

## 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. 2032/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 : Made Hita Fajar Sauca  
 NIM : 1711031235  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar pada Materi Mengenal Bilangan Mata Pelajaran Matematika Kelas I SD Negeri 15 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Barat Tahun Pelajaran 2020/2021

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 Desember 2020



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

## Lampiran 02 Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data



**PEMERINTAH KOTA DENPASAR**  
**DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAHA KOTA DENPASAR**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 15 DAUH PURI**  
 Alamat : Jl. Slamet Riyadi I No.62 Denpasar, Telp. (0361) 245338  
 E-Mail : sdn15dahpri@gmail.com

**SURAT KETERANGAN****Nomor : 045 / 529 /SDN15DP / TU / 2021**

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala SD Negeri 15 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Barat:

Nama : Dra. Ida Ayu Putu Tirta  
 NIP : 19620329 1983042 009  
 Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Made Hita Fajar Sauca  
 NIM : 1711031235  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Pada Materi Mengenal Bilangan Mata Pelajaran Matematika Kelas I SD Negeri 15 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Barat Pelajaran 2020/2021.

Memang benar telah melakukan pengumpulan data penelitian untuk skripsi di SD Negeri 15 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Barat.

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

Denpasar, 09 Febuari 2021  
 Kepala SD Negeri 15 Dauh Puri



Dra. Ida Ayu Putu Tirta  
 NIP. 19620329 1983042 009



Lampiran 03 Surat Validitas Ahli Isi 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 : 0115/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 : Made Hita Fajar Sauca  
 NIM : 1711031235  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar pada Materi Mengenal Bilangan Mata Pelajaran Matematika Kelas I SD Negeri 15 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Barat Tahun Pelajaran 2020/2021

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 7 Januari 2021

Ketua,

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

Lampiran 04 Surat Validitas Ahli Desain dan Media 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 : 0186/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : 1 (satu) eks

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Dr. I Made, Tegeh 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 : I Kadek Dwi Putra  
 NIM : 1711031289  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Judul : Pengembangan Media Diorama Berbasis Project Based Learning pada Muatan Siklus Air IPA Kelas V SD Tahun Ajaran 2020/2021

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 7 Januari 2021

Ketua,



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

NIP1956052019830310

## Lampiran 05 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas I

**INSTRUMEN WAWANCARA**

Nama Sekolah : SD Negeri 15 Dauh Puri

Nama Guru : Yetik Andriani, S.Pd. SD

Bidang Studi : Matematika

Kelas/Semester : I/I

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara pembelajaran dilaksanakan pada masa pandemi COVID-19 seperti ini?	Pembelajaran pada masa pandemi COVID-19 seperti ini dilaksanakan secara daring, karena tidak memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran di sekolah.
2.	Apakah Ibu mengalami kesulitan menyampaikan materi dalam pembelajaran daring?	Untuk penyampaian materi memang mengalami kendala, karena guru harus menyiapkan materi dalam bentuk softcopy, agar bisa di kirim melalui WhatsApp. Sehingga penyampaian materi menjadi tidak maksimal. Hal ini mengakibatkan kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi terlihat dari nilai siswa yang masih di bawah KKM.
2.	Dalam menyampaikan materi tersebut sumber belajar apa saja yang Ibu gunakan?	Buku paket, LKS, dan YouTube. Dalam menyampaikan materi yang membutuhkan penjelasan saya biasanya mengirimkan video dari YouTube agar siswa dapat lebih memahami. Namun kadang kala saya juga menggunakan buku paket dan LKS yang sudah berbentuk softcopy berupa PDF dan PPT.
3.	Apakah dalam menyampaikan materi tersebut Ibu menggunakan bantuan media pembelajaran?	Media yang biasa saya gunakan adalah video, karena dalam penggunaan media pembelajaran sangat terbatas yang dapat digunakan pada pembelajaran daring seperti saat ini.
4.	Dalam proses pembelajaran metode apa yang Ibu gunakan?	Yang sering saya gunakan itu metode Penugasan karena dalam penggunaan metode pembelajaran daring juga sangat terbatas.

5.	Berdasarkan pandangan dan pengamatan Ibu selama ini dalam pembelajaran daring, bagaimana reaksi siswa terhadap proses pembelajaran daring?	Menurut saya, reaksi siswa dalam pembelajaran daring kurang menyukai pembelajaran daring. Hal ini dikarenakan pasifnya partisipasi siswa dalam pembelajaran daring. Dan proses pembelajaranpun tidak dapat terkontrol dengan baik oleh guru. Selain itu hal ini mengakibatkan kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran.
----	--	--



## Lampiran 06 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Timestamp	Nama Lengkap	No Absen	Kelas	Menurut saya pembelajaran Matematika pada saat pembelajaran daring	Menurut saya materi pembelajaran Matematika saat pembelajaran daring	Saya senang mengikuti pembelajaran Matematika saat pembelajaran daring apabila media pembelajarannya yang berupa	Menurut saya materi mengenal bilangan cacah pada buku tema 1 pembelajaran 3	Saya mengalami kesulitan dalam mengingat materi mengenal bilangan cacah	Media pembelajaran yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran daring	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran daring	Saya akan lebih mudah memahami materi mengenal bilangan cacah pada pembelajaran daring jika menggunakan
12/25/2020 17:46:00	Kadek Elvira Anggraini	13	1	Membosankan	Sulit dipahami	Buku Siswa	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Penjelasan guru
12/25/2020 17:48:39	Ni Made Satya Pratiwi	23	1	Membosankan	Mudah dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Mudah dipahami	Tidak	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 17:51:57	I Putu Gede Oka Sukma Yoga	11	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 17:52:35	Muhammad Dzaki Mirza Al Fatih	17	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 17:57:28	Aufaa Maliq Fattar Pranaja	4	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 17:59:00	Gio Armstrong Kurniawan	9	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 18:00:03	Sean Dominic Stesen Ratu	31	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game

12/25/2020 18:00:29	Ni Komang Putri Amelia	21	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 18:01:53	Alaric Affan Arsalan	1	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 18:05:28	Natashya anna eliana	19	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 18:07:45	Ni Putu Ayu Indira Maheswari	24	1	Membosankan	Sulit dipahami	Buku Siswa	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Penjelasan guru
12/25/2020 18:11:10	Ni putu kirana putri	25	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 18:16:55	Putu jijo kusuma chandra dana	27	1	Membosankan	Mudah dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Mudah dipahami	Tidak	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 18:19:56	Dasha Gwen Carissa silimang	6	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 18:23:43	Putu Sri Radha Pradnyaparamit ha Jyoti	28	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 18:24:01	Ataya Prameswara Setiawan	3	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 18:30:26	Zefanya Ayu Raka Henderina Mburs	32	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 18:30:36	Sang Made Arka Yudha Swariaya	30	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 18:33:43	Luh Nathania Geovanni Ayu Wilenda	16	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 19:14:22	I Putu Ramo Ugrasena	12	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 19:20:57	Gede Satya Wira Guna	10	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game

12/25/2020 20:35:43	Ni Putu Ledy Yulia Pratiwi	26	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 20:45:48	Nadine Aulia Ramadhani	18	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 20:53:54	Queensha Djayusman	29	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 20:58:27	Ni Kadek Laura Putri Payana	20	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 20:59:00	Devan Izanagi Gladwyn	7	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 20:00:05	Ni Komang Sabrina Angglee	22	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 20:00:43	Arjuna Dwi Mohandi	2	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game

12/25/2020 21:37:40	Clarisa Putri Armyta Utami	5	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 21:39:23	Geger Raynar Paidano	8	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 21:40:46	Kaysar Ar-Raffa Shihab	10	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game
12/25/2020 21:42:52	Komang Sartika Mulya Dewi	14	1	Membosankan	Sulit dipahami	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game	Sulit dipahami	Ya	Tidak menarik	Tidak	Media Pembelajaran aplikasi yang disertai materi dan game

Lampiran 07 Silabus Pembelajaran Matematika Kelas I



## **SILABUS**

**SEKOLAH DASAR NEGERI 15 DAUH PURI**

**KURIKULUM 2013**  
REVISI 2019

**TEMATIK TERPADU**  
KELAS 1  
SEMESTER I

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

## SILABUS TEMATIK KELAS I

Tema 1 : Diriku

Subtema 1 : Aku dan Teman Baru

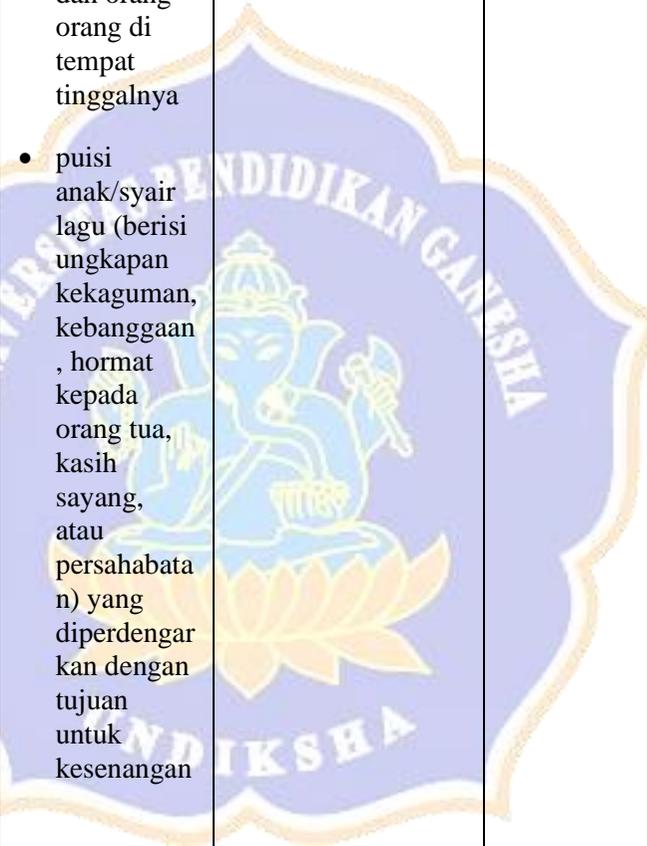
## KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. 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.
4. 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	Pendidikan Penguatan karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.2 Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam	1.2.1 Mematuhi sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di rumah. 2.2.1 Menjalankan aturan yang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tata tertib/aturan di rumah</li> <li>• Keberagaman karakteristik individu di rumah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bertanya jawab mengenai pentingnya berpamitan kepada orang tua sebelum berangkat ke sekolah.</li> <li>• Bertanya jawab mengenai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Nasionalis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Gotong Royong</li> </ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Internet</li> </ul>

	<p>kehidupan sehari-hari di rumah.</p> <p>2.2 Melaksanakan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.</p> <p>3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.</p> <p>4.2 Menceritakan kegiatan</p>	<p>berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.</p> <p>3.2.1 Menggali informasi hal-hal yang harus dilakukan sehubungan dengan aturan di rumah</p> <p>4.2.1 Mempraktikkan hal-hal yang harus dilakukan sehubungan dengan aturan di rumah</p>		<p>pentingnya memberi salam</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integritas</li> </ul>	<p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</li> </ul> <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 Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami Gerakan cepat dan lambat</li> <li>• Memahami hal-hal yang harus dilakukan terhadap adik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan</li> </ul>
--	---	---	---	---------------------------------	--	---	--

	sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.					<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui manfaat gerakan meliukkan tubuh</li> <li>• mengetahui ungkapan sayang untuk sahabat</li> </ul>		
Bahasa Indonesia	3.1 Mengenal kegiatan persiapan membaca permulaan (cara duduk wajar dan baik, jarak antara mata dan buku,	<p>3.1.3 Menunjukkan gambar cara memegang buku dan membalik halaman saat membaca</p> <p>3.1.4 Menunjukkan gambar posisi cahaya yang benar saat membaca</p> <p>4.1.3 Mendemonstrasikan cara memegang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• persiapan mengenal huruf untuk membaca dan menulis permulaan</li> <li>• lambang bunyi vokal dan konsonan</li> <li>• kosa kata tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya</li> <li>• kosakata dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyanyikan lagu yang bertema perkenalan dengan teman baru.</li> <li>• Melakukan permainan untuk berkenalan dengan teman baru (permainan lempar bola, permainan tebak suara teman dengan mata tertutup)</li> <li>• Menyanyikan lagu bertema teman baru untuk mengenal warna suara.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mengetahui ungkapan sayang terhadap adik</li> <li>• memahami kalimat matematika untuk pengurangan</li> <li>• memahami ungkapan terima kasih untuk guru</li> <li>• Mengenal ungkapan sayang kepada orang tua</li> </ul>			

	<p>gerakan mata dari kiri ke kanan, memilih tempat dengan cahaya terang) dengan cara yang benar</p> <p>4.1 Mempraktikkan kegiatan persiapan membaca permulaan (duduk wajar dan baik, jarak antara</p>	<p>buku/objek bacaan dan membuka atau membalik halaman buku saat membaca</p> <p>4.1.4 Mendemonstrasikan pencahayaan yang baik saat membaca</p> <p>3.3.4 Menunjukkan huruf vokal dalam suatu kata yang terkait dengan tubuhku</p> <p>3.3.5 Menunjukkan huruf konsonan dalam suatu kata yang terkait dengan tubuhku</p>	<p>ungkapan perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• puisi anak/syair lagu (berisi ungkapan kekaguman, kebanggaan, hormat kepada orang tua, kasih sayang, atau persahabatan) yang diperdengarkan dengan tujuan untuk kesenangan</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• memahami kalimat matematika untuk pengurangan</li> <li>• memahami ungkapan sayang kepada kakak</li> <li>• Mengetahui hal-hal yang harus berbagi dengan adik</li> </ul> <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan gerakan cepat dan gerakan lambat</li> <li>• Memeragakan gerak cepat dan lambat</li> <li>• Memeragakan gerakan</li> </ul>		
--	---	---	--	---	---	--	--

	<p>mata dan buku, cara memegang buku, cara membalik halaman buku, gerakan mata dari kiri ke kanan, memilih tempat dengan cahaya terang) dengan cara yang benar</p> <p>3.3 Menguraikan lambang bunyi</p>	<p>4.3.4 Melafalkan huruf vokal suatu kata yang terkait dengan tubuhku</p> <p>4.3.5 Melafalkan huruf konsonan suatu kata yang terkait dengan tubuhku</p> <p>3.4.1 Mengidentifikasi gambar dan kata anggota tubuh dengan tepat</p> <p>4.4.1 Menggunakan kosakata tentang anggota tubuh dengan tepat dalam bahasa lisan atau tulisan</p>			<p>meliukkan tubuh</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca puisi tentang persahabatan</li> <li>• Mengomunikasikan hal-hal baik yang harus dilakukan terhadap adik</li> <li>• Menghitung pengurangan dengan menghitung mundur</li> <li>• Mempraktikkan rangkaian gerak meliukkan tubuh</li> <li>• Menyanyi dan menari dengan gerakan cepat dan lambat</li> </ul>		
--	---	--	---	--	--	--	--

	<p>vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah</p> <p>4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah</p> <p>3.4 Menentukan kosakata tentang anggota</p>					<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyanyikan lagu Bunda Piara</li> <li>• Menulis soal cerita pengurangan</li> <li>• Mendiskusikan hal-hal yang harus dilakukan terhadap adik</li> <li>• Membedakan kalimat pengurangan dengan penjumlahan</li> </ul>		
--	---	--	--	--	--	--	--	--



	<p>tubuh dan pancaindra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan/atau syair lagu) dan eksplorasi lingkungan</p> <p>4.4</p> <p>Menyampaikan penjelasan (berupa gambar</p>							
--	---	--	---	--	--	--	--	--

	<p>dan tulisan) tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan bantuan bahasa daerah secara lisan dan/atau tulis</p>							
<p>Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan</p>	<p>3.8 Memahami bagian-</p>	<p>3.8.1 Mengidentifikasi bagian-</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gerak dasar lokomotor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempraktikkan gerak</li> </ul>				



	<p>bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian.</p> <p>4.8</p> <p>Menceritakan bagian-bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh</p>	<p>4.8.1</p> <p>Menceritakan guna bagian-bagian tubuh.</p>	<p>sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan)</p>	<p>berjalan satu arah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berkenalan dengan teman melalui permainan yang menggunakan gerakan berjalan satu arah</li> </ul>				
--	--	--	---	---	--	--	--	--



	orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian.							
Matematika	<p>3.1 Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek</p> <p>4.1 Menyajikan bilangan cacah sampai dengan 99 yang bersesuaian dengan banyak anggota</p>	<p>3.1.5 Menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan bilangan yang tepat (1 sampai dengan 10) *(diberikan setelah mengenal lambang bilangan)</p> <p>4.1.5 Mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan yang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bilangan cacah sampai 99</li> <li>• lambang bilangan operasi hitung bilangan cacah (penjumlahan dan pengurangan) sampai 99</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan permainan untuk membilang bilangan cacah 1 – 10</li> <li>• Menulis lambang bilangan cacah 1 – 10 melalui permainan.</li> </ul>				

	<p>kumpulan objek yang disajikan</p> <p>3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusunan lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya</p> <p>4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan</p>	<p>diberikan (1 sampai dengan 10)</p> <p>3.2.1 Membaca nama bilangan 1 sampai dengan 10</p> <p>4.2.1 Menulis lambang bilangan 1 sampai dengan 10 secara lengkap</p>						
--	--	---	---	--	--	--	--	--



<p>Seni Budaya dan Prakarya</p>	<p>ide nilai tempat</p> <p>3.3 Mengenal gerak anggota tubuh melalui tari</p> <p>4.3 Memeragakan gerak anggota tubuh melalui tari.</p>	<p>3.3.1 Mengidentifikasi gerak anggota tubuh (kepala, badan, tangan, dan kaki) dalam suatu tarian</p> <p>4.3.1 Mempraktekan gerak anggota tubuh melalui tari.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• karya ekspresi dua dan tiga dimensi</li> <li>• elemen musik</li> <li>• gerak anggota tubuh melalui tari</li> <li>• karya dari bahan alam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Menyanyikan lagu yang bertema mengenal huruf (misalnya lagu a, b, c)</li> <li>•Melakukan permainan untuk mengenal huruf vocal (misalnya permainan menggunakan kartu nama, menyusun nama dengan kartu huruf, bermain tebak nama)</li> <li>•Melakukan permainan untuk mengenal huruf konsonan (misalnya permainan menggunakan kartu nama, menyusun nama dengan kartu huruf, bermain tebak nama)</li> </ul>				
---------------------------------	---	--	--	--	--	--	--	--



Mengetahui  
Kepala Sekolah,

*[Signature]*  
Dra. Ida Ayu Putu Tirta

NIP. 19620329 198304 2 009

Denpasar, 13 Juli 2020

Guru Kelas 1

*[Signature]*

Yetik Andriani, S.Pd.SD

NIP. 19810721 200604 2 017

Lampiran 08 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**RPP MATEMATIKA**

**”Diriku”**



Oleh :

**Made Hita Fajar Sauca**

**(1711031235)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**DENPASAR**

**2020**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Satuan Pendidikan** : Sekolah Dasar  
**Kelas / Semester** : I / I (satu)  
**Tema 1** : Diriku  
**Sub Tema** : Aku dan Teman Baru  
**Pembelajaran ke-** : 3  
**Fokus Pembelajaran** : Matematika  
**Alokasi Waktu** : 70 menit

**A. Kompetensi Inti:**

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

**B. Kompetensi Dasar**

- 3.1 Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek.

**C. Indikator**

- 1.1.1 Menghitung bilangan cacah sampai dengan 99
- 1.1.2 Menelaah banyak benda sesuai dengan bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek.
- 1.1.3 Melakukan kegiatan menulis bilangan cacah sampai dengan 99

## 1. Tujuan Pembelajaran

- (1) Setelah membaca buku, dan menggunakan media kartu angka bergambar siswa dapat membilang bilangan cacah sampai 99 dengan benar.
- (2) Setelah membaca buku, dan menggunakan media kartu angka bergambar siswa dapat menghitung benda sesuai dengan banyaknya dengan benar.
- (3) Setelah membaca buku, dan menggunakan media kartu angka bergambar siswa dapat memasangkan benda, sehingga tahu lebih banyak/kurang dengan benar.
- (4) Setelah membaca buku dan menggunakan media kartu angka bergambar siswa dapat menuliskan lambang bilangan cacah sampai 99 dengan benar.

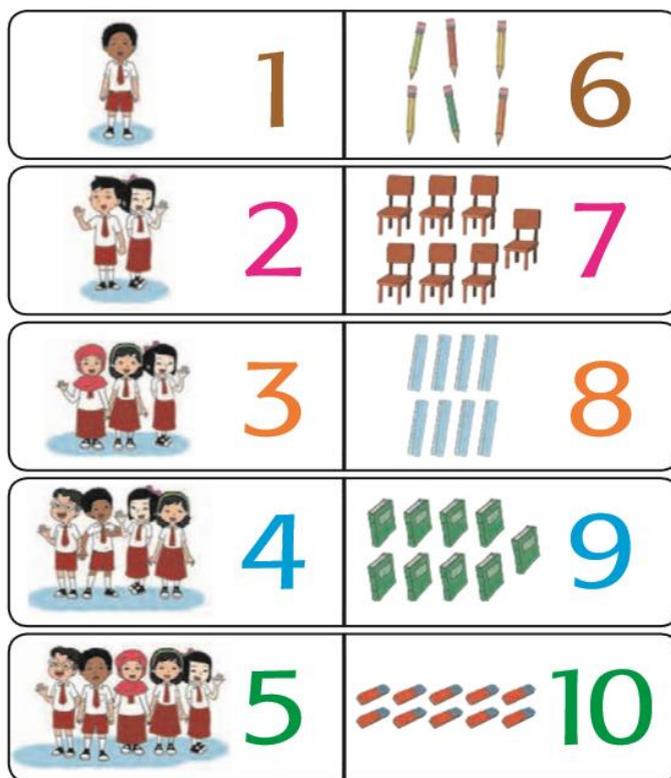
## 2. Materi Pembelajaran

### a. Mengenal Bilangan Bersama Teman Baru

Di kelas banyak teman baru.

Ajak teman baru mengenal bilangan.

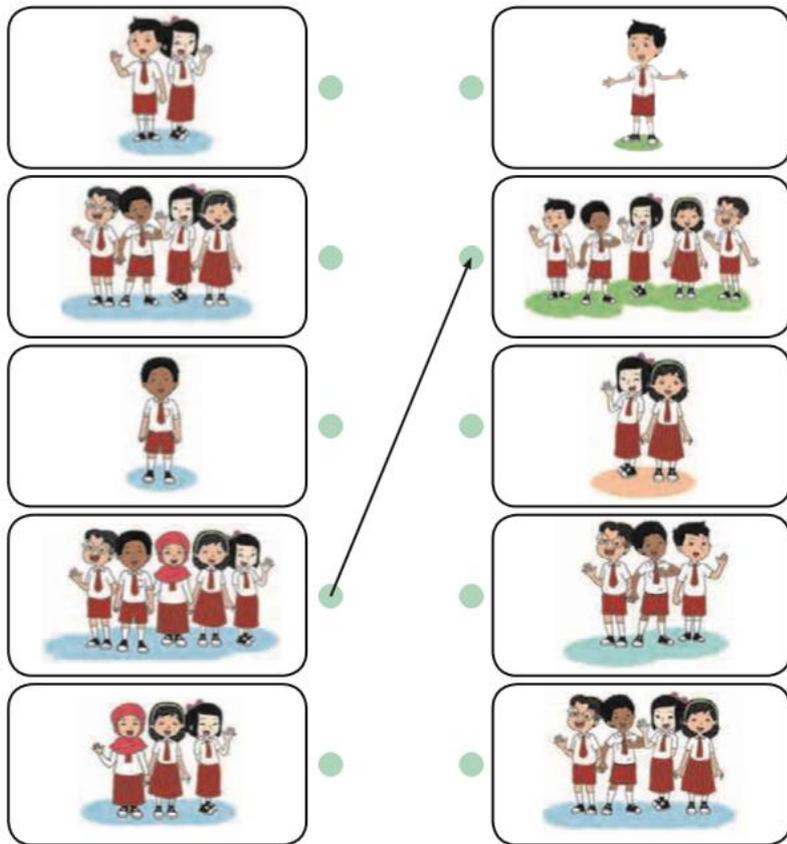
Membilang gambar, lalu menyebut banyaknya.



Mari berlatih bersama teman baru.

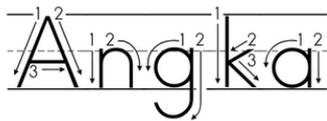
Amati gambar di bawah ini.

Temukan pasangan gambar yang sama banyak.



### b. Belajar Menulis Angka

Belajar Menulis



Mari belajar menulis angka

Dengan mengikuti titik-titik

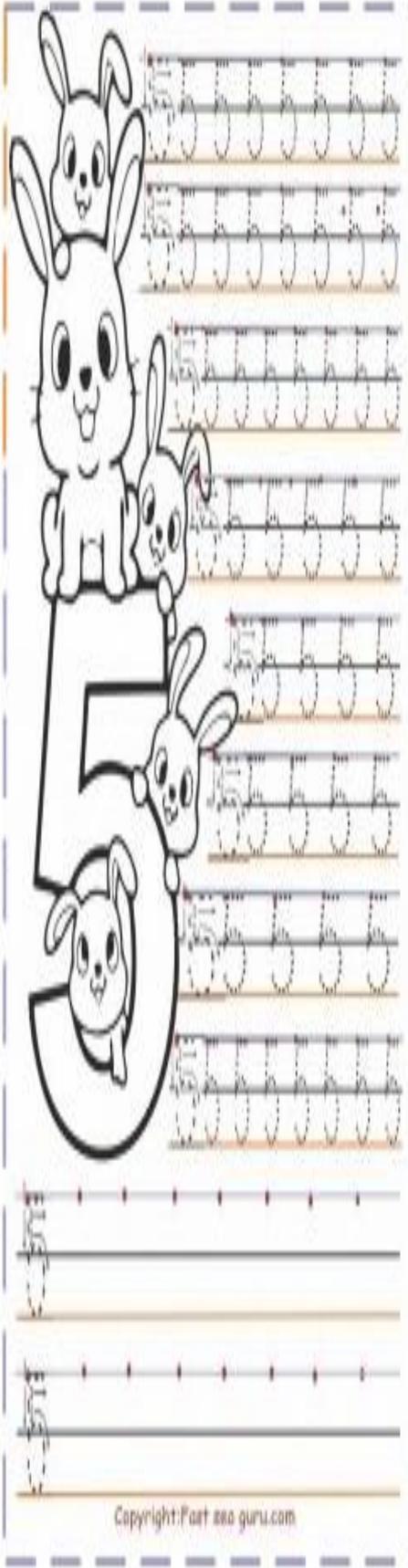
Pada gambar dibawah ini

Handwriting practice sheet for numbers 1 and 2. The left side features a cartoon tiger wearing a party hat and a large number 1. The right side features two cartoon monkeys and a large number 2. Both sides include multiple rows of dotted numbers for tracing and empty lines for independent practice. A copyright notice "Copyright: Fast see guru.com" is visible at the bottom of the tracing area.

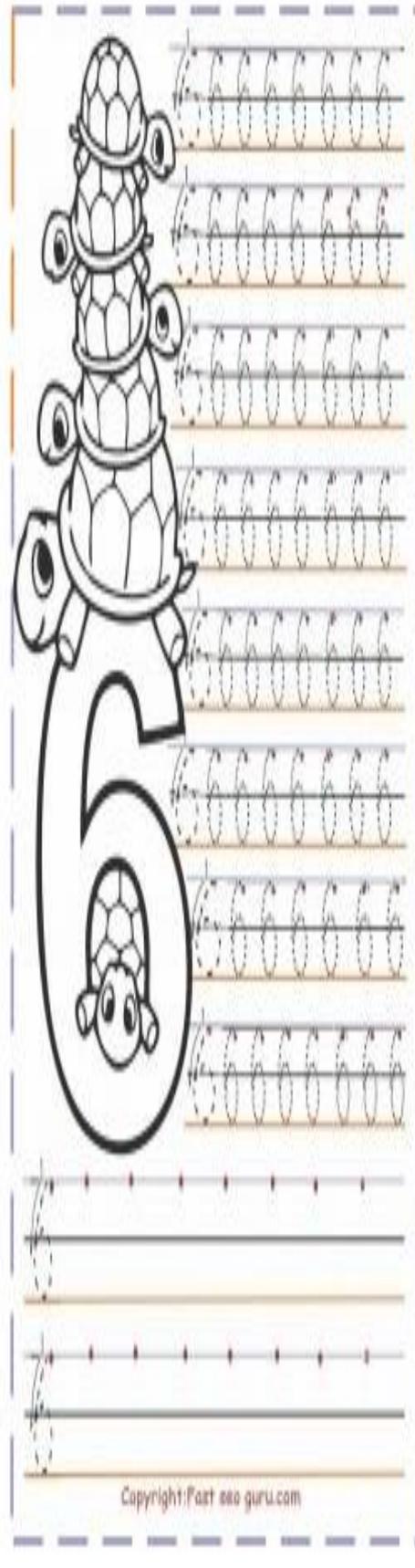


Handwriting practice sheet for numbers 3 and 4. The left side features a large number 3 with a rabbit illustration and tracing lines. The right side features a large number 4 with a rooster illustration and tracing lines. Both sides include a copyright notice: "Copyright: Fast see guru.com".

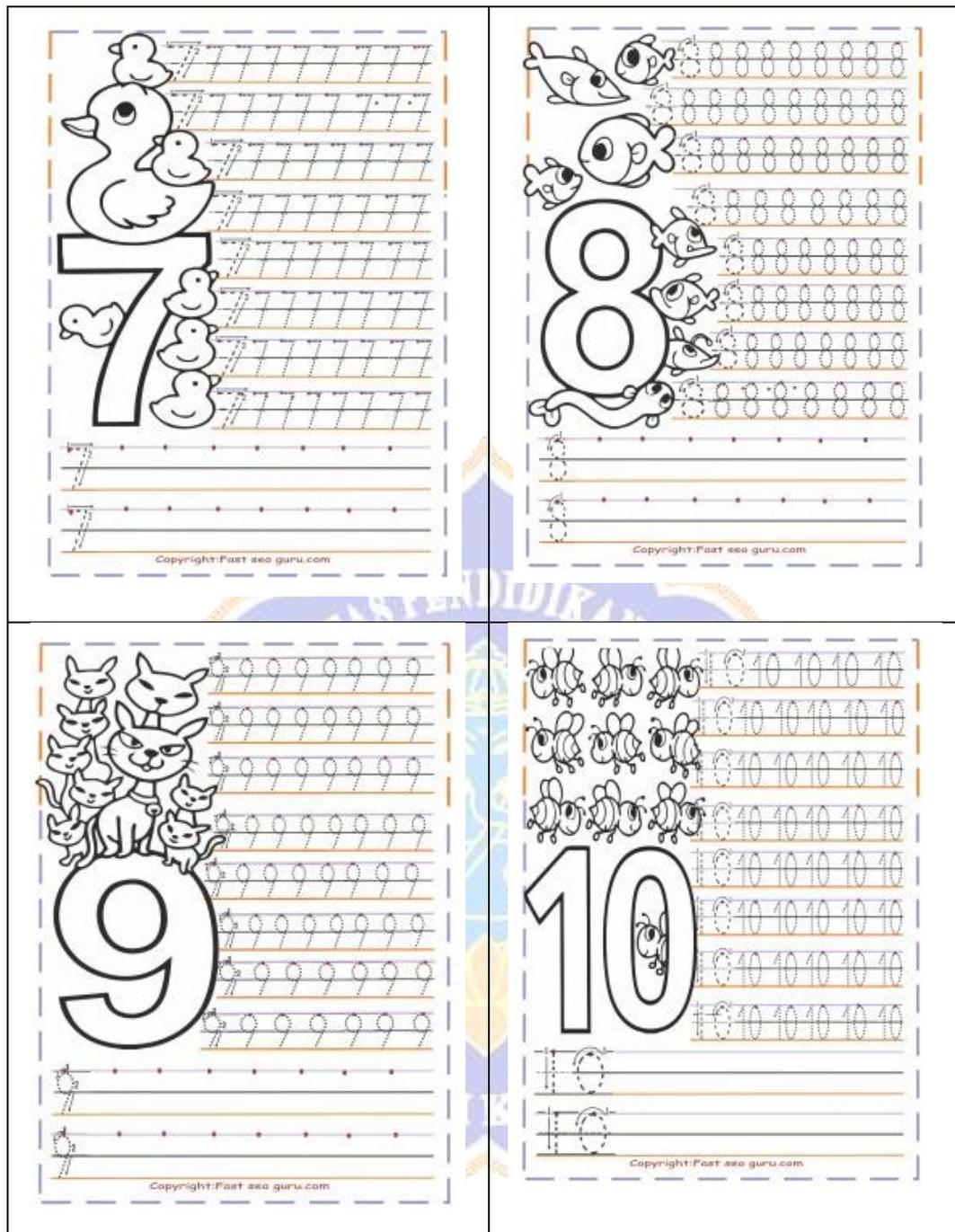




This page is designed for practicing the number 5. It features a large, stylized number 5 on the left side, which is decorated with several cute rabbit illustrations. To the right of the large number are six rows of handwriting practice. Each row consists of a solid top line, a dashed middle line, and a solid bottom line. The first row contains a solid number 5, and the following five rows contain dashed number 5s for tracing. Below these rows are two more rows of handwriting lines, each starting with a dashed number 5 for tracing. At the bottom center, the text "Copyright: Past seo guru.com" is printed.



This page is designed for practicing the number 6. It features a large, stylized number 6 on the left side, which is decorated with several cute turtle illustrations. To the right of the large number are six rows of handwriting practice. Each row consists of a solid top line, a dashed middle line, and a solid bottom line. The first row contains a solid number 6, and the following five rows contain dashed number 6s for tracing. Below these rows are two more rows of handwriting lines, each starting with a dashed number 6 for tracing. At the bottom center, the text "Copyright: Past seo guru.com" is printed.



Kamu sudah belajar menulis angka.

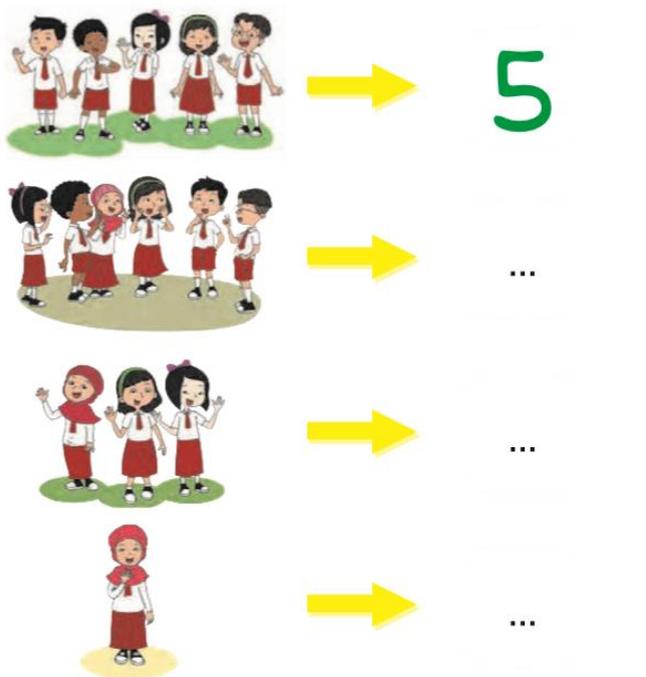
Dengan mengikuti titik-titik pada gambar di atas.

Dan kamu sudah mempunyai teman baru.

Berapa banyak teman barumu?

Hitung teman barumu, lalu tuliskan lambang bilangannya.

Perhatikan contoh.

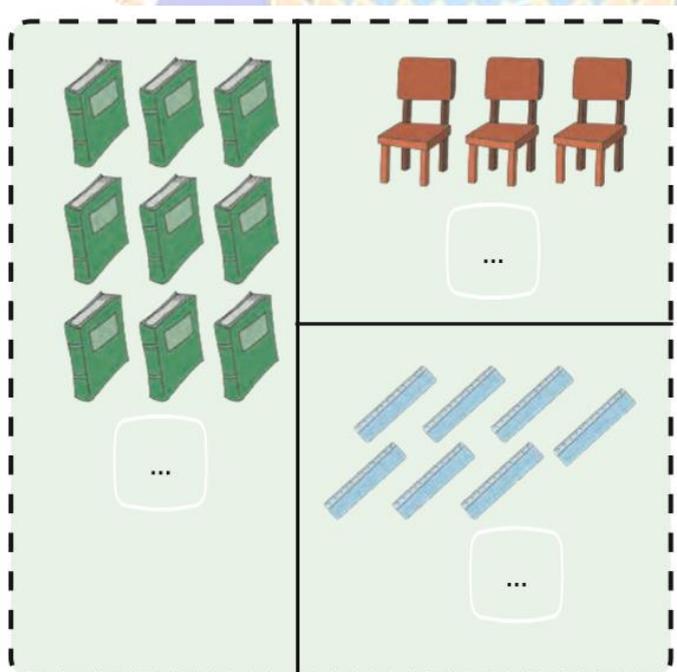


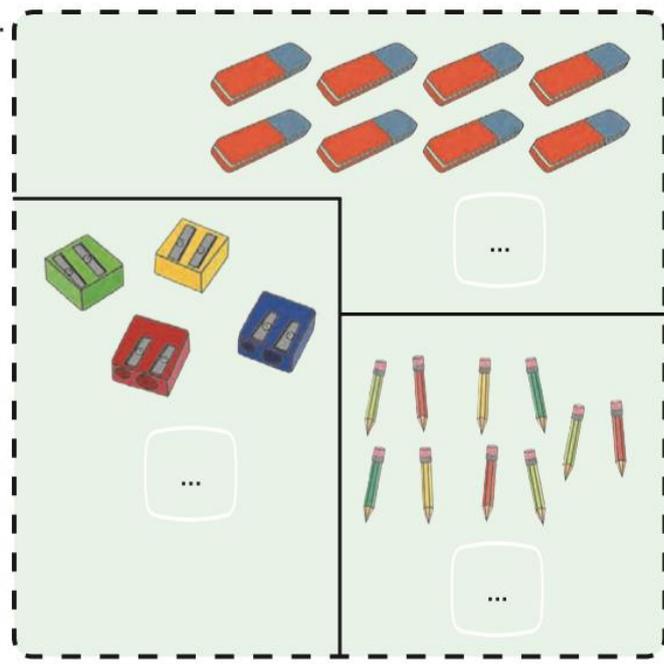
Kamu dan teman baru mempunyai kelas.

Di dalam kelas banyak benda.

Hitung banyaknya benda di dalam kelas.

Lalu tuliskan lambang bilangannya.





#### D. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintific
2. Metode : Tanya jawab, dan penugasan
3. Teknik : Cooprative learning

#### E. Media, Alat/Bahan, Sumber pembelajaran

1. Media : Kartu Angka Bergambar
2. Alat/Bahan : Android,laptop, kompoter
3. Sumber Pembelajaran : Tema 1 Diriku, Yusfina Hendrifana, Diriku /  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.-- Edisi  
Revisi Jakarta : Kementerian Pendidikan dan  
Kebudayaan, 2017

#### F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

	<b>Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pembuka</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam</li> <li>2. Guru mengondisikan keadaan room zoom</li> <li>3. Guru mengabsen kehadiran peserta didik</li> <li>4. Guru melakukan apersepsi</li> </ol>	10 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari</li> <li>6. Guru menjelaskan tujuan mempelajari materi serta kompetensi yang akan di capai</li> </ol>	
<p style="text-align: center;"><b>Inti</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengamati penjelasan guru tentang pengertian mengenal bilangan cacah</li> <li>2. Guru menanyakan kepada siswa apakah mereka sudah tau apa saja yang termasuk bilangan cacah</li> <li>3. Guru mengajak peserta didik untuk menalar dan Membilang bilangan cacah sampai dengan 99</li> <li>4. Guru mengajak siswa menghitung benda di sekitarnya</li> <li>5. Guru mengajak siswa memasang benda, sehingga siswa dapat mengetahui mana yang lebih banyak/kurang</li> <li>6. Guru mengajak siswa mencoba menuliskan lambang bilangan cacah</li> <li>7. Guru mengajak siswa bermain tebak kartu angka bergambar</li> <li>8. Guru mengajak siswa menjawab quiz</li> <li>9. Guru mengajak siswa berdiskusi</li> <li>10. Peserta didik mengkomunikasikan tentang tanggapan hasil penjelasan guru tentang pengertian bilangan, menulis angka, dan menentukan banyak benda dilingkungan sekitarnya.</li> </ol>	<p style="text-align: center;">45 menit</p>

	11. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan pertanyaan mengenai materi yang belum dimengerti	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengadakan refleksi hasil pembelajaran</li> <li>2. Guru mengajak peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>3. Guru memberikan pesan-pesan moral terkait dengan sikap keimanan dan sosial</li> <li>4. Guru memberikan pekerjaan rumah (PR)</li> <li>5. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam penutup</li> </ol>	

## G. Penilaian

### 1. PRODUK

No.	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian (skor)			
		4	3	2	1
1.	Kemampuan siswa dalam menyimak apa yang dimaksud dengan bilangan				
2.	mendemonstrasikan benda-benda di dalam kelas yang dapat dihitung				
3.	Peserta didik menuliskan bilangan cacah sampai dengan 99				
4.	Membilang bilangan cacah sampai dengan 99				



LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan		
		Produk	Sikap	Psikomotor

Denpasar, 10 Desember 2020

Guru Wali Kelas I

Mahasiswa

  
 Yetik Andriani, S.Pd,SD  
 Nip. 198107212006042017

  
 Made Hita Fajar Sauca  
 NIM 1711031235

Mengetahui,

Dra. Ida Ayu Putu Tirta, SD Negeri 15 Dauh Puri



Dra. Ida Ayu Putu Tirta

NIP. 19620329 198304 2 009

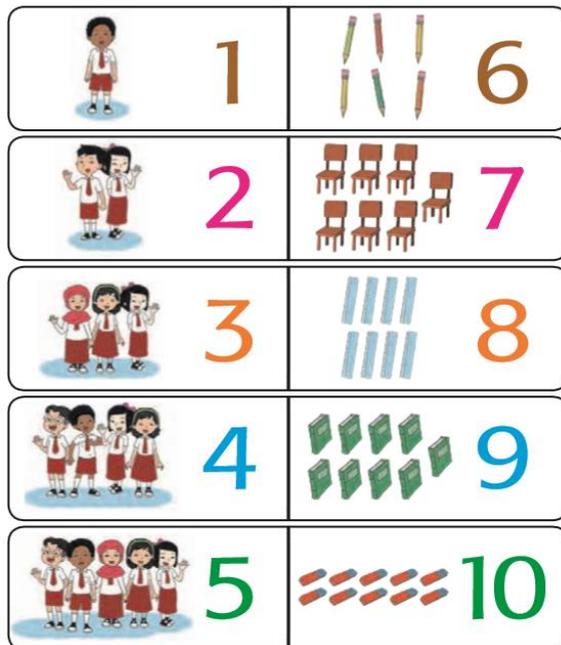
UNDIKSHA

## LAMPIRAN

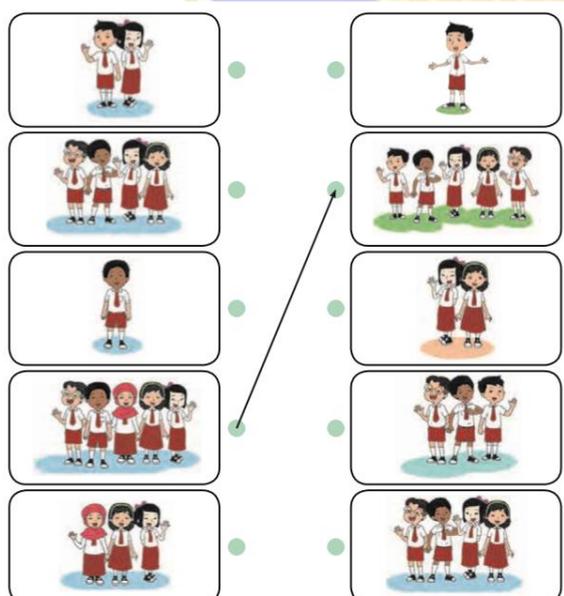
### Materi Matematika

#### Mengenal Bilangan Bersama Teman Baru

Mengenal Bilangan Bersama Teman Baru Di kelas banyak teman baru. Ajak teman baru mengenal bilangan. Membilang gambar, lalu menyebut banyaknya.



Mari berlatih bersama teman baru. Amati gambar di bawah ini. Temukan pasangan gambar yang sama banyak.



## Bermain sambil Mengenal Bilangan

Pilih teman yang akan memberi aba-aba. Ikuti aba-aba dari temanmu itu. Berkelompok sesuai dengan bilangan yang disebutkan temanmu.



Lakukan lagi untuk bilangan yang lain. Lakukan dengan tertib. Sekarang, amati benda-benda di kelasmu. Carilah benda yang banyaknya lima. Carilah benda yang banyaknya enam. Carilah benda yang banyaknya tujuh.

### 1. Belajar Menulis Angka

Belajar Menulis

Angka

Mari belajar menulis angka

Dengan mengikuti titik-titik

Pada gambar dibawah ini

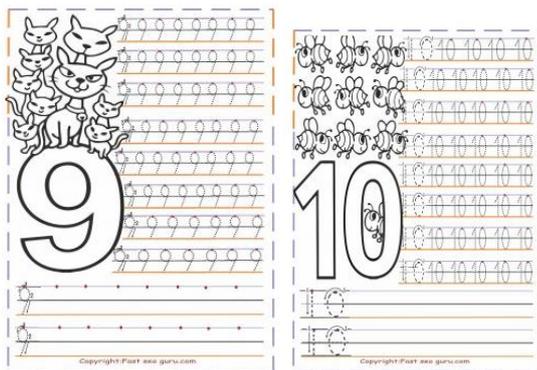
Handwriting practice for numbers 1, 2, and 3. Each number is accompanied by a cartoon animal illustration: a cow for '1', two monkeys for '2', and two dogs for '3'. The numbers are shown in a large size for tracing, followed by several rows of smaller numbers on a four-line grid for independent practice. Each row includes a small arrow and number indicating the stroke order. Below the grid are two blank lines for writing practice. Copyright: Fast & Furious.com

Handwriting practice for the number 4. It features a cartoon rooster illustration. The number is shown in a large size for tracing, followed by several rows of smaller numbers on a four-line grid for independent practice. Each row includes a small arrow and number indicating the stroke order. Below the grid are two blank lines for writing practice. Copyright: Fast & Furious.com

Handwriting practice for numbers 5, 6, and 7. Each number is accompanied by a cartoon animal illustration: three rabbits for '5', a turtle for '6', and a duck for '7'. The numbers are shown in a large size for tracing, followed by several rows of smaller numbers on a four-line grid for independent practice. Each row includes a small arrow and number indicating the stroke order. Below the grid are two blank lines for writing practice. Copyright: Fast & Furious.com

Handwriting practice for the number 8. It features a cartoon illustration of several fish. The number is shown in a large size for tracing, followed by several rows of smaller numbers on a four-line grid for independent practice. Each row includes a small arrow and number indicating the stroke order. Below the grid are two blank lines for writing practice. Copyright: Fast & Furious.com





Kamu sudah belajar menulis angka.

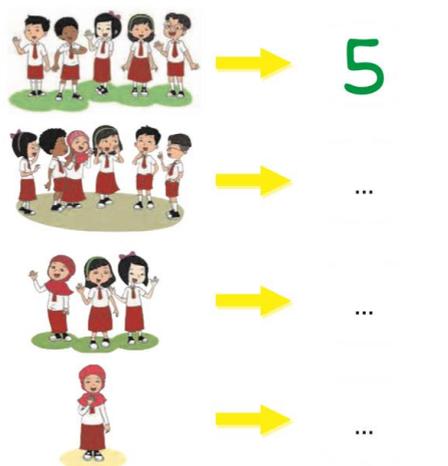
Dengan mengikuti titik-titik pada gambar di atas.

Dan kamu sudah mempunyai teman baru.

Berapa banyak teman barumu?

Hitung teman barumu, lalu tuliskan lambang bilangannya.

Perhatikan contoh.

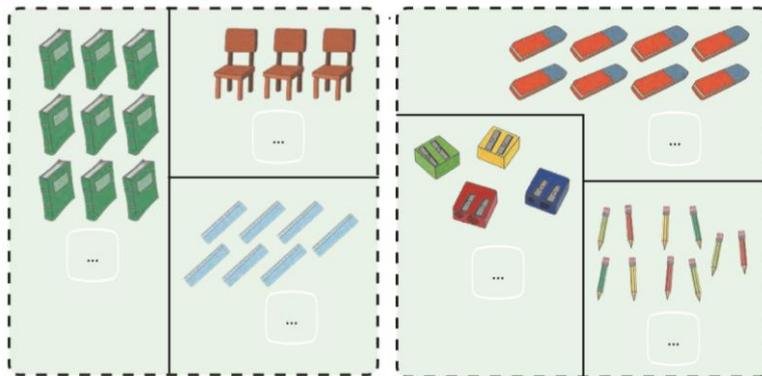


Kamu dan teman baru mempunyai kelas.

Di dalam kelas banyak benda.

Hitung banyaknya benda di dalam kelas.

Lalu tuliskan lambang bilangannya.



## Lampiran 09 Kuisisioner Uji Coba Produk Ahli Isi Pembelajaran

**LEMBAR PENULISAN INSTRUMEN****AHLI ISI MATA PELAJARAN****A. Identitas**

Nama : Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.

NIP/NIR : 196306161988031003

**B. Petunjuk**

1. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli isi pembelajaran tentang kualitas media Kartu Angka Bergambar yang dikembangkan.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Penilaian, kritik dan saran yang Bapak/Ibu sampaikan melalui angket ini menjadi dasar untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media Kartu Angka Bergambar yang dikembangkan.
4. Rentang penilaian mulai dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju, dengan keterangan sebagai berikut.  
1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Setuju  
4 = Sangat setuju
5. Berikan tanda centang (√) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan
6. Komentar dan saran mohon ditulis secara singkat pada tempat yang disediakan
7. Terimakasih atas kesediaan Bapak/ibu ahli isi pembelajaran untuk mengisi angket ini.

**C. Instrumen Validasi Uji Ahli Isi**

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
1.	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sudah tepat				√
2.	Tujuan pembelajaran sudah jelas.				√
3.	Tujuan pembelajaran sudah menggunakan komponen ABCD ( <i>Audience, Behaviour, Condition, Degree</i> ).				√

4.	Materi yang disajikan di dalam media sudah benar dan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√
5.	Kejelasan isi materi pada keseluruhan media.				√
6.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik.				√
7.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran mudah dipahami.			√	
8.	Materi yang disajikan di dalam media sudah tepat dengan kompetensi dasar.			√	
9.	Materi yang disajikan di dalam media sudah tepat dengan indikator pencapaian kompetensi.			√	
10.	Materi yang disajikan menggunakan Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.			√	
11.	Tingkat kesulitan soal yang diberikan			√	

	sesuai dengan kemampuan siswa.				
12.	Target hasil pembelajaran dapat tercapai.			√	

**Catatan/Komentar/Saran**

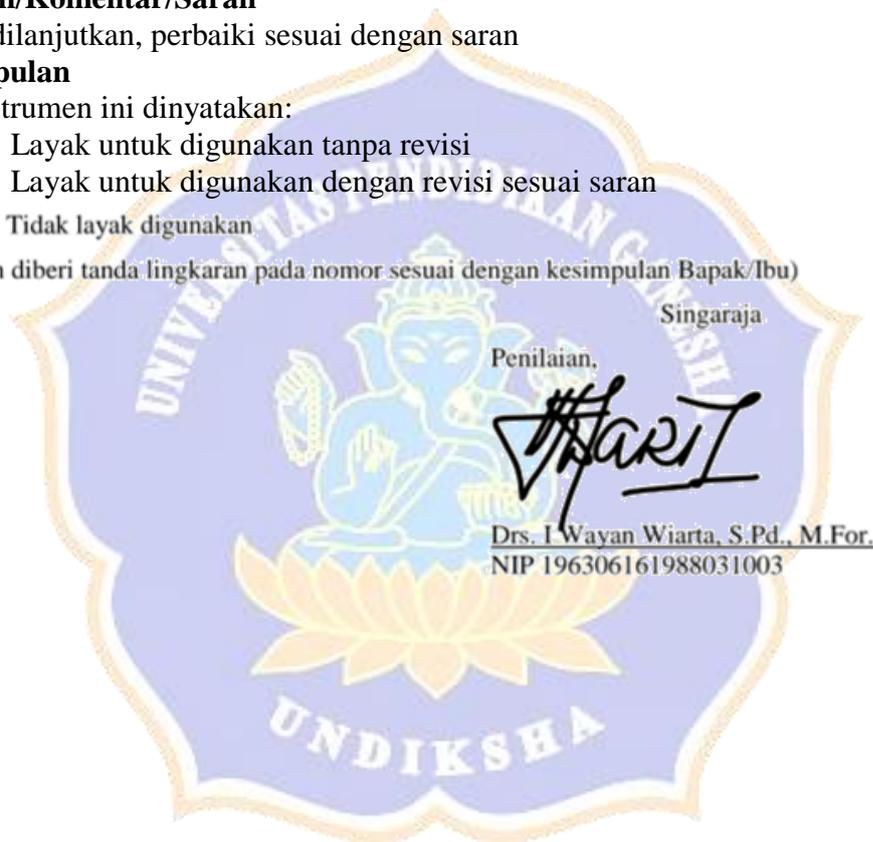
Dapat dilanjutkan, perbaiki sesuai dengan saran

**Kesimpulan**

Instrumen ini dinyatakan:

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

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



Singaraja

Penilaian,

*[Handwritten Signature]*

Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.  
NIP 196306161988031003

UNDIKSHA

## Lampiran10 Kuisisioner Uji Coba Produk Ahli Desain Pembelajaran

**LEMBAR PENULISAN INSTRUMEN**  
**UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN**

**A. Identitas**

Nama : Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.  
NIP/NIR : 197204202001121001

**B. Petunjuk**

1. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli Desain pembelajaran tentang kualitas media Kartu Angka Bergambar yang dikembangkan.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Penilaian, kritik dan saran yang Bapak/Ibu sampaikan melalui angket ini menjadi dasar untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media Kartu Angka Bergambar yang dikembangkan.
4. Rentang penilaian mulai dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju, dengan keterangan sebagai berikut.  
1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Setuju  
4 = Sangat setuju
5. Berikan tanda centang (√) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan
6. Komentar dan saran mohon ditulis secara singkat pada tempat yang disediakan
7. Terimakasih atas kesediaan Bapak/ibu ahli desain pembelajaran untuk mengisi angket ini.

**C. Instrumen Validasi Uji Ahli Desain**

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
1.	Konsistensi antara KD, indikator, dan materi, dan evaluasi				√
2.	Materi disajikan dalam bentuk sistematis				√
3.	Kejelasan sasaran program.				√
4.	Petunjuk belajar ditampilkan dengan jelas				√
5.	Pemberian feedback untuk				√

	jawaban benar atau salah				
6.	Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa.				√
7.	Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi.				√
8.	Diberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa.				√
9.	Siswa diberikan kesempatan untuk melatih sendiri				√

### Catatan/Komentar/Saran

Desain pembelajaran pada media ini sangat menarik, namun untuk soal tetapkan jumlahnya ada berapa dan ketika sudah selesai pada soal yang terakhir berikan kode kembali Kesimpulan

Instrumen ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran  
(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Singaraja

Penilaian,



Dr. I Komang Sudarma,

S.Pd., M.Pd.

NIP. 197204202001121001

## Lampiran 11 Kuisisioner Uji Coba Produk Ahli Media Pembelajaran

**LEMBAR PENULISAN INSTRUMEN**  
**UJI AHLI MEDIA**

**A. Identitas**

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

NIP/NIR : 197204202001121001

**B. Petunjuk**

8. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran tentang kualitas media Kartu Angka Bergambar yang dikembangkan.
9. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
10. Penilaian, kritik dan saran yang Bapak/Ibu sampaikan melalui angket ini menjadi dasar untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media Kartu Angka Bergambar yang dikembangkan.
11. Rentang penilaian mulai dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju, dengan keterangan sebagai berikut.  
1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Setuju  
4 = Sangat setuju
12. Berikan tanda centang (√) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan
13. Komentar dan saran mohon ditulis secara singkat pada tempat yang disediakan
14. Terimakasih atas kesediaan Bapak/ibu ahli media pembelajaran untuk mengisi angket ini.

**C. Instrumen Validasi Uji Ahli Media**

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
1.	Penggunaan gambar sesuai dengan materi dan mendukung				√
2.	Kombinasi warna yang tepat dan serasi.				√
3.	Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi tulisan				√

	yang sesuai dan tepat.				
4.	Terjadi interaktifitas siswa dengan media				√
5.	Navigasi di tampilkan dengan jelas			√	
6.	Media dapat dengan mudah digunakan oleh peserta didik.				√
7.	Kemudahan memilih menu sajian			√	
8.	Media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				√

#### Catatan/Komentar/Saran

Mediannya secara umum sangat menarik, namun demikian lambang navigasi yang digunakan pada tools kembali sebaiknya ikon yang umum seperti lambang rumah untuk kembali ke home (Menu utama) untuk yang lainnya sudah bagus.

#### Kesimpulan

Instrumen ini dinyatakan:

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

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

Singaraja

Penilaian,



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

NIP. 197204202001121001

## Lampiran 12 Kuisisioner Uji Coba Perorangan

**ANGKET PENILAIAN PRODUK MEDIA KARTU ANGKA  
BERGAMBAR PADA MATERI MENGENAL BILANGAN  
(UJI COBA PERORANGAN)**

**A. Identitas**

Nama : Putu Sri Radha Pradnyaparamitha Jyoti Dita Putri  
No Absen : 28  
Kelas :1

**B. Petunjuk**

Beri tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian penilaian anda 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 Kartu Angka Bergambar oleh Peserta Didik**

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		1 STS	2 TS	3 S	4 SS
1.	Media yang digunakan menarik				√
2.	Materi yang disajikan mudah dipahami				√
3.	Materi yang disajikan jelas				√
4.	Materi yang disajikan seimbang dengan evaluasi				√
5.	Kualiatas teks yan digunakan jelas				√
6.	Kualitas kejelasan gambar				√
7.	Memotivasi siswa dalam belajar				√
8.	Kesesuaian soal				√

**D. Catatan/Komentar/Saran**

Materi pembelajaran sangat baik dan menarik, mudah dipahami anak

Denpasar, 7 November 2020

Peserta Didik



Putu Sri Radha Pradnyaparamitha Jyoti Dita  
Putri



**ANGKET PENILAIAN PRODUK MEDIA KARTU ANGKA  
BERGAMBAR PADA MATERI MENGENAL BILANGAN  
(UJI COBA PERORANGAN)**

**A. Identitas**

Nama : Ni komang putri amelia  
No Absen : 21  
Kelas : 1

**B. Petunjuk**

Beri tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda 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 Kartu Angka Bergambar oleh Peserta Didik**

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
1.	Media yang digunakan menarik				√
2.	Materi yang disajikan mudah dipahami				√
3.	Materi yang disajikan jelas				√
4.	Materi yang disajikan seimbang dengan evaluasi				√
5.	Kualitas teks yang digunakan jelas				√
6.	Kualitas kejelasan gambar				√
7.	Memotivasi siswa dalam belajar				√
8.	Kesesuaian soal				√

**D. Catatan/Komentar/Saran**

Sangat bagus dan mudah dimengerti

Denpasar, 7 November 2020

Peserta Didik



Ni komang putri amelia



**ANGKET PENILAIAN PRODUK MEDIA KARTU ANGKA  
BERGAMBAR PADA MATERI MENGENAL BILANGAN  
(UJI COBA PERORANGAN)**

**A. Identitas**

Nama : Ni Kadek Laura Putri Payana  
No Absen : 20  
Kelas : 1

**B. Petunjuk**

Beri tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian penilaian anda 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)

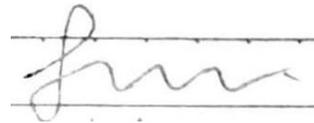
**C. Penilaian Media Kartu Angka Bergambar oleh Peserta Didik**

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		1 STS	2 TS	3 S	4 SS
1.	Media yang digunakan menarik				√
2.	Materi yang disajikan mudah dipahami				√
3.	Materi yang disajikan jelas				√
4.	Materi yang disajikan seimbang dengan evaluasi				√
5.	Kualitas teks yang digunakan jelas				√
6.	Kualitas kejelasan gambar				√
7.	Memotivasi siswa dalam belajar				√
8.	Kesesuaian soal				√

**D. Catatan/Komentar/Saran**  
Media pembelajaran sangat menarik

Denpasar, 7 November 2020

Peserta Didik



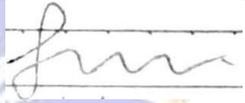
Ni Kadek Laura Putri Payana



## Lampiran 13 Daftar Hadir Subjek Uji Coba

**DAFTAR HADIR SUBJEK**  
**UJI COBA PERORANGAN**

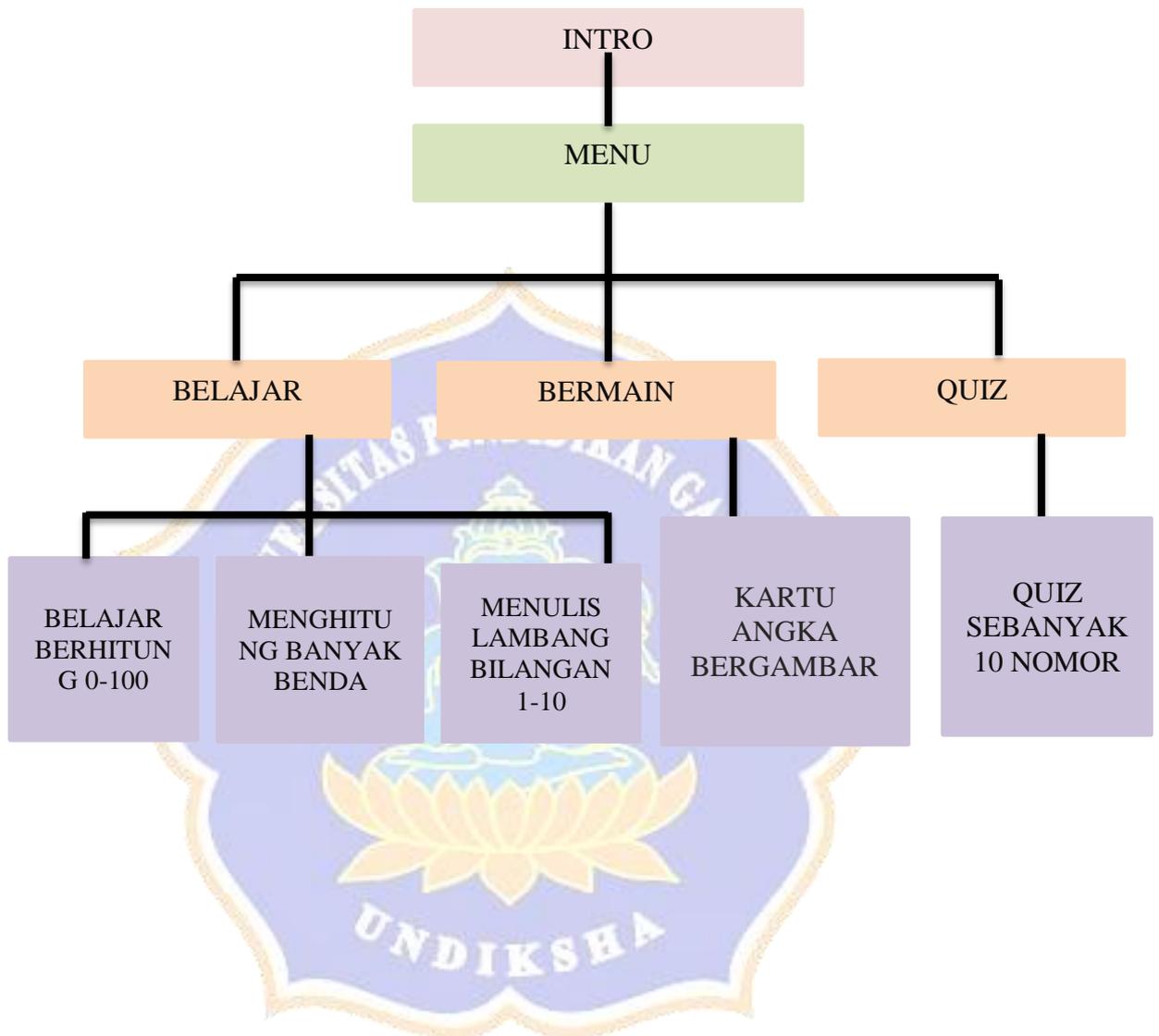
Penelitian : Pengembangn Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Pada Materi Mengenal Bilangan Mata Pelajaran Matematika Kelas I Sd Negeri 15 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Barat Tahun Pelajaran 2020/2021

No	Nama	Tanda Tangan
1.	Putu Sri Radha Pradnyaparamitha Jyoti Dita Putri	
2.	Ni komang putri amelia	
3.	Ni Kadek Laura Putri Payana	

Singaraja,  
Mengetahui Guru Kelas I,



Yetik Andriani, S.Pd.SD  
198107212006042017

Lampiran 14 *Flowchart*

Lampiran 15 *Storyboard* Kartu Angka Bergambar

No	Keterangan	Visual	Audio
1.	Intro	Menampilkan Judul Aplikasi (lanjut)  Tertulis: Kartu Angka Bergambar  Animation button and transition	Musik latar
2.	Menu	Menu:  1. Belajar 2. Bermain 3. Quiz  Animation button and transition	Musik latar
3.	Sub-Menu:  Belajar	2. Menampilkan video pembelajaran dari 0-100 Animation button and transition 3. Menampilkan belajar menghitung banyak benda  Animation button and transition 4. Menampilkan belajar menulis lambang bilangan dari 1-10  Animation button and transition	-  -  Musik latar
4.	Sub-Menu:  Bermain	Menampilkan kartu angka bergambar:  Melakukan tebak gambar sesuai dengan bilangan tertentu	Musik latar

		Animation buttom and trasion	
5.	Sub-Menu:  Quiz	Menampilkan kartu quiz:  Mengerjakan quiz  Animation buttom and trasion	Musik latar



## Lampiran 16 Waktu Pelaksanaan Penelitian

**Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

<b>Hari, Tanggal</b>	<b>Kegiatan</b>
Senin, 31 Agustus 2020	Pengajuan Judul
Selasa, 10 November 2020	Seminar Proposal
Selasa, 29 Desember 2020 – Kamis, 7 Januari 2021	Uji Kelayakan Produk (Isi Pembelajaran, Desain Pembelajaran, dan Media Pembelajaran)
Senin, 10 Januari 2021	Uji Coba Perorangan di SD No. 2 Tibubeneng
	Ujian Skripsi

No	Kegiatan	2020				2021	
		9	10	11	12	1	2
1	Melakukan Analisis Kebutuhan LKPD						
2	Penyusunan proposal penelitian						
3	Seminar Proposal						
4	Revisi Proposal						
5	Penyusunan Instrumen Penelitian						
6	Pengembangan Produk						
7	Pengumpulan Data Ke lapangan						
8	Analisis Data						
9	Penyusunan Artikel Penelitian						
10	Penyusunan Laporan Penelitian						
11	Ujian Skripsi						

## Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian

## Berdiskusi



Berdiskusi dengan Kepala Sekolah SD Negeri 15 Dauh Puri

## Wawancara



Wawancara dengan Guru Kelas

## Uji Coba Perorangan



Kegiatan Uji Coba Perorangan siswa kelas 1

Plang SD



Plang SD Negeri 15 Dauh Puri

