

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

1. Atas dasar aspek praktis validitas penilaian dan produk daging sapi media pintar dengan nilai yang diperoleh dari validasi validasi guru, materi dan respons guru, dari empat validator memperoleh nilai rata -rata rata -rata dari 93.87 Hasil nilai yang diperoleh sangat valid.
2. Gunakan cara untuk memberikan kuesioner pada tanggapan kepada siswa, berdasarkan akuisisi kuesioner respons siswa dengan nilai rata -rata 93,33% dengan kategori yang sangat praktis.
3. 3.Berdasarkan efisiensi produk pengembangan media smart dadu dari hasil kuesioner motivasi untuk motivasi siswa yang diperoleh dari hasil tes Kore Kelas I SDN dengan nilai motivasi awal rata -rata 66, 35% dan nilai motivasi akhir dari nilai motivasi 90,55% dengan hasil nilai gain standar 0,71 dengan kategori tinggi, hasil implementasi pembelajaran dengan skor rata -rata 92% menunjukkan dengan sangat efektif.

#### 5.2 Saran

1. Kepada guru

Guru tidak hanya menyediakan materi dalam pembelajaran, tetapi guru juga harus memeriksa karakter dan hambatan yang dialami oleh siswa selama proses pembelajaran, tetapi penerjemah juga harus membangun suasana kelas yang baik sehingga minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran meningkat. Guru juga dapat menggunakan berbagai

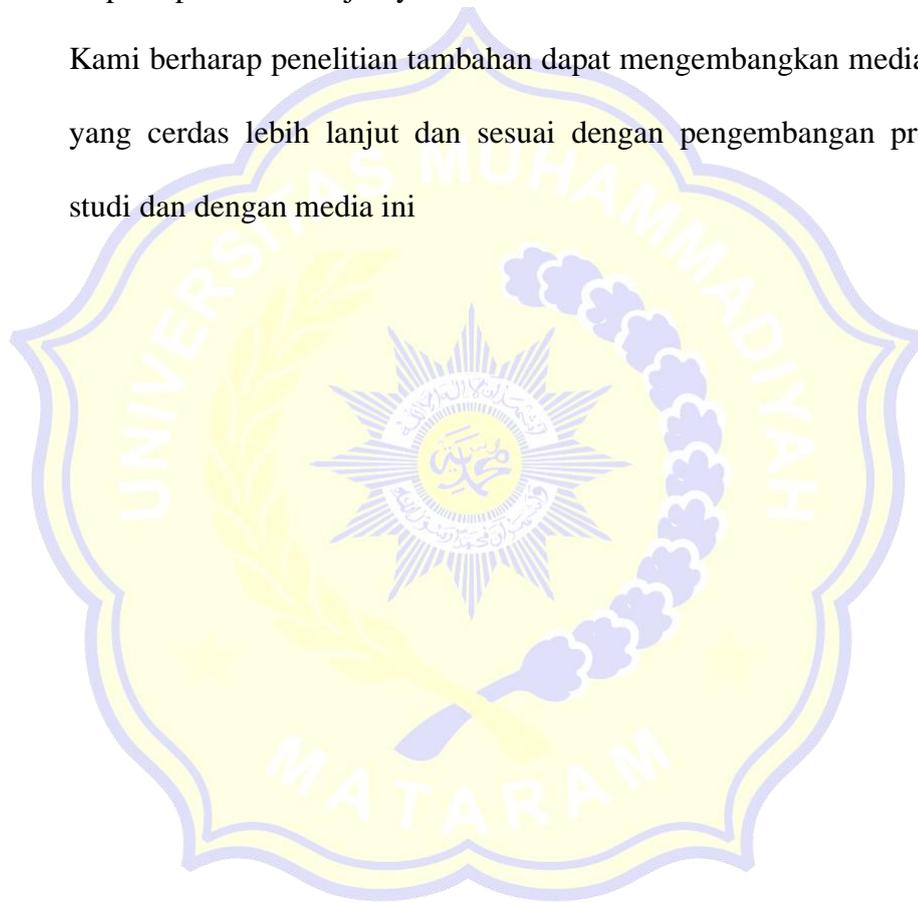
media pembelajaran seperti media Dadu pintar dalam proses pembelajaran.

2. Kepada peserta didik

Kami berharap semua siswa dengan media dari proses pembelajaran akan meningkat dan akan lebih aktif.

3. Kepada peneliti selanjutnya

Kami berharap penelitian tambahan dapat mengembangkan media dadu yang cerdas lebih lanjut dan sesuai dengan pengembangan program studi dan dengan media ini



## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Depok: PT.Raja Grafindo Persada.
- Alvanialista Ikalor. 2013. "Pertumbuhan dan Perkembangan, (Jurnal Pertumbuhan danPerkembangan".*Vol. 7, No. 1, Mei 2013, h. 1*
- Ari pitoyo. 2018. *Ilmu pengetahuan alam*. Jakarta: Penerbit CV. Teguh karya.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Azwar Saifuddin. 2014. *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustakapelajaroffset
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Andita, R. (2019). Pengembangan media pembelajaran ludopintar indonesia pada muatan ips materi rumah adat kelas ivsdn karangayu 03 semarang.*Unnes*.
- Ari Veronika.2017. Penerapan metode permainan dadu ejaan untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan sederhana bagi siswa kelas 2 semester 2 SDN Mojolangka 3 Kota Malang.*Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, Jilid 1, Nomor 4, September 2014, hlm. 230-236*.
- Agus Suprijono. 2009.*Cooperative Learning, Teori & Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar
- Badan Standar Nasional Pendidikan Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan.[https://bsnpindonesia.org/wpcontent/uploads/isi/Permen\\_22\\_2006.pdf](https://bsnpindonesia.org/wpcontent/uploads/isi/Permen_22_2006.pdf).
- Dalam. 2014. Keterampilan membaca. Jakarta: Raja wali
- Dimiyati dan Mudjono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endang, S.A. 2010. Pengertian Motivasi Belajar. Bandung: PT. Nusa Media
- Hake. Richard R. 1998. "Interaktive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey Of Mechanis Test Data For Intoductory Physics Courses". *Depertement of Physics, Indiana*

University, Bloomington, Indiana 47405 Januari 1998.

Hamzah, B. Uno. 2008. Teori motivasi dan pengukuran. Jakarta: Bumi Aksara

Indah, P. 2019. "Efek program PISA terhadap kurikulum di Indonesia".

DOI: 10.24832/jpnk.V4i1.1157.

Lutfiani, A. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Misteri Untuk Mencapai Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Fluida Dinamis". di skripsi

Mualimah, S. 2016. "Meningkatkan kemampuan menulis melalui media dadu bergambar pada anak kelompok B1 TK Perwanida Karangrejo Kecamatan ngasem Kabupaten Kediri tahun ajaran 2015/2016". Pp. 12.1.01.11.0035. Universitas Nusantara PGRI Kediri

Ni Wayan, E.S, dkk. 2014. Penerapan metode bermain berbantuan media dadu huruf untuk meningkatkan perkembangan bahasa, e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan pendidikan anak usia dini (Volume 2 No 1 Tahun 2014).

Ramli, M (2017). Media dan teknologi pembelajaran. Banjarmasin: Antasari Press

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sinyanyuri, S & Assagaf, L. 2017. Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Sukiman, 2017. *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen serta Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas. 2006. Bandung: Citra Umbara.

Uno, H. 2011. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Wiwit Syofiani. 2016. "Dengan judul skripsi "peningkatan membaca anak melalui permainan dadu kata bergambar di taman kanak-kanak Aisyiyah naras Pariaman, *Jurnal Pesona, PAUD Vol. 1 No.1*

- (Online,2007) Tersedia:<http://olfix.blogspot.com/2007/08/01/archive.html>. (3 september 2017), hal. 52
- Raisatun Nisak, Seabrek. 2013. Games Asyik- Edukatif untuk mengajar PAUD/TK, (Jogjakarta: Diva Press, 2013), hal. 129
- Wiwit, S. 2017. Peningkatan membaca anak melalui permainan dadu kata bergambar di taman kanak-kanak Aisyiyah Naras Pariman. Jurnal pesona, PAUD vol.1 No. 1, pp
- Arif S Sadiman, dkk, Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan),(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2018), hal. 29
- Indrianti, Lisa. 2020. *Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Tema 7 Sub Tema 1 Peserta didik Kelas 1 SDN 38 Mataram tahun pelajaran 2019/2020*. PGSD. Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Muhammad zulfiki fahrizal ardiansyah, Mustaji. 2018, *pengembangan permainan ro putar materi pokok ekosistem dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam bagi peserta didik kelas V sekolah dasar*. teknologi pendidikan FIP univeersitas negeri surabaya
- Nursina sari.2018, Peningkatan Motivasi dan Kemam puan Kognitif IPA Melalui Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*. PSEJ Vol. 3 Nomor 1 April 2018-Jurnal ONLINE. Diakses dari <http://ejournal.upstegal.ac.id/index.php/PSEJ/article/view/880>. pada tanggal 20 juli 2020.
- Sardiman A.M. 2018, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengaja*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Alfabeta: bandung.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif , sKualintatif Dan R dan D*. Alfabeta: bandung.
- Dina Zairida, Okviyoandra Akhyar, Raden Roro Ariessanty Alicia Kusuma Wardhani. 2019,
- Pengembangan Media Pakapindo ( Papan Kantong Pintar Doraemon Pada Materi Hukum –Hukum Dasar Kimia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di MA Raudhatussybban



## LAMPIRAN 2

### Lembar Angket validasi materi

**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA DADU PINTAR UNTUK MENINGKATKAN**  
**MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

Nama	Hafaturrahmah, M.Pd		
NIP/NIY	0809098501		
Instansi			
Jabatan			

**A. Petunjuk**

1. Mohon kepada Bapak/Ibu berkenan memberi penilaian terhadap media pembelajaran ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi yang saya susun.
2. Berikut dikemukakan sejumlah pernyataan berkaitan dengan Media Pembelajaran
3. Dimohon Bapak/Ibu memberi nilai pada butir-butir Pengembangan Media dengan cara memberi cek lis (✓) pada kolom sesuai dengan rubric penilaian.
4. Saran-saran yang Bapak/Ibu berikan, dimohon langsung dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
 

a. Sangat Setuju (SS)	diberi	skor 4
b. Setuju (S)	diberi	skor 3
c. Kurang Setuju (KS)	diberi	skor 2
d. Tidak Setuju (TS)	diberi	skor 1

**B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek**

No.	Pernyataan	Nilai			
		SS	S	KS	TS
1	Materi pada media pembelajaran dadu pintar ini sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013		✓		
2	Materi pada media pembelajaran dadu pintar ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013	✓			
3	Materi pada media pembelajaran dadu pintar ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan	✓			
4	Media pembelajaran dadu pintar ini sesuai dengan konsep materi tema 1 sub tema 2 pembelajaran ke	✓			
5	Materi yang dikembangkan dalam media dadu pintar ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa	✓			
6	Bahasa dan angka-angka yang digunakan dalam media dadu pintar sesuai dengan usia siswa	✓			
7	Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media pembelajaran dadu pintar sudah tepat	✓			
8	Ketersain materi dengan panduan penggunaannya		✓		
9	Ketepatan penjelasan/uraian yang digunakan dengan materi		✓		
10	Media pembelajaran dadu pintar ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negative	✓			

**A. Tanggapan dan Saran**

Materi Validasi



## LAMPIRAN 4

### Angket validasi guru ahli media dan materi

**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN MEDIA DADU PINTAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

Nama	Irfanah S.Pd
NIP/NIY	
Instansi	
Jabatan	

**A. Petunjuk**

1. Mohon kepada Bapak/Ibu berkenan memberi penilaian terhadap media pembelajaran ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi yang saya susun.
2. Berikut dikemukakan sejumlah pernyataan berkaitan dengan Media Pembelajaran.
3. Dimohon Bapak/Ibu memberi nilai pada butir-butir Pengembangan Media dengan cara memberi cek lis (✓) pada kolom sesuai dengan rubric penilaian.
4. Saran-saran yang Bapak/Ibu berikan, dimohon langsung dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

a. Sangat Setuju (SS)	diberi	skor 4
b. Setuju (S)	diberi	skor 3
c. Kurang Setuju (KS)	diberi	skor 2
d. Tidak Setuju (TS)	diberi	skor 1

**B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek**

No.	Pernyataan	Nilai			
		SS	S	KS	TS
1.	Materi pada media pembelajaran dadu pintar ini sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013		✓		
2.	Materi pada media pembelajaran dadu pintar ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013	✓			
3.	Materi pada media pembelajaran dadu pintar ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan		✓		
4.	Media pembelajaran dadu pintar ini sesuai dengan konsep materi tema 7 sub tema 1 pembelajaran ke 3	✓			
5.	Materi yang dikembangkan dalam media dadu pintar ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa	✓			
6.	Bahasa dan angka-angka yang digunakan dalam media dadu pintar sesuai dengan usia siswa	✓			
7.	Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media pembelajaran dadu pintar sudah tepat	✓			
8.	Kesesuaian materi dengan panduan penggunaannya		✓		
9.	Ketepatan penjelasan/uraian yang digunakan dengan materi	✓			

## LAMPIRAN 5

### Lembar angket respon peserta didik. Lembar Instrumen Penelitian Angket Respon Belajar Siswa

Pilihlah satu jawaban yang menurut anda benar. Berilah tanda pada kolom yang tersedia dibawah

Keterangan

4 : Sangat setuju

3 : Setuju

2 : Kurang setuju

1 : Tidak setuju

No	Pertanyaan	Skala Penilaian			
		SS	S	SK	TS
<b>Media</b>					
1.	Tampilan media dadu pintar sangat bagus				
2.	Bentuk media dadu pintar yang digunakan sangat menarik				
3.	Media dadu pintar ini tidak membosankan saya dalam proses pembelajaran				
4.	Media pembelajaran ini mudah digunakan				
<b>Materi</b>					
5.	Media dadu pintar ini memudahkan saya dalam menerima materi pembelajaran				
6.	Media ini menumbuhkan rasa ingin tahu saya dalam proses pembelajaran				
7.	Media dadu pintar membuat saya lebih semangat belajar dalam menerima materi pembelajaran				
8.	Media ini sangat menarik sehingga banyak ide informasi baru yang didapatkan dalam proses pembelajaran				
<b>Pembelajaran</b>					
9.	Media pembelajaran ini sangat menyenangkan sehingga membuat saya memahami materi yang disampaikan dengan cara belajar				

## LAMPIRAN 6

### a. Lembar angket Motivasi peserta didik Sebelum Dan Sesudah

#### Lembar Instrumen Penelitian Angket Motivasi Belajar Siswa

Pilihlah satu jawaban yang menurut anda benar. Berilah tanda pada kolom yang tersedia dibawah

Keterangan

- 4 : Sangat setuju  
 3 : Setuju  
 2 : Kurang setuju  
 1 : Tidak setuju

No	Pertanyaan	Skla Penilaian			
		SS	S	SB	TS
1.	Saya memperhatikan kegiatan pembelajaran				
2.	Pertama kali saya belajar menggunakan media dadu pintar				
3.	Dengan adanya media dadu pintar dalam proses pembelajaran saya dapat mengerti materi pembelajaran				
4.	Saya mengerjakan tugas dengan tepat waktu				
5.	Saya mengerjakan tugas dengan percaya diri				
6.	Media dadu pintar membuat saya lebih semangat dalam proses pembelajaran				
7.	Saya bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas saya				
8.	Saya dapat memahami materi benda,hewan ,dan tanaman disekitar ku				
9.	Saya yakin dapat menyesuaikan pembelajaran				
10.	Setelah mempelajari pembelajaran ini saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam mengerjakan tugas				

## LAMPIRAN 7

**Soal pilihan ganda**

Berilah tanda silang (x) pada huruf a,b,c,dan d pada jawaban yang benar !

- Benda hidup disekitar kita contohnya adalah...
  - Debu
  - Batu
  - Pohon
- Contoh benda ciptaan Allah di alam adalah...
  - Hewan
  - Jalan raya
  - Roti
- Kelinci merupakan benda hidup, antara lain karena kelinci dapat bergerak. Gerak kelinci adalah.....
  - Terbang
  - Melompat
  - Berenang
- Kambing dan sapi termasuk benda....
  - Mati
  - Tak hidup
  - Hidup
- Benda-benda yang dipelihara dengan baik akan menjadi.....
  - Hancur
  - Terawat
  - Rusak
- Pada dinding kelas ada Garuda Pancasila Garuda Pancasila merupakan lambang....
  - Desa
  - Sekolah
  - Negara
- Bunyi sila keempat Pancasila adalah kerakyatan yang di pimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam....
  - Permusyawaratan / perwakilan
  - Permusyawaratan / perdamaian
  - Perwakilan / perjuangan
- Sila keempat Pancasila mempunyai simbol ....
  - Kepala banteng
  - Pohon beringin
  - Padi dan kapas
- Bilangan 46 di tulis ....
  - Empat enam puluh
  - Empat puluh enam
  - Empat enam
- Bilangan 59 di tulis ...
  - Lima enam
  - Sembilan puluh lima
  - Lima puluh sembilan
- Burung merpati terbang menggunakan.....
  - Paruhnya
  - Kakinya
  - Sayapnya

MATARAM

## LAMPIRAN 8

### Hasil hitung validasi para ahli

a. Cara menghitung hasil validasi ahli individual

$$\frac{x}{y} \times 100\%$$

$$X1 = \frac{x}{y} \times 100\%$$

$$X1 = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$= 92,5\% \text{ (sangat valid)}$$

Keterangan :

1. Jumlah skor yang diperoleh
2. Jumlah indicator dikalikan jumlah skor maksimal
3. Kemudian dibagi jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah indicator dibagi dengan jumlah skor maksimal dan dikalikan 100% sehingga menghasilkan total = (sangat valid)
4. menghasilkan total = (sangat valid)

No	Pertanyaan	S	N	P(100%)	Tingkat kelayakan
	jenis media dan bahan yang digunakan dalam media Dadu Pintar	5	5	100%	sangat layak
	penyusunan tampilan bentuk dan ukuran media dadu pintar menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran	5	5	100%	layak
	media Dadu pintar membantu peserta didik untuk lebih semangat dalam proses pembelajaran.	5	5	100%	sangat layak
	tingkat keawetan media Dadu pintar	4	5	80%	layak
	tingkat kemenarikan media dadu pintar	5	5	100%	sangat layak
	kesederhanaan tampilan media Dadu pintar	5	5	100%	sangat layak
	kejelasan tampilan media Dadu Pintar membuat peserta didik semangat	4	5	80%	layak

	dalam proses pembelajaran				
	Media Dadu Pintar mudah disimpan dan dibawa kemana-mana	4	5	80%	kup layak
Jumlah		7	0	92,5%	

a. Cara menghitung rata-rata validasi

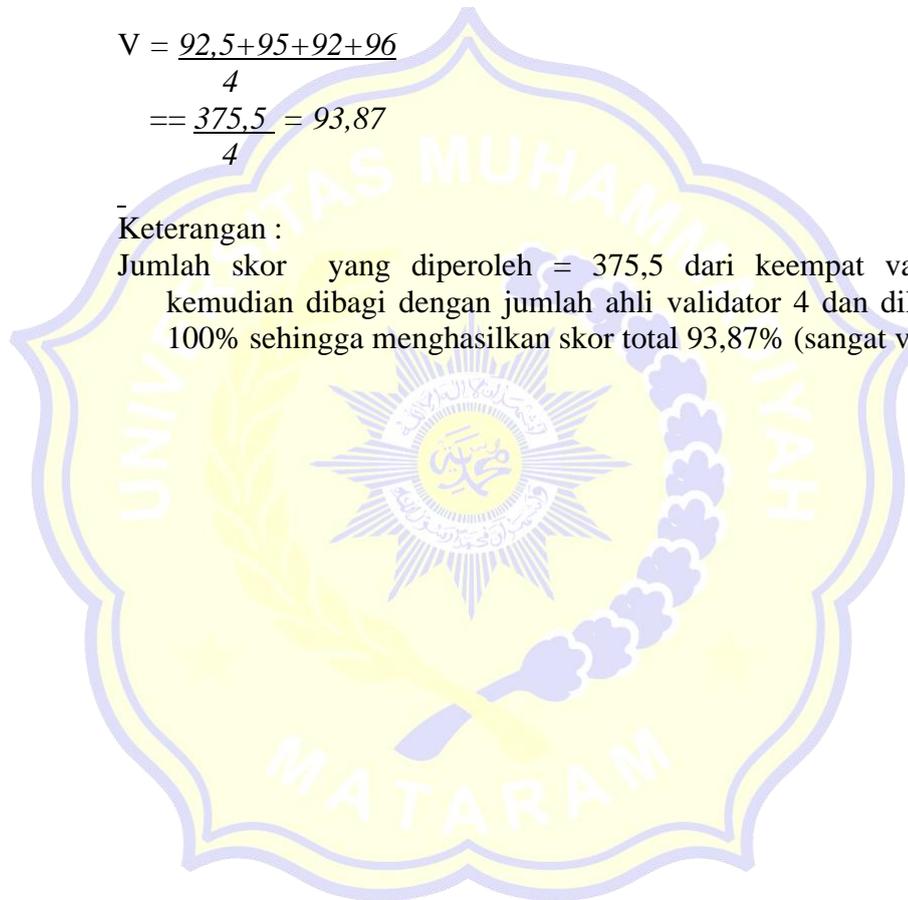
$$V = \frac{S}{n}$$

$$V = \frac{92,5+95+92+96}{4}$$

$$== \frac{375,5}{4} = 93,87$$

Keterangan :

Jumlah skor yang diperoleh = 375,5 dari keempat validator kemudian dibagi dengan jumlah ahli validator 4 dan dikalikan 100% sehingga menghasilkan skor total 93,87% (sangat valid).



## LAMPIRAN 9

### Uji terbatas

1. Hasil hitungan respon peserta didik (kepraktisan)
  - a. Hasil hitungan nilai individu

$$\frac{x}{y} \times 100\%$$

$$X1 = \frac{x}{y} \times 100\%$$

$$X1 = \frac{42}{45} \times 100\%$$

$$= 93,33\% \text{ (sangat praktis)}$$

Keterangan :

1. Skor yang diperoleh peserta didik = 42
2. Jumlah indicator dikali skor maksimal = 45
3. Kemudian dibagi jumlah skor yang didapatkan dengan jumlah indicator dibagi jumlah maksimal dan dikalikan 100% sehingga menghasilkan total = 93,33% (sangat praktis).

No	Pertanyaan	S	N	(100%)	Tingkat kelayakan
	mpilan media Dadu Pintar sangat bagus	5	5	100%	ngat layak
	ntuk media Dadu Pintar yang digunakan sangat menarik	4	5	80%	yak
	edia Dadu Pintar tidak membosankan saya dalam proses pembelajaran	5	5	100%	ngat layak
	edia pembelajaran ini mudah digunakan	4	5	80%	yak
	edia Dadu Pintar memudahkan saya dalam menerima materi pembelajaran	5	5	100%	ngat layak
	edia ini menumbuhkan rasa ingin tau saya dalam proses pembelajaran	5	5	100%	ngat layak
	edia Dadu Pintar membuat saya lebih semangat belajar dalam menerima materi pembelajaran.	4	5	80%	yak
	edia ini sangat menarik sehingga	5	5	100%	ngat layak

	banyak ide dan informasi baru yang didapatkan dalam proses pembelajaran				
	Media pembelajaran ini sangat menyenangkan sehingga membantu saya memahami materi yang disampaikan	5	5	100%	sangat layak
	Jumlah	2	5	93,33%	sangat layak

b. Cara menghitung nilai rata-rata keseluruhan peserta didik.

$$V = \frac{S}{n}$$

$$V = \frac{93,33+95,55+91,11+93,33+95,55+91,11}{6}$$

$$= \frac{559,98}{6}$$

$$= 93,33\% \text{ (sangat praktis)}$$

Keterangan : jumlahkan skor yang diperoleh = 559,98 dari keenam validator kemudian dibagi jumlah peserta didik 6 dan dikalikan 100% sehingga menghasilkan skor total 93,33% (sangat praktis).

No	Nama peserta didik	X	Y	X1	Tingkat kepraktisan	Keterangan
1	DS	42	45	93,33%	sangat valid	Tidak perlu revisi
2	DF	43	45	95,55%	sangat valid	Tidak perlu revisi
3	FAM	41	45	91,11%	sangat valid	Tidak perlu revisi
4	F	42	45	93,33%	sangat valid	Tidak perlu revisi
5	MK	43	45	95,55%	sangat valid	Tidak perlu revisi
6	S	41	45	91,11	sangat valid	Tidak perlu direvisi
	Jumlah	251	225	93,77%	sangat valid	Tidak perlu revisi

## LAMPIRAN 10

### Uji lapangan

#### 1. Hasil hitungan motivasi awal dengan motivasi akhir nilai gain

No	Nama peserta didik	Nilai	
		Motivasi awal	Motivasi akhir
1	AY	45	89
2	AD	70	90
3	AMD	40	86
4	AN	40	89
5	AR	60	90
6	ART	65	85
7	AYY	90	100
8	BU	80	95
9	BT	55	85
10	CAN	58	86
11	DPL	60	86
12	EW	70	90
13	FA	85	100
14	J	60	89
15	MR	90	100
16	PP	85	100
17	RP	85	90
18	S	60	87
19	SB	73	88
20	SS	56	86
	Jumlah	1.327	1.811
	Rata-rata	66,35	90,55

Untuk mengetahui selisi antara motivasi awal dengan motivasi akhir maka akan dihitung dengan menggunakan rumus ini:

$$\text{Skor perolehan peserta didik} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Rumus menentukan selisih

$$\text{Gain standar} = \frac{\text{skor pre test} - \text{skor post test}}{100 - \text{rata-rata pretes}}$$

$$\text{Gain standar} = \frac{90,55 - 66,35}{100 - 66,35}$$

$$\text{Gain standar} = \frac{24,2}{33,65}$$

$$\text{Gain standar} = 0,71$$

2. Hasil hitungan keterlaksanaan pembelajaran

$$K = \frac{x}{n} \times 100\%$$

$$K = K = \frac{x}{n} \times 100\%$$

$$K = K = \frac{92}{100} \times 100$$

$$= 92\%$$

Keterangan :

1. Skor yang diperoleh =
2. Jumlah indicator dikalikan skor maksimal =
3. Kemudian jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah indicator dibagi dengan jumlah skor maksimal dan dikalikan 100% sehingga menghasilkan total = 92% (sangat efektif)

Aspek –aspek yang dinilai	nilai				
<b>Pendahuluan</b>					
Guru mengucapkan salam	5				
Guru menanyakan kabar peserta didik	5				
Guru mengajak semua peserta didik untuk berdoa	5				
Guru mengajak peserta didik bertepuk semangat		4			
Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari		4			
<b>Kegiatan inti</b>					
<b>Observasi</b>					
Guru menjelaskan materi tentang benda, hewan dan tanaman di sekitar ku	5				
Guru memperlihatkan media Dadu Pintar	5				
Guru menjelaskan cara bermain media dadu pintar		4			
Peserta didik diminta agar mengamati apa yang	5				

	dijelaskan oleh guru					
<b>encoba</b>						
	serta didik dibagikan menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang	5				
	tiap perwakilan kelompok dimintai untuk maju kedepan kelas untuk melempar media dadu pintar untuk mendapatkan gambar yang ada disediakan	4				
<b>ok berdiskusi</b>						
	telah mendapatkan salah satu gambar , peserta didik duduk kembali di anggota kelompok masing-masing.	4				
	ru membagikan lks yang didapatkan di media dadu pintar	5				
	serta didik mengerjakan lks dengan teman kelomponya.	5				
	telah semuanya selesai menjawab soal, peserta didik diminta menebak gambar yang mereka dapatkan digambar masing –masing	5				
	lesai menebak peserta didik diminta mempresenasikan hasil jawabanya.	4				
<b>Penutup</b>						
	rsamaan peserta didik membuat kesimpulan	4				
	ru memberikan motivasi tesorhadap peserta didik agar tetap semangat dalam belajar.	5				
	ru mengajak peserta didik untuk bersama-sama membaca doa penutup	5				
	ru mengucapkan salam	4				
Jumlah		92 %				

**LAMPIRAN 11**

**Gambar uji terbatas**



**LAMPIRAN 13**

**Gambar uji lapangan**





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail : [ummatarem@telkom.net](mailto:ummatarem@telkom.net)

Website : <http://unmuhmataram.com>

JL. K. H. Ahmad Dahlan No. 1 Telp. (0370) 633723 Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama : Kurniati  
NIM : 116180045  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Pembimbing I : Haifaturrahman, M.Pd.  
Pembimbing II : Sintayana Muhardini, M.Pd.  
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA DADU PINTAR UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1  
SEKOLAH DASAR

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	
			I	II
1	11/2/2021	Sesuaikan sistematis yg paku		Sy
2	15/2/2021	Perbaiki latar belakang Rencana BAB II		Sy
3	18/2/2021	Perbaiki sistematis BAB I, BAB II, Buat paragraf dan kerangka		Sy
4	8/4/2021	Sesuaikan yg paku Untuk sistematis BAB III		Sy
5	23/4/2021	Ace BAB III buat lampiran		Sy
6				

7	24/7/22			
8	24/7/22			
9				
10	25/07/22			
11	26/07/22	1000		
12				
13				

Mataram, 13 Agustus 2021  
Ketua Program Studi Pendidikan Guru  
Sekolah Dasar



Haifaturrahmah, M.Pd  
NIDN. 0804048501



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail : [ummataram@telkom.net](mailto:ummataram@telkom.net)

Website : <http://unmuhmataram.com>

JL. K. H. Ahmad Dahlan No. 1 Telp. (0370) 633723 Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama : Kurniati  
NIM : 116180045  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd.

Pembimbing II : Sintayana Muhardini, M.Pd.

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA DADU PINTAR UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH  
DASAR

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	
			I	II
1	6/7/2022	tek shis teman yg sudah lulus untuk tek sun		SY
2	16/7/2022	Acc		SY
3	18/7/2022		SY	
4	22/7/2022	Acc	SY	
5				
6				



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

*E-mail:* fkipummat@gmail.com *Website:* <http://fkip.ummat.ac.id>  
Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram

Nomor : 013/II.3.AU/FKIP-UMMAT/F/I/2022  
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar  
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

**Kepada**  
**Yth. Kepala Sekolah SDN Kore**  
**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 : Kurniati  
NIM : 118180045  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD  
Judul : **Pengaruh Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar**  
Tempat Penelitian : **SDN Kore**

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

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

Mataram, 04 Januari 2022

an Dekan  
Wakil Dekan I,



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

Tembusan:

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



PEMERINTAH KABUPATEN BIMA  
DINAS PENDIDIKAN KEBUDAYAAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 KORE

Alamat : Sandue- Sanggar

**SURAT KETERANGAN**

*Nomor :004/130/01.1/SDN 2. Kore/2022*

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Sitti Sarafiah, S.Pd.Sd**  
Jabatan : Kepala Sekolah  
NIP : 196412311984032099  
Alamat : Desa Sandue, Kec. Sanggar, Kab. Bima

Menerangkan dengan sebenarnya dan berdasarkan bukti yang ada bahwa mahasiswa/tersebut di bawah ini :

Nama : **Kurniati**  
Nim : 116180045  
Jurusan/ Program : Pendidikan/ PGSD  
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas 1 sekolah dasar**

Memang bertul telah mengadakan penelitian dikelas I di SDN 2 Kore tanggal 24 Januari 2022 tahun pelajaran 2021/2022 dengan hasil sesuai yang dilaporkan.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Sandue, 02 Februari 2022

Kepala Sekolah

Sitti Sarafiah, S.Pd.Sd  
NIP.196412311984032099