

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan nilai analisis data tentang pengujian media permainan boneka jari hewan yang dikembangkan yang pada muatan pelajaran materi tema 7 subtema 2 yang menggunakan model bord and gall dengan 9 tahap dari penilaian validator dan siswa, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Media permainan boneka jari hewan yang dikembangkan, diperoleh data dari 2 validator ahli media dengan persentase 87,5% dan 2 validator ahli materi dengan persentase 90% pada kategori sangat valid.
2. Media permainan boneka jari hewan berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh data persentase dengan 88,5% dari respon siswa uji terbatas di kelas 2 SDN 2 Maronge, pada kategori sangat praktis.
3. Keefektifan media permainan boneka jari hewan dilihat d data hasil uji lapangan di kelas I SDN 2 Maronge, dengan persetase rata-rata nilai siswa 78,3% pada kategori Efektif. Sehingga dengan demikian dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas I SDN 2 Maronge.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan beberapa hal:

1. Guru diharapkan dapat mengembangkan media permainan boneka jari hewan, karna media permainan boneka jari hewan ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

2. Media permainan boneka jari hewan yang dapat digunakan dengan baik, namun terdapat saran perbaikan dari validator dan respon siswa. Hal ini dapat dijadikan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan media permainan boneka jari hewan yang lebih baik lagi.
3. Bagi penelitian selanjutnya dapat mengembangkan Media permainan boneka jari hewan dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Andi Prastowo. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Arief S, Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Dini Erla Mufida. 2013. "Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok B di TK Aisyah Bustanul Athfal 2 Babat Lamongan". Diakses dari <http://ejournal.unesa.ac.id/article/1716/19/article.pdf>. (Pada tanggal 23 Februari 2021, Jam 09.00 WIB)
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data. Cet. 4*. Jakarta: Rajawali Pers
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media'
- Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno, M. Sobry. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Gunarti, Dkk. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Halidjah, Siti. 2010. "Evaluasi Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 1.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT.Bumi Aksara
- Hanafiah dan Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama
- Hermawan, Acep. 2014. *Metodologi Pembelajaran Bahasa*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ibrahim, R dan Nana Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Iskandarwassid dan Dadang Suhendar. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Iskandarwassid, Dadang Sunendar, 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Kemendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta. Kemendikbud
- Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Mudini dan Salamat Purba. 2009. *Pembelajaran Berbicara*. Jakarta Depdiknas : PPPPTK Bahasa
- Nurgiayantoro, Burhan. 2013. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Badan Percetakan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nursina Sari. 2015. *Pengembangan media pembelajaran IPA Komik Model Inkuiri Terbimbing untuk meningkatkan kemampuan berpikir aplikatif dan sikap ilmiah peserta didik SMP*. Tesis tidak diterbitkan. UNY
- Nurul Hidayah. 2015. Pembelajaran Tematik Terintegrasi di Sekolah Dasar. Jurnal. TERAMPIL Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Volume 2 Nomor 1 Juni 2015. p-ISSN 2355-1925. Diakses di <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/download/1280/1008>. Pada tanggal 23 Februari 2021 Pukul 14.15 Wita
- Oetomo 2015. *Melatih Kemampuan Berbicara*. Online: [www.bahana-magazine.com](http://www.bahana-magazine.com)
- Pelicand, Julie. Et.al. 2004. *A Therapeutic Education Programme for Diabetic Children: Recreational, Creative Methods, and Use of Puppets*. ELSEVIER Journal. Vol 60:152-163
- Ratna Wahyu Anggraini, 2009. *Pengembangan Media Lagu Sebagai Media Pendukung Untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Pada Kelas X SMAN 2 Sidoarjo*. Jurnal Laterne. Volume V Nomor 03 Tahun 2016
- Rivai, Ahmad, Nana Sudjana. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Setyarini, Sri. 2010. *Puppet Show: "Inovasi Pengajaran Bahasa Inggris dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa SD"*. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol.11 No.1.
- Slamet, Y St.. 2007. *Dasar-Dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet

- Sujiono, Yuliani Nurani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Tadkiroatun, Musfiroh, 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Teuku Alamsyah, dkk. 2007 *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala Banda Aceh
- Trianto, 2011, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Zaman, Badru, dkk. 2011. *Media Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka



**LAMPIRAN - LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Silabus

**SILABUS K13**

KELAS: I

TEMA: BENDA HEWAN dan TANAMAN DI SEKITARKU

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<b>Bahasa Indonesia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Merinci ungkapan penyampaian terimakasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah</li> <li>Mempraktikkan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi hewan buas dan jinak berdasarkan teks cerita yang dibacakan</li> <li>Mengklasifikasi hewan buas dan jinak berdasarkan teks cerita</li> </ul>	<b>Pembelajaran</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan media boneka jari hewan dengan cara bercerita dan membandingkan bilangan</li> </ul> Proses Penilaian : <ul style="list-style-type: none"> <li>Penilaian Sikap</li> <li>Penilaian Pengetahuan</li> <li>Penilaian Keterampilan</li> </ul>	5 x 35 menit (1x pertemuan)	a. Metode <ul style="list-style-type: none"> <li>Permainan/simulas,</li> <li>Diskusi,</li> <li>Tanya jawab</li> <li>Penugasan</li> <li>Ceramah</li> </ul> b. Sumber pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> <li>Buku Pedoman Guru Tema : Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)</li> <li>Buku Siswa Tema : Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).</li> <li>Media Boneka Jari Hewan</li> </ul>

<p><b>Matematika</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda konkret</li> <li>• Mengurutkan bilangan-bilangan sampai dua 3.3.8 membandingkan bilangan dengan istilah lebih dari, kurang dari, atau sama dengan (41-99)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi bilangan asli menggunakan benda konkret</li> <li>• Menyelesaikan soal-soal perbandingan banyak benda</li> </ul>			
--	---	--	--	--

Mengetahui  
Kepala SDN 2 Maronge



Maronge,  
Guru Kelas I

  
NURUL FATHANA, S. Pd SD  
NIP. 19750507 202121 2 004

## Lampiran 2. RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**K13**  
**TEMATIK TERPADU**

---

Satuan Pendidikan	: SDN 2 MARONGE
Kelas / Semester	: I (Satu) / 2
Tema 7	: Benda Hewan dan Tanaman di Sekitarku
Sub Tema 2	: Hewan di Sekitarku
Pembelajaran	: 5
Alokasi Waktu	: 1 Hari (5 x 35 Menit)

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya ) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
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

**B. KOMPETENSI DASAR (KD) dan INDIKATOR**  
**Bahasa Indonesia**

- 3.8 Merinci ungkapan penyampaian terimakasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah

- 4.8 Mempraktikkan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis

**Indikator:**

- 3.8.1 Mengidentifikasi hewan buas dan jinak berdasarkan teks cerita yang dibacakan  
4.8.1 Mengklasifikasi hewan buas dan jinak berdasarkan teks cerita

**Matematika**

- 3.3 Membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda konkret  
4.3 Mengurutkan bilangan-bilangan sampai dua 3.3.8 membandingkan bilangan dengan istilah lebih dari, kurang dari, atau sama dengan (41-99)

**Indikator:**

- 3.3.1 Mengidentifikasi bilangan asli menggunakan benda konkret  
4.3.1 Menyelesaikan soal-soal perbandingan banyak benda

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah membaca teks siswa dapat menyebutkan ungkapan pemberitahuan secara lisan dengan tepat.
2. Setelah membaca teks, siswa dapat menggunakan kata ungkapan pemberitahuan secara lisan dengan tepat.
3. Dengan membandingkan banyak benda dari dua kumpulan objek yang banyaknya 41 sampai dengan 99 dengan benar.
4. Dengan menggunakan gambar yang ada pada buku, siswa dapat menyatakan bilangan lebih dari atau kurang dari, dari 41 sampai 99 dengan benar.

**D. MATERI**

- Mengklasifikasi Berdasarkan Sifat Buas dan Jinak
- Menyelesaikan Soal Perbandingan

**E. METODE PEMBELAJARAN**

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

**F. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. <i>Religius</i></li> </ul>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.</li> </ul>	± 20 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa diingatkan kembali mengenai perbedaan antara hewan yang bisa dipelihara dan tidak bisa dipelihara. Hewan yang tidak bisa dipelihara biasanya karena buas atau dilindungi karena jumlahnya terbatas. Ada banyak hal yang harus dipenuhi jika ingin memelihara hewan. Salah satu kegiatan yang menyenangkan adalah mengamati media jari hewan</li> <li>▪ Siswa diingatkan kembali mengenai nama-nama hewan, makanan, giginya, ukuran tubuhnya, dan sifatnya, seperti buas atau jinak, bisa dipelihara atau tidak. (Mengamati)</li> <li>▪ Siswa berdiskusi tentang jenis-jenis hewan buas dan jinak.</li> <li>▪ Siswa menjawab pertanyaan mengenai persamaan apa saja yang dimiliki oleh hewan tersebut. (Menanya)</li> <li>▪ Setelah siswa memahami, siswa berlatih mengelompokkan gambar hewan tersebut sesuai instruksi yang diberikan oleh guru. (Mengeksplorasi)</li> <li>▪ Pengelompokan dilakukan dengan cara mengelompokkan media jari hewan, lalu menempatkan media jari hewan pada jari tangan sesuai dengan instruksi yang diberikan guru. (Megasosiasi)</li> <li>▪ Siswa berlatih menulis kalimat pemberitahuan sesuai teks yang dibacanya. (Mengeksplorasi)</li> <li>▪ Siswa berlatih membuat kalimat pemberitahuan tentang bahaya hewan buas. (Megasosiasi)</li> </ul>	±150 menit

Kegiatan	DeskripsiKegiatan	AlokasiWaktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Beberapa siswa diminta maju untuk berlatih menyelesaikan soal yang diberikan guru.</li> <li>▪ Setelah semua paham, siswa diminta untuk menyelesaikan latihan soal perbandingan yang sudah disiapkan oleh guru. (Mengasosiasi)</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari <b>Integritas</b></li> <li>▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</li> <li>▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>▪ Melakukan penilaian hasil belajar</li> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <b>Religius</b></li> </ul>	±15 menit

#### G. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap
2. Penilaian Pengetahuan
3. Penilaian Keterampilan

#### H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Kelas 1  
(Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)
- Buku Siswa Tema : Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Media Boneka Jari Hewan

Mengetahui;  
Kepala SDN 2 Maronge

Maronge, ..... 2021  
Guru Kelas I

  
NIP. 19750907 202121 2 004

  
NURUL FATHANA H. S. Pd SD  
NIP. 19750907 202121 2 004

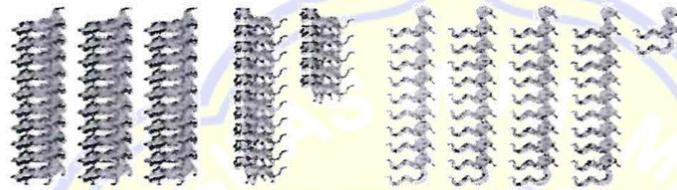


## Lampiran 3. Soal

E = 5

50

## SOAL PRETES

NAMA : albiKELAS : IPerhatikan gambar kelompok hewan buas dan jinak berikut ini!

30 ekor buaya    15 ekor harimau    42 ekor ular

Ada 30 ekor buaya, 15 ekor harimau, dan 42 ekor ular.

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat dan benar!

- ✗ 1. Hewan yang paling banyak adalah harimau.
- ✗ 2. Hewan yang paling sedikit adalah buaya.
3. ular..... lebih banyak dari pada buaya
- ✗ 4. Urutan hewan dari yang paling banyak adalah harimau, ular, dan buaya.
- ✗ 5. Urutan hewan dari yang paling sedikit adalah buaya, harimau, dan ular.

30 ekor buaya lebih sedikit dari 42 ekor ular.

Dapat dinyatakan dengan 30 kurang dari 42.

30 ekor buaya lebih banyak dari 15 ekor sapi.

Dapat dinyatakan 30 lebih dari 15.

Cobalah selesaikan soal berikut.

Isilah titik-titik dengan kata-kata “lebih dari” atau “kurang dari”

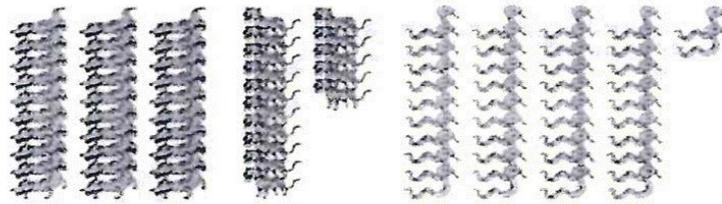
6. 45 ..... kurang dari ..... 65
7. 57 ..... lebih dari ..... 42
8. 79 ..... kurang dari ..... 89
9. 99 ..... kurang dari ..... 100
- ✗ 10. 77 ..... kurang dari ..... 69

## SOAL POSTES

NAMA : albi

KELAS : ?

Perhatikan gambar kelompok hewan buaya dan jinak berikut ini!



30 ekor buaya    15 ekor harimau    42 ekor ular

Ada 30 ekor buaya, 15 ekor harimau, dan 42 ekor ular.

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat dan benar!

1. Hewan yang paling sedikit adalah harimau
2. Hewan yang paling banyak adalah ular
3. ular lebih banyak dari pada buaya
4. Urutan hewan dari yang paling sedikit adalah harimau, buaya, dan ular
5. Urutan hewan dari yang paling banyak adalah ular, buaya, dan harimau

30 ekor buaya lebih sedikit dari 42 ekor ular.

Dapat dinyatakan dengan 30 kurang dari 42.

30 ekor buaya lebih banyak dari 15 ekor sapi.

Dapat dinyatakan 30 lebih dari 15.

**Cobalah selesaikan soal berikut.**

Isilah titik-titik dengan kata-kata “lebih dari” atau “kurang dari”

6. 57 lebih dari 42
7. 45 lebih dari 65
8. 79 kurang dari 89
9. 77 lebih dari 69
10. 99 kurang dari 100

## Lampiran 4. Angket Validasi Ahli Media

**Instrumen Validasi**  
**FORMAT PENILAIAN AHLI MEDIA**

Judul penelitian : Pengembangan media permainan boneka jari hewan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada tema 7 subtema 2 siswa kelas 1 SDN 2 Maronge

Subjek penelitian : Siswa kelas I SDN 2 Maronge

Peneliti : Putri Nabila

Validator : *Abdillah, M. Pd*

NIP/NIND : *0824048301*

**Petunjuk pengisian angket**

1. Lembar validasi ini di maksud untuk mengetahui pendapat bapak /ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media permainan boneka jari hewan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada tema 7 subtema 2 kelas 1 SDN 2 Maronge.
2. Pendapat,saran ,penelitian dan kritik dari Bapak /Ibu selaku ahli media sangat membantu dan bermanfaat bagi peneliti terhadap peningkatan kualitas media ini
3. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon kesediaan bapak /ibu untuk memeberikan penilaian pada setiap pernyataan yang ada dalam lembar validasi ini dengan tanda *check list*(√) pada kolom yang sesuai .
4. Adapun pedoman penilaian sebagai berikut :

Sangat layak	(SL)	4
Layak	(L)	3
Tidak layak	(TL)	2
Sangat tidak layak	(STI)	1
5. Komentar bapak/ibu dapat di tulis pada kolom yang telah di sediahkan .
6. Terimakasih atas kesedian bapak/ibu dalam mengisi lrmbar angket ini.

### Instrumen pengumpulan data

No	Aspek yang di nilai	Keterangan			
		1	2	3	4
1	Media yang di sajikan sudah menarik				✓
2	Media yang disajikan tidak mudah rusak				✓
3	Media yang disajikan sesuai materi				✓
4	Pemilihan warna pada media sangat tepat			✓	
5	Media mudah digunakan			✓	
6	Media yang digunakan mudah di operasikan			✓	
7	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu siswa			✓	
8	Penggunaan media dapat mengasah daya pikiran siswa			✓	
9	Penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar siswa			✓	
10	Media permainan boneka jari hewan tidak mengandung unsur negative				✓

#### Tabel kesalahan media dan saran perbaikan

Jika terdapat kesalahan pada aspek yang di nilai, mohon di tulis pada tempat yang disediakan.

kritik dan saran:

Pertanyaan disesuaikan dgn indikator materi yg  
di berikan

Mataram,.....2021

Mengetahui, Validator Ahli Media



Abdillah, M.Pd

NIND 0824048301



**Instrumen Validasi**  
**FORMAT PENILAIAN AHLI MEDIA**

Judul penelitian : Pengembangan media permainan boneka jari hewan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada tema 7 subtema 2 siswa kelas 1 SDN 2 Maronge

Subjek penelitian : Siswa kelas I SDN 2 Maronge

Peneliti : Putri Nabila

Validator : SADARIAH, S.pd,SD

NIP/NIND : 1978 0501 2021 212 006

**Petunjuk pengisian angket**

1. Lembar validasi ini di maksud untuk mengetahui pendapat bapak /ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media permainan boneka jari hewan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada tema 7 subtema 2 kelas 1 SDN 2 Maronge.
2. Pendapat,saran ,penelitian dan kritik dari Bapak /Ibu selaku ahli media sangat membantu dan bermanfaat bagi peneliti terhadap peningkatan kualitas media ini
3. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon kesediaan bapak /ibu untuk memeberikan penilaian pada setiap pernyataan yang ada dalam lembar validasi ini dengan tanda *check list*(√) pada kolom yang sesuai .
4. Adapun pedoman penilaian sebagai berikut :

Sangat layak	(SL)	4
Layak	(L)	3
Tidak layak	(TL)	2
Sangat tidak layak	(STI)	1
5. Komentar bapak/ibu dapat di tulis pada kolom yang telah di sediahkan .
6. Terimakasih atas kesediaan bapak/ibu dalam mengisi lrmbar angket ini.

### Instrumen pengumpulan data

No	Aspek yang di nilai	Keterangan			
		1	2	3	4
1	Media yang di sajikan sudah menarik				✓
2	Media yang disajikan tidak mudah rusak				✓
3	Media yang disajikan sesuai materi			✓	
4	Pemilihan warna pada media sangat tepat				✓
5	Media mudah digunakan				✓
6	Media yang digunakan mudah di operasikan			✓	
7	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu siswa				✓
8	Penggunaan media dapat mengasah daya pikiran siswa			✓	
9	Penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar siswa			✓	
10	Media permainan boneka jari hewan tidak mengandung unsur negative				✓

#### Tabel kesalahan media dan saran perbaikan

Jika terdapat kesalahn pada aspek yang di nilai, mohon di tulis pada tempat yang disediakan.

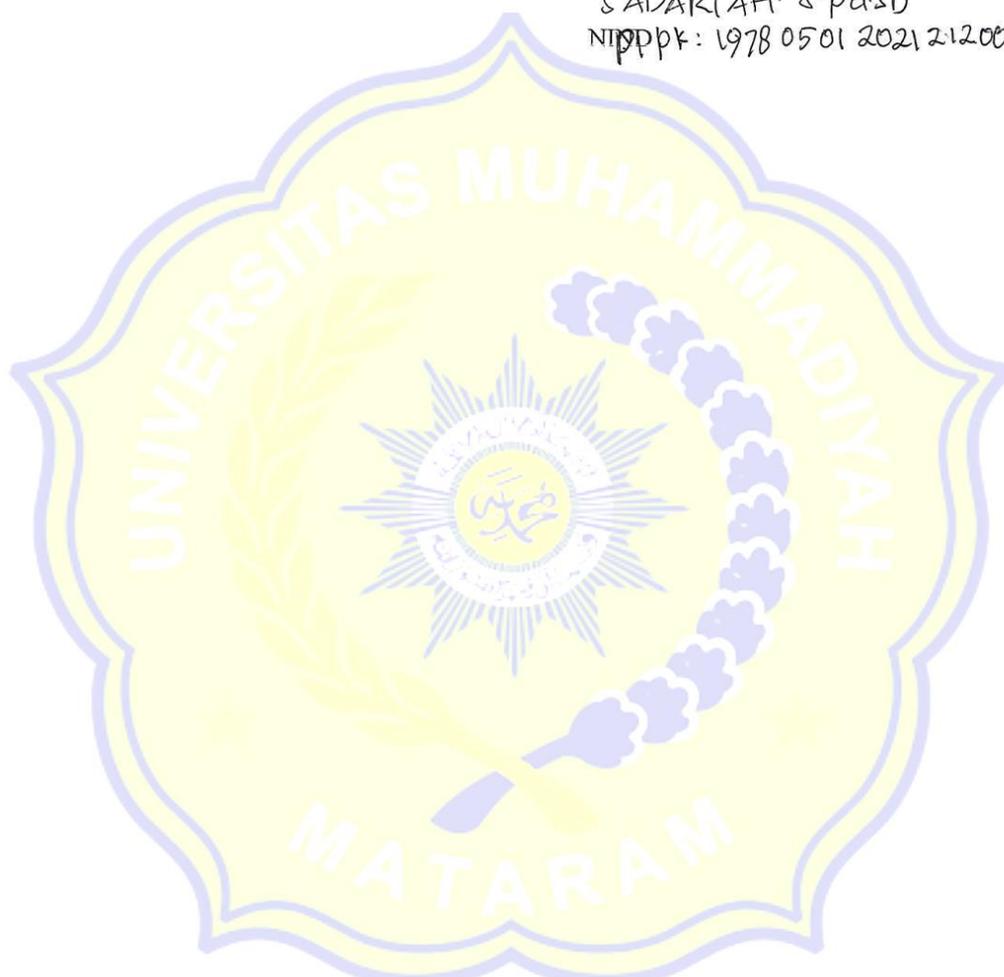
kritikdan saran:

Mataram,.....2021

Mengetahui, Validator Ahli Media



SADARIAH Spd,SD  
NIPPPK: 1978 05 01 2021 212006



## Lampiran 5. Angket Validasi Ahli Materi

## Instrumen validasi

## FORMAT PENILAIAN AHLI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan media permainan boneka jari hewan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada tema 7 subtema 2 siswa kelas 1 SDN 2 Maronge

Subjek penelitian : Siswa kelas 1 SDN 2 Maronge

Peneliti : Putri Nabila

Validator :

Validator : NURUL FATMAHAH, S. Pd SD

NIP/NIND : 19750507 202121 2 004

## Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi ini di maksud untuk mengetahui pendapat bapak /ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media permainan boneka jari hewan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada tema 7 subtema 2 siswa kelas 1 SDN 2 Maronge
2. Pendapat,saran ,penelitian dan kritik dari bapak /ibu selaku ahli media sangat membantu dan bermanfaat bagi penelititerhadap peningkatan kualitas media ini
3. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon kesediaan bapak /ibu untuk memeberikan penilaian pada setiap pernyataan yang ada dalam lembar validasi ini dengan tanda *check list*(√) pada kolom yang sesuai .
4. Adapun pedoman penilaian sebagai berikut :

Sangat layak	(SL)	4
Layak	(L)	3
Tidak layak	(TL)	2
Sangat tidak layak	(STI)	1
5. Komentar bapak/ibu dapat di tulis pada kolom yang telah disediakan.  
Terimakasih atas kesedian bapak/ibu dalam mengisi lrmbar angket ini

**Istrumen pengumpulan data**

No	Aspek yang di nilai	Keterangan			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan dalam media permainan boneka jari hewan sesuai dengan Kompetensi Inti pada kurikulum 2013				✓
2	Materi yang di sajikan dalam media permainan boneka jari hewan sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013				✓
3	Materi yang di sajikan dalam media permainan boneka jari hewan sesuai dengan indikator			✓	
4	Materi yang disajikan dalam media permainan boneka jari hewan sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013				✓
5	Media yang di sajikan sesuai dengan tema 7 subtema 2			✓	
6	Materi yang disajikan dalam media permainan boneka jari hewan jelas dan mudah dipahami siswa				✓
7	Kosakata yang digunakan siswa jelas dan komunikatif				✓
8	Materi yang disajikan dalam bentuk boneka jari hewan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa				✓
9	Materi yang disajikan dalam media boneka jari hewan sudah mencakup tema 7 subtema 2			✓	
10	Media boneka jari hewan sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan				✓

**Tabel kesalahan**

Tabel kesalahan media dan saran perbaikan

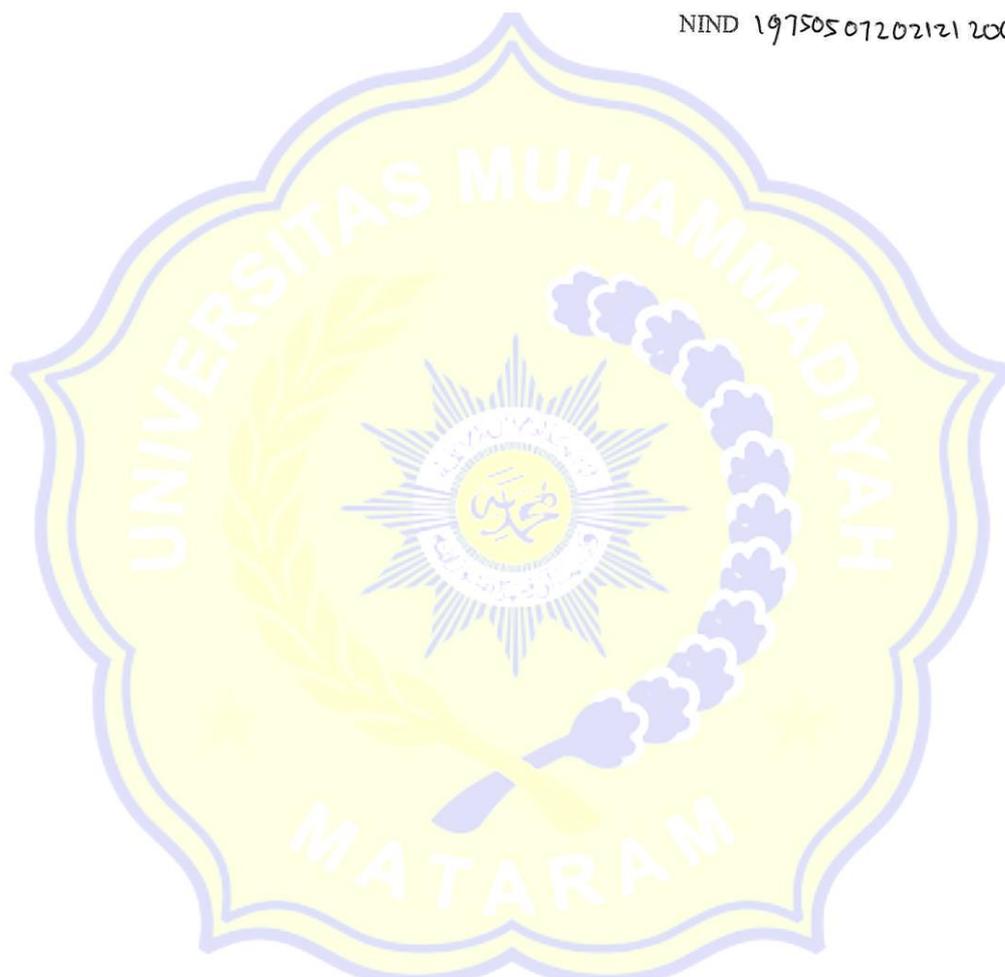
Jika terdapat kesalahan pada aspek yang di nilai ,mohon di tulis pada tempat yang di sediakan .

Kritik dan saran :

Mataram, .....2021  
Mengetahui, Validator Ahli Media



NIND 19750507202121 2004



**Instrumen validasi**  
**FORMAT PENILAIAN AHLI MATERI**

Judul penelitian : Pengembangan media permainan boneka jari hewan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada tema 7 subtema 2 siswa kelas 1 SDN 2 Maronge

Subjek penelitian : Siswa kelas 1 SDN 2 Maronge

Peneliti : Putri Nabila

Validator : Nursina Sari, M.pd

NIP/NIDN : 0825059102

**Petunjuk Pengisian Angket**

1. Lembar validasi ini di maksud untuk mengetahui pendapat bapak /ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media permainan boneka jari hewan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada tema 7 subtema 2 siswa kelas 1 SDN 2 Maronge
2. Pendapat,saran ,penelitian dan kritik dari bapak /ibu selaku ahli media sangat membantu dan bermanfaat bagi penelititerhadap peningkatan kualitas media ini
3. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon kesediaan bapak /ibu untuk memeberikan penilaian pada setiap pernyataan yang ada dalam lembar validasi ini dengan tanda *check list*(√) pada kolom yang sesuai .
4. Adapun pedoman penilaian sebagai berikut :

Sangat layak	(SL)	4
Layak	(L)	3
Tidak layak	(TL)	2
Sangat tidak layak	(STI)	1
5. Komentar bapak/ibu dapat di tulis pada kolom yang telah disediakan.  
Terimakasih atas kesedian bapak/ibu dalam mengisi lrmbar angket ini

**Istrumen pengumpulan data**

No	Aspek yang di nilai	Keterangan			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan dalam media permainan boneka jari hewan sesuai dengan Kompetensi Inti pada kurikulum 2013				✓
2	Materi yang di sajikandalam media permainan boneka jari hewan sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013			✓	
3	Materi yang di sajikan dalam media permainan boneka jari hewan sesuai dengan indikator			✓	
4	Materi yang disajikan dalam media permainan boneka jari hewan sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013			✓	
5	Media yang di sajikan sesuai dengan tema 7 subtema 2			✓	
6	Materi yang disajikan dalam media permainan boneka jari hewan jelas dan mudah dipahami siswa				✓
7	Kosakata yang digunakan siswa jelas dan komunikatif				✓
8	Materi yang disajikan dalam bentuk boneka jari hewan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa				✓
9	Materi yang disajikan dalam media boneka jari hewan sudah mencakup tema 7 subtema 2			✓	
10	Media boneka jari hewan sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan				✓

**Tabel kesalahan**

Tabel kesalahan media dan saran perbaikan

Jika terdapat kesalahan pada aspek yang di nilai ,mohon di tulis pada tempat yang di sediakan .

Kritik dan saran :

Mataram, .....2021  
Mengetahui, Validator Ahli Media



Nursna Sari, M.pd  
NIND 0828059102



## Lampiran 6. Angket Respon Siswa

**ANGKET RESPON SISWA**

Nama	: ZEKA
Absen	: 1
Kelas	: 2
Sekolah	: SDN 2 MARON

- Berilah tanda cheklis (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapatmu. Pilihan jawaban terdiri dari sangat setuju (SS) dengan poin 4, setuju (S) dengan poin 3, tidak setuju (TS) dengan poin 2, dan sangat tidak setuju (STS) dengan poin 1. Isilah seluruh pertanyaan tersebut dengan sejujur – jujurnya. Jawabanmu tidak akan mempengaruhi nilai pembelajaran

No	Pertanyaan	Tingkat persetujuan			
		1	2	3	4
1.	Media boneka jari hewan ini sangat menarik sehingga memotivasi saya untuk belajar				✓
2.	Tampilan boneka jari hewan ini dapat meningkatkan pengetahuan saya dalam belajar			✓	
3.	Media ini tidak membosankan dalam belajar karena gambarnya bagus, unik dan menarik			✓	
4.	Saya senang belajar menggunakan media boneka jari hewan			✓	
5.	Bahasa yang digunakan dalam media boneka jari hewan mudah dipahami			✓	
6.	Materi yang disajikan dalam media boneka jari hewan mudah dipahami				✓
7.	Tampilan media boneka jari hewan yang disajikan sangat jelas				✓
8.	Media boneka jari hewan ini dapat saya gunakan untuk belajar sendiri diluar jam sekolah				✓
9.	Media boneka jari hewan ini membuat saya lebih paham				✓

Lampiran 7 Dokumentasi



## Lampiran 8. Surat Izin Penelitian



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

E-mail: [fkjp@ummat.ac.id](mailto:fkjp@ummat.ac.id) Website: <http://fkjp.ummat.ac.id>  
 Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram

Nomor : 075/II.3.AU/FKIP-UMMat/F/IV/2021  
 Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar  
 Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

**Kepada**  
**Yth. Kepala Sekolah SDN 2 Maronge**  
**di**  
**Tempat**

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diberikan izin penelitian dalam rangka penulisan Skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Putri Nabila  
 NIM : 117180096  
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD  
**Judul : Pengembangan Media Permainan Boneka Jari Hewan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas 1 SDN 2 Maronge**  
**Tempat Penelitian : SDN 2 Maronge**

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

*Wabillahirtaufiq Walhidayah*  
*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Mataram, 20 April 2021

An. Dekan,  
 Wakil Dekan I

  
**Sri Marvani, S.Pd., M.Pd.**  
 NIDN 0811038701

Tembusan:

1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

## Lampiran 9. Surat Balasan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN SUMBAWA**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
 KORWIL PENDIDIKAN KEC. PLAMPANG, LABANGKA, & MARONGE  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 2 MARONGE**  
 JL.Lintas Sumbawa Bima Km 45

NOMOR : 036/420/SD.14/2021  
 PERIHAL : Balasan Izin Penelitian

Kepada Yth,  
 Ketua Jurusan Program Studi S1 PGSD  
 Universitas Muhammadiyah Mataram  
 Di,-

Tempat

*Assamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Elisabet Ratmawillis,S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa,

Nama : Putri Nabila

NIM : 117180096

Jurusan Program Studi : Pendidikan/PGSD

Telah melaksanakan penelitian pada Sekolah Dasar Negeri 2 Maronge sebagai syarat penyusunan skripsi dengan judul:

“Pengembangan Media Permainan Boneka Jari Hewan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas 1 SDN 2 Maronge “

Demikian surat ini kami sampaikan dan atas kerjasamanya kami mengucapkan terimakasih.

Maronge, 21 Mei 2021

Hormat Kami,  
 Kepala SDN 2 Maronge

*Elisabet Ratmawillis, S.Pd*  
 NIP.197208142007012018