

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa, bagaimana menghasilkan alat peraga papan simetri putar berbasis *direct instruction* pada siswa kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis.

5.2. Saran

Adapun saran menurut peneliti adalah dimana peneliti lain dapat memperbaiki kekurangan yang terjadi dalam penelitian ini yaitu membuat anak lebih aktif didalam kelas dan bagaimana mengatasi perilaku anak yang nakal sehingga hasil penelitian selanjutnya lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Z Aqib, 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- P. E. AINI 2018. *Handout Matematika berbantuan Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal. Desimal: Jurnal Matematika, 1 (1), 2018, hal: 73-79.*
- R. A. ARIFIN . 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Datar Bercirikan Etnomatematika Kelas V DI SD/ MI Arsyad. *Jurnal: Sarwahita, 11 (1), hal: 38-43.*
- M. Badriyah, . 2015. *Manajemen Sumber Daya Manusia, Cetakan 1*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Borg, W dan Gall, M, D. 1983. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Depdiknas . 2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Gunawan. 2013. Fustinus Fany Penggunaan Alat Peraga Papan Simetri Putar dalam Pembelajaran Remedial pada Materi Simetri Putar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Sinoyo III Gunungkidul. *Skripsi Disertasi tidak diterbitkan. Yogyakarta: FKIP USD.*
- Hamalik, O. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdu, G, A. 2011. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan: Vol 12. No 1, April 2011.*
- Hanafiah dan Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sutarto, Hastuti . 2018. *Bahan Manipulatif dalam Pembelajaran Matematika SD*. Mataram: LPP Mandala.
- Herman, T. 2007. Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematis Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Educationist, 1 (1).*



LAMPIRAN 1

	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>E-mail : fkjp.um.mataram@telkom.net Website http://fkjp.ummat.ac.id</i> Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram
<hr/>	
Nomor	: 0164/IL.3.AU/FKIP-UMMat/F/X/2020
Lamp.	: 1 (Satu) Eksemplar
Perihal	: <u>Permohonan Izin Penelitian</u>
Kepada	
Yth. Kepala Sekolah SDN 2 Jembatan Kembar	
di	
Tempat	
<hr/>	
<i>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</i>	
Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diberikan izin penelitian dalam rangka penulisan Skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:	
Nama	: Fita Puspita
NIM	: 116180076
Jurusan/ Program Studi	: Pendidikan / PGSD
Judul	: Pengembangan Alat Peraga Papan Simetri Putar Berbasis Direct Intruaction Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Tempat Penelitian	: SDN 2 Jembatan Kembar
Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.	
<i>Wabillahirtaufiq Walhidayah</i> <i>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</i>	
Mataram, 24 Oktober 2020	
An. Dekan, Wakil Dekan II	
	
 Agus Herianto, S.Pd., M.Pd. NIDN 0831128220	
Tembusan:	
1. Rektor UM Mataram (sebagai laporan)	
2. Ketua Jurusan/ Program Studi	
3. Yang bersangkutan	
4. Arsip	

LAMPIRAN 2

**PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK BARAT**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT DIKBUD KECAMATAN LEMBAR
SDN 2 JEMBATAN LEMBAR
Jl. Yos Sudarso Bawak Bantak Jembatan Gantung Kec. Lembar Kode Pos : 83364
NPSN : 50200231 NSS : 101230113068

SURAT KETERANGAN
Nomor : A.II/6/02 /sdn2/km/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Jembatan Lembar Kecamatan Lembar Kabupaten Lombok Barat Propinsi Nusa Tenggara Barat, menerangkan bahwa :

Nama : **FITA PUSPITA**
NIM : 116180076
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Alat Peraga Papan Simetri Putar Berbasis Direct Intruaction Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Memang benar telah mengadakan penelitian di Sekolah kami mulai tanggal 26 Oktober sampai dengan 28 Oktober 2020 di SDN 2 Jembatan Kembar Kecamatan Lembar Kabupaten Lombok Barat Provinsi Nusa Tenggara Barat.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lembar, 2 November 2020
Kepala Sekolah


HI. SUHAEMLS, Pd.SD
NIP. 19620831 198403 2 012

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Desain alat peraga sesuai dengan materi bangun datar			✓	
2	Petunjuk cara penggunaan		✓		
3	Tidak mengandung unsur salah konsep				✓
4	Sesuai dengan karakteristik siswa SD		✓		
5	Memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif				✓
6	Potensial memudahkan peserta didik untuk memahami materi		✓		
7	Penggunaan warna indah dan menarik			✓	
8	Tidak membahayakan		✓		
9	Mudah digunakan				✓
10	Bisa digunakan berulang ulang		✓		
11	Mudah dibawa kemana mana		✓		
12	Memudahkan untuk memahami konsep bangun datar			✓	
13	Bertahan Lama				✓

C. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan :

- 1 : Sangat kurang, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Kurang, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- 3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.

LAMPIRAN 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) MATEMATIKA

Satuan Pendidikan : SDN 2 Jembatan Kembar

Kelas / Semester : V / II

Pelajaran : Bangun Datar

Sub Pelajaran : Simetri Putar

Pertemuan : 1

Alokasi waktu : 90 menit

A. KOMPETENSI INTI

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 tetangga serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Menyelidiki sifat-sifat kesebangunan dan simetri
- 1.2 Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun datar.

C. INDIKATOR

- Menentukan simetri putar dari berbagai bangun datar

D. TUJUAN

1. Melalui proses mengamati, menanya, menalar, memvisualisasikan, dan mendemonstrasikan media papan Simetri putar , siswa mampu menjelaskan cara penggunaan media.
2. Melalui proses mencoba dan menalar, siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi.

E. MATERI

- SIMETRI PUTA

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Model Pembelajaran : Direct Intrucation (pengajaran langsung)

Metode : ceramah, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Tahapan Saintifik	Alokasi Waktu
Pembukaan	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.• Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh ketua kelas• Guru menyampaikan materi apa saja yang harus dipelajari dan dikuasai <p>Menanya dan Menalar</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa merespon pertanyaan dari guru berhubungan dengan materi pembelajaran sebelumnya yaitu tentang bangun ruang.• Siswa menerima informasi tentang kompetensi dasar dan tujuan		15 menit

	<p>pembelajaran yang akan dicapai, ruang lingkup materi, langkah pembelajaran, serta metode yang akan dilaksanakan</p>		
Inti	<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang materi yang diajarkan. • Guru mempresentasikan materi pembelajaran dengan cara menjelaskan kepada siswa cara penggunaan alat peraga papan simetri putar dan menjelaskan tentang penggunaannya <p>Menalar dan Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok • Tiap kelompok dibagikan masing-masing 1 alat peraga papan simetri putar • Siswa mengamati cara penggunaan alat peraga papan simetri putar dengan bantuan guru. • Siswa mencoba mempraktekan cara penggunaan papan simetri putar. • Siswa memperhatikan dan mengamati penjelasan maksud dari simetri putar pada bangun datar dengan berbantuan media berdasarkan data diatas. 		40 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjelaskan dan menentukan berapa simetri putar pada tiap putaran pada bangun datar. <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjuk perwakilan kelompok untuk maju dan menjelaskan hasil diskusi tentang penentuan simetri putar pada bangun datar. • Guru memberikan pbenaran dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada siswa. • Guru membagikan Lembar Kerja Siswa. • Guru meminta siswa untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa tersebut secara berkelompok. • Guru menunjuk perwakilan 1 siswa dari masing-masing kelompok untuk menuliskan hasil pekerjaanya didepan kelas secara bergantian. 		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa merefleksi penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi. • Siswa mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya • Guru mengajak siswa untuk berdoa dan mengahiri pembelajaran. 		20 menit

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku guru dan buku siswa .
2. Media Papan Simetri Putar

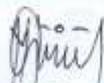
Mengetahui

Wali Kelas V SDN 2 Jakem


(Zakariyah, S. Pd)

Mataram, 20 October 2020

Mahasiswa Penelitian


(Fisa Puspita)

Nim: 116180076

Mengetahui
Kepala Sekolah,



(Hj. Sufiemi, S.Pd.SD)

NIP / NIK 196208311984032012

LAMPIRAN 4

Lampiran 2

LEMBAR VALIDASI ALAT PERAGA PEMBELAJARAN

MATEMATIKA SD UNTUK AHLI MEDIA

Sasaran : Siswa kelas V SD/MI

Judul Sripsi : Pengembangan Alat Peraga Papan Simetri Putar Berbasis Direct
Intruction Pada Siswa kelas V Sekolah Dasar

Penyusun : Fita Puspita

Validator : Anisah, M. Pd

Hari / Tanggal : Rabu, 16 oktober 2020

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi sehubungan dengan kevalidan alat peraga papan simetri putar yang akan dikembangkan berdasarkan komponen yang sudah terlampir
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang disediakan.
Keterangan:
Skor 4 = Sangat Baik
Skor 3 = Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 1 = Tidak Baik
3. Komentar dan saran perbaikan Alat Peraga untuk diberikan secara singkat dan jelas pada point C

B. Aspek Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Desain alat peraga sesuai dengan materi bangun datar			✓	
2	Petunjuk cara penggunaan		✓		
3	Tidak mengandung unsur salah konsep				✓
4	Sesuai dengan karakteristik siswa SD		✓		
5	Memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif				✓
6	Potensial memudahkan peserta didik untuk memahami materi		✓		
7	Penggunaan warna indah dan menarik			✓	
8	Tidak membahayakan		✓		
9	Mudah digunakan				✓
10	Bisa digunakan berulang ulang		✓		
11	Mudah dibawa kemana mana		✓		
12	Memudahkan untuk memahami konsep bangun datar			✓	
13	Bertahan Lama				✓

C. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan :

- 1 : Sangat kurang, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Kurang, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- 3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.

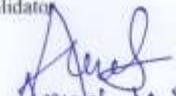
4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

Komentar dan Saran Perbaikan

Buat alat peraga secara menarik dan ukurannya diperkecil agar siswa mudah dipelajari dan mudah dibawa kemana-mana.

Mataram, 16-10-2023

Validator


(Anisshah, M.Pd)

LAMPIRAN 5

Lampiran 3

LEMBAR VALIDASI ALAT PERAGA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD UNTUK AHLI MATERI

Sasaran : Siswa kelas IV SD/MI
Judul Sripsi : Pengembangan Alat Peraga Papan Simetri Putar Berbasis Direct
Intruction Pada Siswa kelas IV Sekolah Dasar
Penyusun : Fita Puspita
Validator : Anisah, M.Pd
Hari / Tanggal : Rabu, 16 oktober 2020

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi sehubungan dengan kevalidan alat peraga papan simetri putar yang akan dikembangkan berdasarkan komponen yang sudah terlampir
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang disediakan.
Keterangan:
Skor 4 = Sangat Baik
Skor 3 = Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 1 = Tidak Baik
3. Komentar dan saran perbaikan Alat Peraga untuk diberikan secara singkat dan jelas pada point C.



B. Aspek Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa		✓		
2	Media papan statistik relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai			✓	
3	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓
4	Materi memenuhi tuntutan kurikulum			✓	
5	Ilustrasi media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			✓	
6	Ilustrasi yang fungsional		✓		
7	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan				✓
8	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari		✓		
9	Kesesuaian konsep Papan simetri putar			✓	
10	Mendorong rasa keingintahuan siswa			✓	
11	Mendorong terjadinya interaksi siswa				✓
12	Mendorong siswa belajar secara kelompok		✓		
13	Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri			✓	

Kesimpulan :

- 1 : Sangat kurang, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Tidak kurang, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- 3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.
- 4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

Komentar dan Saran Perbaikan

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

Mataram, 16 Oktober 2020

Validasi

(Anisa M. P.)

LAMPIRAN 5

Lampiran 2

LEMBAR VALIDASI ALAT PERAGA PEMBELAJARAN

MATEMATIKA SD UNTUK AHLI MEDIA

Sasaran : Siswa kelas V SD/MI

Judul Stripsi : Pengembangan Alat Peraga Papan Simetri Putar Berbasis Direct
Intruaction Pada Siswa kelas V Sekolah Dasar

Penyusun : Fita Puspita

Validator : *Abdullah M. Pd*

Hari / Tanggal : *Kamis 17 Oktober 2020*

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi sehubungan dengan kevalidan alat peraga papan simetri putar yang akan dikembangkan berdasarkan komponen yang sudah terlampir
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang disediakan.
Keterangan:
Skor 4 = Sangat Baik
Skor 3 = Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 1 = Tidak Baik
3. Komentar dan saran perbaikan Alat Peraga untuk diberikan secara singkat dan jelas pada point C

B. Aspek Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Desain alat peraga sesuai dengan materi bangun datar			✓	
2	Petunjuk cara penggunaan				✓
3	Tidak mengandung unsur salah konsep		✓		
4	Sesuai dengan karakteristik siswa SD				✓
5	Memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif			✓	
6	Potensial memudahkan peserta didik untuk memahami materi		✓		
7	Penggunaan warna indah dan menarik				✓
8	Tidak membahayakan			✓	
9	Mudah digunakan				
10	Bisa digunakan berulang ulang		✓		
11	Mudah dibawa kemana mana				
12	Memudahkan untuk memahami konsep bangun datar			✓	
13	Bertahan Lama				✓

C. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan :

- 1 : Sangat kurang, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Kurang, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- 3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.

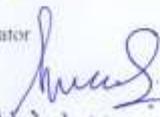
4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

Komentar dan Saran Perbaikan

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

Mataram, 17 Oktober 2020

Validator


(Abdul Havis M. Pd

LAMPIRAN 6

Lampiran 3

LEMBAR VALIDASI ALAT PERAGA PEMBELAJARAN

MATEMATIKA SD UNTUK AHLI MATERI

Sasaran : Siswa kelas IV SD/MI
Judul Sripsi : Pengembangan Alat Peraga Papan Simetri Putar Berbasis Direct
Intruction Pada Siswa kelas IV Sekolah Dasar
Penyusun : Fita Puspita
Validator : Abdul Haris M. Pd.
Hari / Tanggal : Kamis, 17 Oktober 2020

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi sehubungan dengan kevalidan alat peraga papan simetri putar yang akan dikembangkan berdasarkan komponen yang sudah terlampir
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang disediakan.
Keterangan:
Skor 4 – Sangat Baik
Skor 3 – Baik
Skor 2 – Kurang Baik
Skor 1 – Tidak Baik
3. Komentar dan saran perbaikan Alat Peraga untuk diberikan secara singkat dan jelas pada point C.

B. Aspek Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa			✓	
2	Media papan statistik relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai				✓
3	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa		✓		
4	Materi memenuhi tuntutan kurikulum			✓	
5	Ilustrasi media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓
6	Ilustrasi yang fungsional		✓		
7	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan			✓	
8	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari				✓
9	Kesesuaian konsep Papan simetri putar	✓			
10	Mendorong rasa keingintahuan siswa		✓		
11	Mendorong terjadinya interaksi siswa			✓	
12	Mendorong siswa belajar secara kelompok				✓
13	Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri		✓		

Kesimpulan :

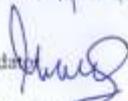
- 1 : Sangat kurang, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Tidak kurang, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- 3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.
- 4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

Komentar dan Saran Perbaikan

Materi harus sesuai dengan Mad Paragraf yang akan
digunakan.

Mataram, 17 Oktober 2020

Validasi


Abdul Haris M.Pd

LAMPIRAN 7

Lampiran 4

LEMBAR RESPON SISWA TERHADAP ALAT PERAGA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD

A. Identitas siswa

Nama Siswa : *Candra Wirata*
Kelas : *5*
Sekolah : *SDN 2 Sambutan Leambar*

B. Petunjuk Penggunaan Angket

1. Tulislah terlebih dahulu identitas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan tertib setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum memberikan skor penilaian
3. Berikan tanda *check* (\checkmark) pada kolom Nilai yang tersedia sesuai penilaian dengan keterangan Nilai sebagai berikut

C. Aspek Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Pembelajaran matematika menggunakan alat peraga papan simetri putar mendorong saya untuk menemukan simetri putar pada bangun datar		\checkmark		
2	Lebih senang jika pembelajaran menggunakan papan simetri putar			\checkmark	
3	Pembelajaran matematika menggunakan media papan simetri putar membuat saya lebih aktif				\checkmark
4	Tampilan media papan simetri putar menarik			\checkmark	
5	Papan simetri putar dapat mempermudah dalam memahami materi bangun datar	\checkmark			

6	Pembelajaran menggunakan papan simetri putar tidak membutuhkan waktu lama untuk dimengerti			✓	
7	Dengan belajar kelompok membuat saya berlatih bekerja sama dengan teman	✓			
8	Saya jadi percaya diri tampil didepan kelas saat pelajaran matematika				✓
9	Pembelajaran menggunakan papan simetri putar membuat saya belajar secara mandiri	✓			
10	Pembelajaran matematika menggunakan papan statistik membuat saya bersemangat		✓		

Kesimpulan :

- 1 : Sangat kurang, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Kurang, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- 3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.
- 4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.Mataram, 20 October 2020

Siswa, 
(Carba Wamata)

LAMPIRAN 8

DOKUMENTASI PELAKSANAAN KEGIATAN PENELITIAN

1. Kegiatan Validasi Alat Peraga Kepada 3 Guru Di SDN 2 Jembatan Kembar

Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



2. Kegiatan Pengenalan Alat Peraga Dan Pembagian Angket Respon Siswa

Gambar 5



Gambar 6



Gambar 7



Gambar 8



Gambar 9



LAMPIRAN 9



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 E-mail : ummatarem@telkom.net
 Website : <http://unmuhmataram.com>
 Jl. K. H. Ahmad Dahlan No. 1 Telp. (0370) 633723 Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama : Fita Puspita
 NIM : 116180076
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pembimbing I : Intan Dwi Hastuti, M.Pd

Pembimbing II : Yuni Maryati, M.Pd

Judul : Pengembangan Alat Peraga papan simetri putar
 Berbasis Direct Instruction pada siswa kelas V Sekolah Dasar

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	
			I	II
1	11/02/2019	Konsul Judul		
2	15/02/2019	ACC Judul		
3	22/02/2019	Konsul Proposal Bab 1 Perbaikan latar belakang		
4	25/02/2019	Konsul Hasil revisi Bab 1 latar belakang		
5	29/02/2019	Bab 1 dan ACC Lanjut konsul Bab 2		
6	30/2/2019	Konsul Hasil Revisi Bab 2		
7	5/3/2019	ACC Bab 2 lanjut Konsul Bab 3		

8	8/3/2020	Acc Bab 3 lanjut lagi revisi		
9	25/8/2020	Acc Bab 1 Sampai Bab 3		
10	30/09/2020	Ujian proposal		
11	5/01/2021	Konsul SKRIPSI BAB 1 - BAB 5		
12	06/01/2021	ACC SKRIPSI		

Mataram, 11 Desember 2019
Ketua Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501