empat anaknya. Induk kelinci berwarna putih, dua anak kelinci berwarna putih, dan dua lainnya berwarna abu-abu. Dayu menyiapkan kandang yang nyaman untuk kelinci kesayangannya. Dayu selalu membersihkan kandang kelinci dengan rutin. Setiap hari Dayu memberi makan dan minum. Kelinci suka makan sayur-sayuran seperti wortel, kangkung, dan biskuit khusus kelinci. Dayu juga membersihkan badan kelinci dan memotong kukunya dengan rutin. Kelinci-kelinci Dayu tumbuh sehat dan bersih. Dayu senang menggendong dan membelai kelinci-kelinci itu. Sungguh menyenangkan bermain bersama kelinci peliharaan.



Kelinci peliharaan Dayu sangat suka makan wortel. Setiap kali makan, induk kelinci bisa menghabiskan setengah bagian wortel. Selain wortel, Dayu juga suka memberi makan biskuit khusus untuk kelinci. Induk kelinci bisa menghabiskan setengah bagian dari biskuit tersebut.

- Materi pada aplikasi MaCa



## Lampiran 11 Hasil Kuesioner Pendapat Siswa

### Angket Analisis Karakteristik Peserta Didik

#### A. Identitas Siswa

Nama : Paku Ruma Putra Sentana  
 Kelas : 3  
 No. Absen : 12A

#### B. Petunjuk

1. Isilah identitas kalian dengan tepat
2. Jawablah dengan jujur karena tidak akan mempengaruhi nilai
3. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan cara memberikan tanda (✓) pada kotak yang telah disediakan.

#### 1. Menurut saya pembelajaran daring....

- Menyenangkan  
 Membosankan

#### 2. Menurut saya pembelajaran matematika pada saat pembelajaran daring...

- Menyenangkan  
 Membosankan

#### 3. Menurut saya materi matematika pada saat pembelajaran daring....

- Mudah dipahami  
 Sulit dipahami

#### 4. Dalam pembelajaran daring saya menggunakan Handphone milik....

- Saya sendiri  
 Orang tua

#### 5. Menurut saya materi pecahan....

- Sulit dipahami  
 Mudah dipahami

6. Saya mudah melupakan materi....

- Ya  
 Tidak

7. Dalam pembelajaran daring paling sering menggunakan....

- WhatsApp Group  
 Zoom  
 Googleclassroom

8. Media pembelajaran yang digunakan saat daring....

- Menarik  
 Tidak Menarik

9. Saya mudah mengerjakan tugas yang diberikan saat daring....

- Ya  
 Tidak

10. Menurut saya penjelasan guru pada saat pembelajaran daring....

- Sulit dipahami  
 Mudah dipahami

Siswa Kelas III,

  
Rizki Ramza Rubra Sentana

## Lampiran 12 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Pengumpulan Data



PEMERINTAH KABUPATEN GIANYAR  
DINAS PENDIDIKAN  
SD NEGERI 3 CELUK  
Alamat: Jalan Setra, Celuk, Sukawati Tlp.(0361)298153

**SURAT KETERANGAN**  
NO. 123.11031132

Yang bertandatangan dibawah ini PLT Kepala SD Negeri 3 Celuk, Kecamatan Sukawati:

Nama : I Nyoman Suja, S.Ag.  
Nip : 19361231 198606 1 038  
Jabatan : PLT Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Ni Luh Ade Rasvani  
NIM : 1711031132  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah mengumpulkan data untuk penelitian skripsi dengan judul  
"Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa (Materi Pecahan) Berorientasi Teori  
Belajar Ausubel Muatan Matematika Kelas III SD Negeri 3 Celuk"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Celuk, .....  
PLT Kepala SD Negeri 3 Celuk  
  
I Nyoman Suja, S.Ag.  
19361231 198606 1 038

## Lampiran 13 Dokumentasi



Wawancara dengan Guru Wali Kelas III



Uji Coba Perorangan



Uji Coba Kelompok Kecil





Media Pembelajaran Aplikasi MaCa



**Lampiran 14 Jadwal Kegiatan Penelitian**

No.	Kegiatan	2020					2021	
		8	9	10	11	12	1	2
1.	Melakukan Analisis	■						
2.	Penyusunan proposal penelitian		■					
3.	Penyusunan instrumen penelitian		■					
4.	Pengumpulan data ke lapangan			■				
5.	Analisis data			■	■			
6.	Penyusunan artikel penelitian					■	■	
7.	Penyusunan laporan penelitian					■	■	
8.	Ujian skripsi							■



## RIWAYAT HIDUP



Ni Luh Ade Rasvani lahir di Denpasar pada tanggal 11 Feburuari 1999. Penulis merupakan putri kedua dari tiga bersaudra. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini, penulis beralamat di Jl. Lettu Nengah Duaji II, Gang Arjuna No. 4, Br. Puaya, Ds. Batuan, Kec. Sukawati, Kab. Gianyar. Nomor telepon penulis yaitu 0895 3686 59369 serta alamat email [luhade98@gmail.com](mailto:luhade98@gmail.com). Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 2 Batuan dan lulus pada tahun 2011. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Sukawati dan lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2014, penulis berhasil lulus dari SMA Negeri 1 Sukawati dan melanjutkan ke Program Sarjana Jurusan Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2021 penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Maca (Materi Pecahan) Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika Kelas III di SD Negeri 3 Celuk”. Selanjutnya pada tahun 2021 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.