

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda. Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No.	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I.	Materi					
	12) Pertanyaan serta pernyataan sesuai dengan rumusan variabel	v				
	13) Aspek yang diukur pada setiap pertanyaan sesuai dengan variabel	v				
II.	Konstruksi					
	14) Pertanyaan serta pernyataan dirumuskan dengan singkat		v			
	15) Kalimatnya bebas dari pertanyaan serta pernyataan yang tidak relevan		v			
	16) Kalimatnya bebas dari pertanyaan serta pernyataan yang bersifat negatif ganda			v		
	17) Kalimatnya bebas dari pertanyaan serta pernyataan yang dapat diinterpretasikan lebih dari satu cara			v		
	18) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang mungkin disetujui atau dikosongkan oleh semua responden		v			
	19) Setiap pertanyaan hanya berisi satu gagasan secara lengkap			v		
III.	Bahasa/Budaya					
	20) Bahasa komunikatif dan sesuai jenjang pendidikan responden	v				
	21) Pertanyaan menggunakan Bahasa Indonesia baku		v			
	22) Pertanyaan tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat					
Jumlah Skor						
Rata-rata penilaian						

Validasi:

10. Apakah aspek materi angket/kuisisioner yang disajikan sudah sesuai?

☒ Ya b. Tidak

Komentar/Saran:

Sudah sesuai dengan variabel yang ditentukan.

11. Apakah aspek konstruksi angket/kuisisioner yang disajikan sudah sesuai?

☒ Ya b. Tidak

Komentar/Saran:

Sudah sesuai dengan konstruksi yang ditentukan

12. Apakah bahasa/budaya yang digunakan sudah sesuai kaidah bahasa?

☒ Ya b. Tidak

Komentar/Saran:

Sudah sesuai dan bahasa yang digunakan mudah dimengerti.

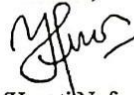
Catatan/saran secara keseluruhan

Sudah dapat digunakan sebagai angket kuisioner dalam penelitian, tetapi mohon dipersingkat dan jangan ada interpretasi ganda atau pemahaman yang lebih dari responden.
--

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut (**Layak dan tanpa revisi/ Layak namun perlu perbaikan berdasarkan saran/ Tidak layak***) digunakan untuk mengambil data dalam penelitian.

Ambon, 9 April 2023

Validator,



(Hayati Nufus, M.A.Pd)

NIP. 197210132003122003

*) Coret yang tidak perlu

LEMBAR ALIDASI INSTRUMEN SOAL TES

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I.	Materi					
	1) Pertanyaan sesuai dengan rumusan indikator dalam kisi-kisi.		✓			
	2) Aspek yang diukur pada setiap pertanyaan sesuai dengan tuntutan dalam kisi-kisi.		✓			
II.	Konstruksi					
	3) Pertanyaan dirumuskan dengan singkat.		✓			
	4) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang tidak relevan		✓			
	5) Setiap pertanyaan hanya berisi satu gagasan secara lengkap.		✓			
	6) Kesesuaian gambar-gamabar dalam soal.		✓			
	7) Kesesuaian kunci jawaban.	✓				
	8) Konsistensi sajian bentuk/tahapan soal.		✓			
III.	Budaya/Bahasa					
	9) Penggunaan bahasa sesuai EYD.		✓			
	10) Bahasa komunikatif dan sesuai jenjang pendidikan responden.		✓			
	11) Kejelasan petunjuk atau arahan.		✓			
IV.	Waktu					
	12) Kesesuaian alokasi waktu dengan jumlah soal.		✓			
Jumlah Skor		37				
Rata-rata penilaian		3,08				

Validasi:

1. Apakah aspek materi instrumen penilaian yang disajikan sudah sesuai ?

a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran

Soal instrumen sudah sesuai dgn indikator dan kisi-kisi soal

2. Apakah konstruksi instrumen penilaian yang disajikan sudah sesuai ?

a. ☒ Ya b. Tidak

Komentar/Saran

3. Apakah bahasa/budaya yang digunakan sudah sesuai kaidah bahasa ?

b. ☒ Ya b. Tidak

Komentar/Saran

4. Apakah alokasi waktu yang dibutuhkan sudah sesuai ?

c. ☒ Ya b. Tidak

Komentar/Saran

Alokasi waktu sudah sesuai

Catatan/Saran secara keseluruhan

Beberapa kata-kata perlu diubah sesuai dengan kaidah EYD

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut (Layak dan tanpa revisi/ Layak namun perlu diperbaiki berdasarkan saran/ Tidak layak*) digunakan untuk mengambil data dalam penelitian.

Ambon 11 April 2023

Validator,

(Sri Rahmadani Faw. M.Pd)

*) Coret yang tidak perlu

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda. Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No.	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I.	Materi					
	1) Pertanyaan sesuai dengan rumusan variabel	✓				
	2) Aspek yang diukur pada setiap pertanyaan sesuai dengan variabel	✓				
II.	Konstruksi					
	3) Pertanyaan dirumuskan dengan singkat		✓			
	4) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang tidak relevan	✓				
	5) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang bersifat negatif ganda		✓			
	6) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang dapat diinterpretasikan lebih dari satu cara	✓				
	7) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang mungkin disetujui atau dikosongkan oleh semua responden	✓				
	8) Setiap pertanyaan hanya berisi satu gagasan secara lengkap	✓				
III.	Bahasa/Budaya					
	9) Bahasa komunikatif dan sesuai jenjang pendidikan responden		✓			
	10) Pertanyaan menggunakan Bahasa Indonesia baku	✓				
	11) Pertanyaan tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat	✓				
Jumlah Skor						
Rata-rata penilaian						

Validasi:

1) Apakah aspek materi angket/kuisisioner yang disajikan sudah sesuai?

a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran:

Sudah sesuai aspek materi kuisisioner

2) Apakah aspek konstruksi angket/kuisisioner yang disajikan sudah sesuai?

a. Ya b. Tidak

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda. Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No.	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I.	Materi					
	1) Pertanyaan sesuai dengan rumusan variabel	✓				
	2) Aspek yang diukur pada setiap pertanyaan sesuai dengan variabel	✓				
II.	Konstruksi					
	3) Pertanyaan dirumuskan dengan singkat		✓			
	4) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang tidak relevan		✓			
	5) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang bersifat negatif ganda		✓			
	6) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang dapat diinterpretasikan lebih dari satu cara		✓			
	7) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang mungkin disetujui atau dikosongkan oleh semua responden		✓			
	8) Setiap pertanyaan hanya berisi satu gagasan secara lengkap		✓			
III.	Bahasa/Budaya					
	9) Bahasa komunikatif dan sesuai jenjang pendidikan responden		✓			
	10) Pertanyaan menggunakan Bahasa Indonesia baku		✓			
	11) Pertanyaan tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat		✓			
Jumlah Skor						
Rata-rata penilaian						

Validasi:

4. Apakah aspek materi angket/kuisisioner yang disajikan sudah sesuai?

☒ Ya b. Tidak

Komentar/Saran:

Sudah sesuai dengan variabel yang ditentukan.

5. Apakah aspek konstruksi angket/kuisisioner yang disajikan sudah sesuai?

☒ Ya b. Tidak

Komentar/Saran:

Sudah sesuai dengan konstruksi yang ditentukan

☒ Ya b. Tidak

Komentar/Saran:

Sudah sesuai dengan konstruksi yang ditentukan

3. Apakah bahasa/budaya yang digunakan sudah sesuai kaidah bahasa?

☒ Ya b. Tidak

Komentar/Saran:

Sudah sesuai dan bahasa yang digunakan mudah dimengerti.

Catatan/saran secara keseluruhan
Sudah dapat digunakan sebagai angket kuisioner dalam penelitian, tetapi mohon dipersingkat dan jangan ada interpretasi ganda atau pemahaman yang lebih dari responden.

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut (**Layak dan tanpa revisi/ Layak namun perlu perbaikan berdasarkan saran/ Tidak layak***) digunakan untuk mengambil data dalam penelitian.

Ambon, 9 April 2023

Validator,



(Hayati Nufus, M.A.Pd)

NIP. 197210132003122003

*) Coret yang tidak perlu

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I.	Materi					
	1) Pertanyaan sesuai dengan rumusan indikator dalam kisi-kisi.		✓			
	2) Aspek yang diukur pada setiap pertanyaan sesuai dengan tuntutan dalam kisi-kisi.		✓			
II.	Konstruksi					
	3) Pertanyaan dirumuskan dengan singkat.			✓		
	4) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang tidak relevan			✓		
	5) Setiap pertanyaan hanya berisi satu gagasan secara lengkap.		✓			
	6) Kesesuaian gambar-gamabar dalam soal.		✓			
	7) Kesesuaian kunci jawaban.		✓			
	8) Konsistensi sajian bentuk/tahapan soal.			✓		
III.	Budaya/Bahasa					
	9) Penggunaan bahasa sesuai EYD.			✓		
	10) Bahasa komunikatif dan sesuai jenjang pendidikan responden.		✓			
	11) Kejelasan petunjuk atau arahan.		✓			
IV.	Waktu					
	12) Kesesuaian alokasi waktu dengan jumlah soal.		✓			
Jumlah Skor		32				
Rata-rata penilaian		2,66				

Validasi:

1. Apakah aspek materi instrumen penilaian yang disajikan sudah sesuai ?

a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran.

.....

.....

.....

2. Apakah konstruksi instrumen penilaian yang disajikan sudah sesuai ?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran

3. Apakah bahasa/budaya yang digunakan sudah sesuai kaidah bahasa ?

☒ b. Ya b. Tidak

Komentar/Saran

4. Apakah alokasi waktu yang dibutuhkan sudah sesuai ?

☒ c. Ya b. Tidak

Komentar/Saran

Catatan/Saran secara keseluruhan

Sudah Sesuai

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut (~~Layak dan tanpa revisi/ Layak-~~
~~namun perlu diperbaiki berdasarkan saran/ Tidak layak*~~) digunakan untuk
mengambil data dalam penelitian.

Ambon 11 April 2023
Validator,


(Sri Rahma Dani Pulo - M.Pd.)

*) Coret yang tidak perlu

LEMBAR VALIDASI ANGKET

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda. Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No.	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I.	Materi					
	1) Pertanyaan sesuai dengan rumusan variabel		✓			
	2) Aspek yang diukur pada setiap pertanyaan sesuai dengan variabel	✓				
II.	Konstruksi					
	3) Pertanyaan dirumuskan dengan singkat	✓				
	4) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang tidak relevan	✓				
	5) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang bersifat negatif ganda		✓			
	6) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang dapat diinterpretasikan lebih dari satu cara	✓				
	7) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang mungkin disetujui atau dikosongkan oleh semua responden	✓				
	8) Setiap pertanyaan hanya berisi satu gagasan secara lengkap	✓				
III.	Bahasa/Budaya					
	9) Bahasa komunikatif dan sesuai jenjang pendidikan responden		✓			
	10) Pertanyaan menggunakan Bahasa Indonesia baku		✓			
	11) Pertanyaan tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat		✓			
Jumlah Skor						
Rata-rata penilaian						

Validasi:

1) Apakah aspek materi angket/kuisisioner yang disajikan sudah sesuai?

a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran:

.....
 sudah rapi & baik bahasa.....

2) Apakah aspek konstruksi angket/kuisisioner yang disajikan sudah sesuai?

a. Ya b. Tidak

[illegible]

- Komentar/Saran:
-
-
-
-
-

Catatan/saran secara keseluruhan

- Perlu perbaikan di bagian lainnya.
- Tesis bisa lebih panjang & diperhalus.

Ambon, 06 Maret 2023
Validator,

Wz. Kierna W. P2
(.....)
NIP. 19100032019032019

***) Coret yang tidak perlu**

LEMBAR VALIDASI RPP

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda. Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No.	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I.	Materi					
	1) Pernyataan sesuai dengan rumusan variabel	v				
	2) Aspek yang diukur pada setiap pernyataan sesuai dengan variabel	v				
II.	Konstruksi					
	3) Pernyataan dirumuskan dengan singkat	v				
	4) Kalimatnya bebas dari pernyataan yang tidak relevan	v				
	5) Kalimatnya bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda		v			
	6) Kalimatnya bebas dari pernyataan yang dapat diinterpretasikan lebih dari satu cara		v			
	7) Kalimatnya bebas dari pernyataan yang mungkin disetujui atau dikosongkan oleh semua responden		v			
	8) Setiap pernyataan hanya berisi satu gagasan secara lengkap		v			
III.	Bahasa/Budaya					
	9) Bahasa komunikatif dan sesuai jenjang pendidikan responden		v			
	10) Pernyataan menggunakan Bahasa Indonesia baku		v			
	11) Pernyataan tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat		v			
Jumlah Skor						
Rata-rata penilaian						

Validasi:

7. Apakah aspek materi angket/kuisisioner yang disajikan sudah sesuai?

☒ Ya b. Tidak

Komentar/Saran:

Sudah sesuai dengan variabel yang ditentukan.

8. Apakah aspek konstruksi angket/kuisisioner yang disajikan sudah sesuai?

☒ Ya b. Tidak

Komentar/Saran:

Sudah sesuai dengan konstruksi yang ditentukan, namun masih ada pernyataan yang berulang disebutkan pada indikator yang berbeda. Buatlah yang sesuai dengan masing-masing indikator. (yang saya merahkan).

9. Apakah bahasa/budaya yang digunakan sudah sesuai kaidah bahasa?
☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran:

Sudah sesuai dan bahasa yang digunakan mudah dimengerti.

Catatan/saran secara keseluruhan

Sudah dapat digunakan sebagai angket kuisioner dalam penelitian, tetapi mohon dipersingkat dan jangan ada interpretasi ganda atau pemahaman yang lebih dari responden, serta kata atau kalimat yang bermakna sama.

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut (**Layak dan tanpa revisi/ Layak namun perlu perbaikan berdasarkan saran/ Tidak layak***) digunakan untuk mengambil data dalam penelitian.

Ambon, 9 April 2023

Validator,



(Hayati Nufus, M.A.Pd)

NIP. 197210132003122003

*) Coret yang tidak perlu

LEMBAR ALIDASI INSTRUMEN RPP

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I.	Materi					
	1) Pertanyaan sesuai dengan rumusan indikator dalam kisi-kisi.		✓			
	2) Aspek yang diukur pada setiap pertanyaan sesuai dengan tuntutan dalam kisi-kisi.		✓			
II.	Konstruksi					
	3) Pertanyaan dirumuskan dengan singkat.		✓			
	4) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang tidak relevan		✓			
	5) Setiap pertanyaan hanya berisi satu gagasan secara lengkap.		✓			
	6) Kesesuaian gambar-gamabar dalam soal.		✓			
	7) Kesesuaian kunci jawaban.		✓			
	8) Konsistensi sajian bentuk/tahapan soal.		✓			
III.	Budaya/Bahasa					
	9) Penggunaan bahasa sesuai EYD.		✓			
	10) Bahasa komunikatif dan sesuai jenjang pendidikan responden.		✓			
	11) Kejelasan petunjuk atau arahan.		✓			
IV.	Waktu					
	12) Kesesuaian alokasi waktu dengan jumlah soal.		✓			
Jumlah Skor		36				
Rata-rata penilaian		3				

Validasi:

1) Apakah aspek materi instrumen penilaian yang disajikan sudah sesuai ?

a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran.

.....

.....

.....

2. Apakah konstruksi instrumen penilaian yang disajikan sudah sesuai ?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran

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

3. Apakah bahasa/budaya yang digunakan sudah sesuai kaidah bahasa ?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran

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

4. Apakah alokasi waktu yang dibutuhkan sudah sesuai ?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran

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

Catatan/Saran secara keseluruhan

..... Instrumen kpp sudah sesuai dgn langkah - langkah Model yg digunakan Perlu diperbaiki Alokasi Waktu pd setiap langkah

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut (Layak dan tanpa revisi/ Layak namun perlu diperbaiki berdasarkan saran/ Tidak layak*) digunakan untuk mengambil data dalam penelitian.

Validator,

Ambon, 11 April 2023

(..... Dr. Rahmadani Pulu M.Pd)

*) Coret yang tidak perlu

LEMBAR VALIDASI RPP

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda. Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No.	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I.	Materi					
	1) Pertanyaan sesuai dengan rumusan variabel	✓				
	2) Aspek yang diukur pada setiap pertanyaan sesuai dengan variabel		✓			
II.	Konstruksi					
	3) Pertanyaan dirumuskan dengan singkat	✓				
	4) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang tidak relevan	✓				
	5) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang bersifat negatif ganda		✓			
	6) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang dapat diinterpretasikan lebih dari satu cara		✓			
	7) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang mungkin disetujui atau dikosongkan oleh semua responden	✓				
	8) Setiap pertanyaan hanya berisi satu gagasan secara lengkap	✓				
III.	Bahasa/Budaya					
	9) Bahasa komunikatif dan sesuai jenjang pendidikan responden		✓			
	10) Pertanyaan menggunakan Bahasa Indonesia baku	✓				
	11) Pertanyaan tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat		✓			
Jumlah Skor						
Rata-rata penilaian						

Validasi:

1) Apakah aspek materi angket/kuisisioner yang disajikan sudah sesuai?

a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran:

.....

2) Apakah aspek konstruksi angket/kuisisioner yang disajikan sudah sesuai?

a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran:

- 3) Apakah bahasa/budaya yang digunakan sudah sesuai kaidah bahasa?
a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran:

- Sudah Menyajikan konteks budaya Maluku

Catatan/saran secara keseluruhan

- Peneliti merasa penalaran

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut (Layak dan tanpa revisi/ Layak namun perlu perbaikan berdasarkan saran/ Tidak layak*) digunakan untuk mengambil data dalam penelitian.

Ambon, 06 Maret 2023
Validator,

(W. Mirna, M. Pd)
NIP. 19108052019032019

*) Coret yang tidak perlu

**LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK PERBANDINGAN PERMAINAN
TRADISIONAL DAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA
DIDIK AL-ANSHOR AMBON**

Nama :
 Hari/Tanggal :
 Kelas :IV
 Instansi : MIT Al-Anshor Ambon
 Alamat : Air besar (Arbes)

Petunjuk

Berilah centang (✓) pada kolom pilihan yang telah tersedia sesuai dengan pilihan Anda, dengan keterangan

SS : Sangat sering
 S : Sering
 KK : Kadang-kadang
 J : Jarang
 TP : Tidak Pernah

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Saya sering bermain permainan tradisional seperti benteng-bentengan, sap-sap, gici-gici,kelereng dan gobak sodor di sekolah					
2.	Saya bermain permainan tradisional seperti gobak sodor dan benteng-bentengan lebih dari sekali dalam sehari					
3.	Saya lebih suka bermain permainan tradisional seperti gobak sodor, gici-gici, sap-sap dan benteng-bentengan di bandingkan dengan <i>game online</i> seperti					
4.	Saat berada di sekolah saya sering bermain <i>game online</i>					
5.	Saya bermain <i>game online</i> seharian sampai melupakan waktu belajar					
6.	Saya sering keluar rumah untuk bermain permainan tradisional seperti benteng-bentengan,					

	gici-gici, petak umpet dan lompat tali					
7.	Saya lebih tertarik bermain <i>game online</i> di bandingkan dengan permainan tradisional seperti gobak sodor, benteng bentengan, gici-gici, dan sap-sap					
8.	Saya tidak belajar dirumah karena saya menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i>					
9.	Saya lebih suka bercerita dengan teman tentang <i>game online</i> dibandingkan dengan bercerita tentang materi pelajaran					
10.	Saya sering bersemangat ketika belajar di sekolah					
11.	Saya senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					
12.	Saya sering membantu teman yang merasa kesulitan saat mengerjakan soal disekolah					
13.	Saya berani menjelaskan materi pelajaran di depan kelas					
14.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					
15.	Saya sering membaca buku di sekolah					
16.	Saya sering bertanya kepada guru mengenai materi yang tidak saya pahami					
17.	Dimalam hari saya selalu belajar mengenai materi yang akan di pelajari besok hari					
18.	Saya selalu mencatat penjelasan guru					

**LEMBAR ANGKET GURU PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DAN
GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK AL-ANSHOR**

AMBON

Nama :
 Hari/Tanggal :
 Usia :
 Jenis kelamin :
 Instansi :
 Alamat : Air besar (Arbes)

Petunjuk

Berilah tanda (√) pada kolom pilihan yang telah tersedia sesuai dengan pilihan Anda, dengan keterangan

SS : Sangat sering

S : Sering

KK : Kadang-kadang

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Apakah peserta didik sering bermain permainan tradisional seperti gici-gici, kelereng, sap-sap, benteng-bentengan, dan gobak sodor di sekolah?					
2.	Apakah peserta didik sering bermain <i>game online</i> di sekolah?					
3.	Apakah Peserta didik sering membawa alat yang digunakan untuk bermain permainan tradisional di sekolah?					
4.	Apakah peserta didik sering membawa <i>handphone</i> di sekolah?					
5.	Apakah Peserta didik sering bermain permainan tradisional di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung?					
6.	Apakah Peserta didik sering bermain <i>handphone</i> saat proses pembelajaran berlangsung?					
7.	Apakah Peserta didik sering mengerjakan tugas yang guru berikan?					

8.	Apakah Peserta didik mengerjakan tugas tepat waktu?					
9.	Apakah Peserta didik sering merasa malas saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas?					
10.	Apakah Peserta didik sering bermain dengan teman sebangku saat proses pembelajaran berlangsung?					
11.	Apakah guru sering memberikan arahan kepada peserta didik terkait dengan rajin membuat pekerjaan rumah?					
12.	Apakah peserta didik bermain sampai lupa waktu pembelajaran?					
13.	Apakah guru sering menegur peserta didik untuk tidak bermain di dalam kelas?					
15	Apakah peserta didik sering mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru?					
16.	Apakah peserta didik sering membaca buku?					
17.	Apakah Peserta didik sering bertanya jika tidak memahami penjelasan dari guru?					
18.	Apakah peserta didik sering mencatat penjelasan dari guru?					

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MIT Al-Anshor Ambon

Kelas/Semester : IV/1

Tema : 1 (Indahnya Kebersamaan)

Sub Tema : 1 (Keberagaman Budaya Bangsaku)

Fokus Materi : PJOK, IPA, Bahasa Indonesia

Alokasi Waktu : 2 × 35 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 dan guru.
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 sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator
PJOK**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Memahami variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan tradisional benteng-bentengan dan gobak sodor	3.1.1 Menjelaskan aturan permainan tradisional benteng-bentengan dan gobak sodor yang sesuai dan benar 4.1.1 Mengidentifikasi manfaat permainan tradisional benteng-bentengan dan gobak sodor yang baik dan benar
4.1 mempraktikkan prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan keterampilan yang sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan tradisional benteng-bentengan dan gobak sodor	3.1.1 Memperagakan pola gerak dasar permainan tradisional dengan mandiri 4.1.1 mempraktikkan keterampilan permainan tradisional benteng-bentengan dan gobak sodor yang sesuai dan benar

IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.6 Mengetahui sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.	3.6.1 Memahami sifat-sifat bunyi merambat dengan lengkap 3.6.2 Menjelaskan sifat-sifat bunyi merambat dengan lengkap
4.6 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi	4.6.1 Menuliskan laporan tentang hasil percobaan sifat-sifat bunyi merambat dengan sistematis 4.6.2 Menyimpulkan hasil laporan tentang cara menghasilkan bunyi dengan sistematis

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
------------------	-----------

1.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis dan visual yang terdapat pada teks “membantu sesama”	1.1.1 Mengidentifikasi keberagaman budaya Indonesia yang terdapat pada teks “membantu sesama” dengan mandiri 1.1.2 Mengidentifikasi gagasan pokok setiap paragraf dari teks lisan, tulis dan visual yang terdapat pada teks “membantu sesama” dengan mandiri
1.2 Menata informasi dan hasil pengamatan yang diperoleh dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulisan	1.2.1 Menganalisis gagasan utama dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks “membantu sesama” secara tertulis dalam bentuk peta pikiran dengan tepat 1.2.2 Menyajikan gagasan utama dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks “membantu sesama” secara tertulis dalam bentuk peta pikiran dengan baik

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan permainan tradisional benteng dan gobak sodor, siswa mampu menjelaskan aturan main dan manfaat permainan tersebut untuk melatih keterampilan pola gerak dasar lokomotor dengan tepat
2. Dengan permainan tradisional benteng dan gobok sodor, siswa mampu mempraktikkan keterampilan pola gerak dasar lokomotor dengan mandiri.
3. Setelah percobaan peserta didik mampu menjelaskan sifat-sifat bunyi merambat dengan lengkap
4. Setelah percobaan peserta didik mampu menuliskan dan menyimpulkan laporan tentang sifat-sifat bunyi merambat dengan sistematis
5. Setelah membaca teks tentang “membantu sesama”, siswa mampu mengidentifikasi keberagaman serta gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis dengan mandiri
6. Setelah membaca teks tentang “membantu sesama” siswa mampu menganalisis serta menyajikan gagasan utama dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis dalam bentuk peta pikiran dengan tepat

D. Sumber dan Media Pembelajaran

Sumber : Buku tematik kelas 4 tema 1 sub tema 1 pembelajaran 3

Media : Beberapa poster dan tempat untuk bermain, materi berupa *game online*

E. Pendekatan dan Metode

Pendekatan : *scientific*

Model : *cooperative Learning*

Teknik : *example non example*

Metode : penugasan, tanya jawab, diskusi ceramah

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Guru	Deskripsi Kegiatan Peserta didik	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	1. Guru memasuki kelas dan memberi salam kepada peserta didik	1. Peserta didik menjawab salam dari guru 2. Peserta didik mengikuti	

	2. Guru mengajak peserta didik untuk duduk siap (duduk anak soleh) 3. Guru mengajak peserta didik berdoa untuk memulai pelajaran 4. Guru mengecek kehadiran peserta didik 5. Guru mulai memberikan pengantar pembelajaran 6. Guru mengaitkan pelajaran yang akan disampaikan dengan kehidupan sehari-hari serta memberikan pertanyaan terkait materi yang akan dipelajari	- arahan dari guru dengan duduk siap 3. Peserta didik berdoa sesuai arahan dari guru 4. Peserta didik menyimak nama yang di panggil guru 5. Peserta didik menyimak 6. Peserta didik mendengarkan serta memperhatikan guru dan menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru	15 menit
Kegiatan Inti	1. Guru mengenalkan jenis permainan tradisional yang ada pada buku siswa (nama, asal permainan dan cara bermain) 2. Peserta didik diminta secara berpasangan untuk saling menginformasikan tentang jenis permainan tradisional yang mereka ketahui kepada teman di sebelah 3. Sebelum memulai permainan guru membaca teks gobak sodor dan benteng-bentengan secara seksama 4. Guru memberikan penguatan tentang aturan	1. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru 2. Peserta didik dengan bangkunya saling mengkonfirmasi terkait jenis permainan tradisional yang akan di pelajari 3. Peserta didik memperhatikan bacaan guru 4. Peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru 5. Peserta didik berdiskusi dengan guru terkait kegiatan permainan tradisional yang telah di	40 menit

	permainan tradisional gobak sodor dan benteng-bentengan 5. Setelah permainan selesai, peserta didik dan guru berdiskusi terkait dengan kegiatan permainan tradisional yang telah dilakukan. 6. Guru menampilkan <i>game online</i> yang berhubungan dengan keberagaman budaya bangsa ku 7. Peserta didik diminta untuk menyimak <i>game online</i> tentang alat musik nusantara dan menjawab soal yang ditampilkan pada <i>game online</i> 8. Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok berdasarkan 3 jenis alat musik daerah yang mereka sukai. Setiap kelompok akan melakukan percobaan sifat bunyi merambat 9. Setiap kelompok diminta untuk berdiskusi terkait dengan sifat bunyi merambat 10. Setiap kelompok diminta untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas 11. Siswa diingatkan kembali	lakukan 6. Peserta didik kemudian menyaksikan tampilan <i>game online</i> yang berhubungan dengan keberagaman budaya bangsa ku yang guru tampilkan di depan kelas 7. Peserta didik menyimak dan menjawab pertanyaan 8. Peserta didik duduk berdasarkan kelompok mereka masing-masing 9. Peserta didik berdiskusi dengan teman kelompok 10. Peserta didik menyampaikan hasil diskusi mereka 11. Peserta didik memperhatikan serta mengingat kembali materi gagasan pokok dan gagasan pendukung 12. Salah satu peserta didik membaca teks “membantu sesama” 13. peserta didik menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung serta menuliskan pada peta pikiran 14. Siswa mendiskusikan peta pikiran bersama teman dan guru	
--	---	--	--

	tentang gagasan pokok dan gagasan pendukung yang terdapat dalam teks 12. Peserta didik membaca kembali teks “sigap membantu sesama” 13. Peserta didik diminta untuk menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dan menuliskan pada peta pikiran 14. Guru dan peserta didik berdiskusi terkait hasil peta pikiran 15. Siswa melakukan perenungan dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku siswa	15. Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku siswa	
Kegiatan Akhir	1. Guru memberikan kesimpulan terkait materi yang di pelajar hari ini 2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa dengan mengakhiri pembelajaran 3. Guru memberikan salam dan meninggalkan kelas	1. Peserta didik memperhatikan 2. Peserta didik berdoa 3. Peserta didik menjawab salam dari guru	15 menit

G. Penilaian

Penilaian yang akan dilakukan guru terdapat 3 penilaian yaitu penilaian kognitif (pengetahuan), penilaian psikomotorik (keterampilan) dan penilaian afektif (sikap).

a. Penilaian sikap

No	Nama	Disiplin	Tanggung Jawab	Percaya Diri	Kerja Sama	Aktif	Keterangan
1							
2							
3							

b. Penilaian kognitif

Penilaian kognitif berupa tugas yang akan dikerjakan oleh peserta didik saat pulang sekolah. Skor tertinggi adalah 20

Nomor Soal	Bobot Nilai
1	2
2	2
3	6
4	4
5	6

c. Penilaian keterampilan

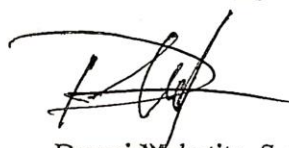
Penilaian keterampilan di ambil dengan keterampilan diskusi peserta didik

INDIKATOR PENILAIAN	ADA DAN BENAR	TIDAK BENAR
Memberikan tiga contoh penerapan sila ke-1 dalam kehidupan sehari-hari		
Menuliskan pelaksanaan dua kegiatan terkait penerapan sila ke-1 dalam kehidupan sehari-hari		
Memberikan tiga contoh penerapan sila ke-2 dalam kehidupan sehari-hari		
Menuliskan pelaksanaan dua kegiatan terkait penerapan sila		

ke-2 dalam kehidupan sehari-hari		
----------------------------------	--	--

Penilaian (penskoran): $\frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$

Menyetujui
Guru Kelas



Darmi Makatita, S. Pdi

NUPTK: 2453757659220002

Peneliti

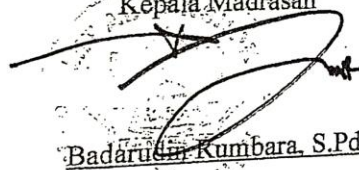


Farrahayah A. Putry Elly

NIM: 190305015

Mengetahui

Kepala Madrasah



Badarudin Kumbara, S. Pd

NUPTK: 2837766668120002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MIT Al-Anshor Ambon
Kelas/Semester : IV/1
Tema : 1 (Indahnya Kebersamaan)
Sub Tema : 1 (Keberagaman Budaya Bangsaku)
Fokus Materi : PJOK, IPA, Bahasa Indonesia

Alokasi Waktu : 2 × 35 Menit

H. Kompetensi Inti

5. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
6. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
7. 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 sekolah.
8. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

I. Kompetensi Dasar dan Indikator PJOK

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Memahami variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan tradisional benteng-bentengan dan gobak sodor	3.1.1 Menjelaskan aturan permainan tradisional benteng-bentengan dan gobak sodor yang sesuai dan benar 4.1.1 Mengidentifikasi manfaat permainan tradisional benteng-bentengan dan gobak sodor yang baik dan benar
4.1 mempraktikkan prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan keterampilan yang sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan tradisional benteng-bentengan dan gobak sodor	3.1.1 Memperagakan pola gerak dasar permainan tradisional dengan mandiri 4.1.1 mempraktikkan keterampilan permainan tradisional benteng-bentengan dan gobak sodor yang sesuai dan benar

IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Mengetahui sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.	3.6.1 Memahami sifat-sifat bunyi merambat dengan lengkap 3.6.2 Menjelaskan sifat-sifat bunyi merambat dengan lengkap
4.6 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi	4.6.1 Menuliskan laporan tentang hasil percobaan sifat-sifat bunyi merambat dengan sistematis 4.6.2 Menyimpulkan hasil laporan tentang cara menghasilkan bunyi dengan sistematis

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
-------------------------	------------------

1.3 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis dan visual yang terdapat pada teks “membantu sesama”	1.1.3 Mengidentifikasi keberagaman budaya Indonesia yang terdapat pada teks “membantu sesama” dengan mandiri 1.1.4 Mengidentifikasi gagasan pokok setiap paragraf dari teks lisan, tulis dan visual yang terdapat pada teks “membantu sesama” dengan mandiri
1.4 Menata informasi dan hasil pengamatan yang diperoleh dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulisan	1.4.1 Menganalisis gagasan utama dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks “membantu sesama” secara tertulis dalam bentuk peta pikiran dengan tepat 1.4.2 Menyajikan gagasan utama dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks “membantu sesama” secara tertulis dalam bentuk peta pikiran dengan baik

J. Tujuan Pembelajaran

- Dengan permainan tradisional benteng dan gobak sodor, siswa mampu menjelaskan aturan main dan manfaat permainan tersebut untuk melatih keterampilan pola gerak dasar lokomotor dengan tepat
- Dengan permainan tradisional benteng dan gobok sodor, siswa mampu mempraktikkan keterampilan pola gerak dasar lokomotor dengan mandiri.
- Setelah percobaan peserta didik mampu menjelaskan sifat-sifat bunyi merambat dengan lengkap
- Setelah percobaan peserta didik mampu menuliskan dan menyimpulkan laporan tentang sifat-sifat bunyi merambat dengan sistematis
- Setelah membaca teks tentang “membantu sesama”, siswa mampu mengidentifikasi keberagaman serta gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis dengan mandiri
- Setelah membaca teks tentang “membantu sesama” siswa mampu menganalisis serta menyajikan gagasan utama dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis dalam bentuk peta pikiran dengan tepat

K. Sumber dan Media Pembelajaran

Sumber : Buku tematik kelas 4 tema 1 sub tema 1 pembelajaran 3

Media : Beberapa poster dan tempat untuk bermain, materi berupa *game online*

L. Pendekatan dan Metode

Pendekatan : *scientific*

Model : *cooperative Learning*

Teknik : *example non example*

Metode : penugasan, tanya jawab, diskusi ceramah

M. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Guru	Deskripsi Kegiatan Peserta didik	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	7. Guru memasuki kelas dan memberi salam kepada peserta didik	1. Peserta didik menjawab salam dari guru 2. Peserta didik mengikuti	

	8. Guru mengajak peserta didik untuk duduk siap (duduk anak soleh) 9. Guru mengajak peserta didik berdoa untuk memulai pelajaran 10. Guru mengecek kehadiran peserta didik 11. Guru mulai memberikan pengantar pembelajaran 12. Guru mengaitkan pelajaran yang akan disampaikan dengan kehidupan sehari-hari serta memberikan pertanyaan terkait materi yang akan dipelajari	arahan dari guru dengan duduk siap 3. Peserta didik berdoa sesuai arahan dari guru 4. Peserta didik menyimak nama yang di panggil guru 5. Peserta didik menyimak 6. Peserta didik mendengarkan serta memperhatikan guru dan menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru	15 menit
Kegiatan Inti	16. Guru mengenalkan jenis permainan tradisional yang ada pada buku siswa (nama, asal permainan dan cara bermain) 17. Peserta didik diminta secara berpasangan untuk saling menginformasikan tentang jenis permainan tradisional yang mereka ketahui kepada teman di sebelah 18. Sebelum memulai permainan guru membaca teks gobak sodor dan benteng-bentengan secara seksama 19. Guru memberikan penguatan tentang aturan	16. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru 17. Peserta didik dengan bangkunya saling mengkonfirmasi terkait jenis permainan tradisional yang akan di pelajari 18. Peserta didik memperhatikan bacaan guru 19. Peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru 20. Peserta didik berdiskusi dengan guru terkait kegiatan permainan tradisional yang telah di	40 menit

	permainan tradisional gobak sodor dan benteng-bentengan 20. Setelah permainan selesai, peserta didik dan guru berdiskusi terkait dengan kegiatan permainan tradisional yang telah dilakukan. 21. Guru menampilkan <i>game online</i> yang berhubungan dengan keberagaman budaya bangsa ku 22. Peserta didik diminta untuk menyimak <i>game online</i> tentang alat musik nusantara dan menjawab soal yang ditampilkan pada <i>game online</i> 23. Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok berdasarkan 3 jenis alat musik daerah yang mereka sukai. Setiap kelompok akan melakukan percobaan sifat bunyi merambat 24. Setiap kelompok diminta untuk berdiskusi terkait dengan sifat bunyi merambat 25. Setiap kelompok diminta untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas 26. Siswa diingatkan kembali	lakukan 21. Peserta didik kemudian menyaksikan tampilan <i>game online</i> yang berhubungan dengan keberagaman budaya bangsa ku yang guru tampilkan di depan kelas 22. Peserta didik menyimak dan menjawab pertanyaan 23. Peserta didik duduk berdasarkan kelompok mereka masing-masing 24. Peserta didik berdiskusi dengan teman kelompok 25. Peserta didik menyampaikan hasil diskusi mereka 26. Peserta didik memperhatikan serta mengingat kembali materi gagasan pokok dan gagasan pendukung 27. Salah satu peserta didik membaca teks “membantu sesama” 28. peserta didik menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung serta menuliskan pada peta pikiran 29. Siswa mendiskusikan peta pikiran bersama teman dan guru	
--	--	--	--

	tentang gagasan pokok dan gagasan pendukung yang terdapat dalam teks 27. Peserta didik membaca kembali teks “sigap membantu sesama” 28. Peserta didik diminta untuk menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dan menuliskan pada peta pikiran 29. Guru dan peserta didik berdiskusi terkait hasil peta pikiran 30. Siswa melakukan perenungan dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku siswa	30. Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku siswa	
Kegiatan Akhir	4. Guru memberikan kesimpulan terkait materi yang di pelajar hari ini 5. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa dengan mengakhiri pembelajaran 6. Guru memberikan salam dan meninggalkan kelas	1. Peserta didik memperhatikan 2. Peserta didik berdoa 3. Peserta didik menjawab salam dari guru	15 menit

N. Penilaian

Penilaian yang akan dilakukan guru terdapat 3 penilaian yaitu penilaian kognitif (pengetahuan), penilaian psikomotorik (keterampilan) dan penilaian afektif (sikap).

d. Penilaian sikap

No	Nama	Disiplin	Tanggung Jawab	Percaya Diri	Kerja Sama	Aktif	Keterangan
1							
2							
3							

e. Penilaian kognitif

Penilaian kognitif berupa tugas yang akan dikerjakan oleh peserta didik saat pulang sekolah. Skor tertinggi adalah 20

Nomor Soal	Bobot Nilai
1	2
2	2
3	6
4	4
5	6

f. Penilaian keterampilan

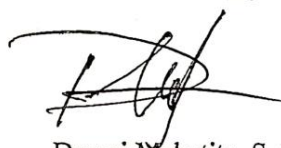
Penilaian keterampilan di ambil dengan keterampilan diskusi peserta didik

INDIKATOR PENILAIAN	ADA DAN BENAR	TIDAK BENAR
Memberikan tiga contoh penerapan sila ke-1 dalam kehidupan sehari-hari		
Menuliskan pelaksanaan dua kegiatan terkait penerapan sila ke-1 dalam kehidupan sehari-hari		
Memberikan tiga contoh penerapan sila ke-2 dalam kehidupan sehari-hari		
Menuliskan pelaksanaan dua kegiatan terkait penerapan sila		

ke-2 dalam kehidupan sehari-hari		
----------------------------------	--	--

Penilaian (penskoran): $\frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$

Menyetujui
Guru Kelas



Darmi Makatita, S. Pdi

NUPTK:2453757659220002

Peneliti



Farrahijah A. Putry Elly

NIM: 190305015

Mengetahui

Kepala Madrasah



Badarudin Rumbara, S.Pd

NUPTK: 2837766668120002

**LEMBAR SOAL *PRETEST* PESERTA PERBANDINGAN PERMAINAN
TRADISIONAL DAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA
DIDIK AL-ANSHOR AMBON**

Nama :

Hari/Tanggal :

Kelas :IV

Instansi :MI Terpadu Al-Anshor Ambon

Alamat : Air besar (Arbes)

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (×) pada huruf A, B, C, dan D dilembar jawaban yang telah disediakan

4. Meskipun mempunyai banyak keberagaman serta perbedaan, bangsa Indonesia tetap bersatu dalam semboyan.....?

A. Bhineka Tunggal Ika C. Tut Wuri Handayani
B. Permainan tradisional D. Negara Keagamaan

5. Perhatikan gambar disamping

Nama dari Permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak adalah?

A. Sap-sap C. Petak Umpet
B. Benteng-Bentengan D. Gobak-sodor



Sumber

Buku tematik kelas 4

6. Berikut ini adalah contoh dari keberagaman pada alat musik dari Indonesia, **kecuali.....**

A. Tifa C. Floit
B. Ukulele D. Pianika

7. Bunyi berasal dari benda.....

A. Bergetar C. Dingin
B. Panas D. Diam

8. Ide utama dalam suatu bacaan dinamakan.....?

A. Judul C. Pokok
B. Tema D. Alur

9. Perhatikan gambar di samping. Nama dari alat musik tersebut adalah.....?

A. Kecapi C. Tifa
B. Angklung D. Ukulele



sumber

Buku tematik kelas 4

10. Berikut ini yang merupakan contoh permainan tradisional di Indonesia **kecuali**.....!

- | | |
|----------------|-----------------------|
| A. Petak Umpet | C. <i>Game online</i> |
| B. Gobak Sodor | D. Tok-tok |

11. Apabila ada teman yang berbeda suku, sikap kita harus.....?

- | | |
|-------------|----------------|
| A. Acuh tau | C. Menghargai |
| B. Memusuhi | D. Menghindari |

12. Jumlah setiap orang pada grup benteng-bentengan terdiri dari.....?

- | | |
|----------------|------------------|
| A. 1 – 2 orang | C. 22 – 30 orang |
| B. 4 – 8 orang | D. 6 – 7 orang |

13. Perhatikan gambar di samping. Nama dari Permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak adalah.....?

- | | |
|-------------|------------------|
| A. Karet | C. Gobak – sodor |
| B. Kelereng | D. Tarik tambang |



Sumber

Buku tematik kelas 4

14. Bel sekolah dapat didengarkan oleh guru dan siswa. Peristiwa ini membuktikan bahwa bunyi dapat merambat melalui?

- | | |
|--------------|-------------|
| A. Zat padat | C. Zat gas |
| B. Zat panas | D. Zat cair |

15. Zahra ditugaskan oleh guru untuk menemukan gagasan pokok dari teks yang sudah dibaca. Salah satu cara yang dapat dilakukan Zahra yaitu memilih kalimat?

- | | |
|----------|--------------|
| A. Dasar | C. Penting |
| B. Utama | D. Pendukung |

16. Bunyi paling cepat merambat pada benda yang.....?

- | | |
|----------|-------------|
| A. Padat | C. Cair |
| B. Gas | D. Bergerak |

Perhatikan bacaan berikut ini untuk menjawab soal nomor 14 dan 15

Benteng bentengan

(1) Benteng-bentengan atau rerebonan adalah permainan yang dimainkan oleh dua kelompok penawan dan tertawan. (2) masing-masing kelompok terdiri atas empat sampai dengan delapan orang dan memiliki satu tempat sebagai markas. (3) markas atau 'benteng' biasa berupa sebuah tiang, pohon, atau pilar.

17. Gagasan pokok pada paragraf diatas ditunjukkan pada kalimat nomor.....?

- | | |
|------|------|
| A. 3 | C. 8 |
| B. 1 | D. 2 |

18. Banyaknya kalimat penjelas pada kalimat diatas yaitu.....?

- | | |
|-------|------|
| A. 10 | C. 3 |
| B. 1 | D. 2 |

KISI-KISI PRE-TEST POST-TEST

Satuan Pendidikan : MIT Al-Anshor Ambon
 Kelas : IV
 Tema/Sub Tema : 1/1
 Materi : PJOK, IPA & Bahasa Indonesia

Bentuk Soal : Pilihan Ganda (PG)
 Jumlah Soal : 15
 Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit

Muatan Materi	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Taraf			Soal		Bentuk soal
			C2	C3	C4	Nomor	Jumlah	
PJOK	3.1 Memahami variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan tradisional benteng-bentengan dan gobak sodor	3.1.1 Menjelaskan aturan permainan tradisional benteng-bentengan dan gobak sodor yang sesuai dan benar 4.1.1 Mengidentifikasi manfaat permainan tradisional benteng-bentengan dan gobak sodor yang baik dan benar	√			2		Pilihan ganda
						7		
							2	
	4.1 Mempraktikkan prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan tradisional benteng-bentengan dan gobak sodor	3.1.1 Memperagakan pola gerak dasar permainan tradisional dengan mandiri 4.1.1 Mempraktikkan keterampilan permainan tradisional benteng-bentengan dan gobak sodor yang sesuai dan benar		√		10		Pilihan ganda
						9	2	
IPA	3.6 Mengetahui sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.	3.6.1 Memahami sifat-sifat bunyi merambat dengan lengkap	√			4		

		3.6.2 Menjelaskan sifat-sifat bunyi merambat dengan lengkap				13	2	
	4.6 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi	4.6.1 Menuliskan laporan tentang hasil percobaan sifat-sifat bunyi merambat dengan sistematis			✓	11	1	
		4.6.2 Menyimpulkan hasil laporan tentang cara menghasilkan bunyi dengan sistematis						
BHS Indonesia	1.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis dan visual yang terdapat pada teks "membantu sesama"	1.1.1 Mengidentifikasi keberagaman budaya Indonesia yang terdapat pada teks "membantu sesama" dengan mandiri				1,3,8	4	
		1.1.2 Mengidentifikasi gagasan pokok setiap paragraf dari teks lisan, tulis dan visual yang terdapat pada teks "membantu sesama" dengan mandiri	✓			14		Pilihan ganda
	1.2 Menata informasi dan hasil pengamatan yang diperoleh dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulisan	1.1.1 Menganalisis gagasan utama dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks "membantu sesama" secara tertulis dalam bentuk peta pikiran dengan tepat.				15		
							2	

KUNCI JAWABAN

SOAL PG

1. A	6. A	11. A
2. B	7. C	12. B
3. D	8. C	13. A
4. A	9. B	14. B
5. C	10. C	15. C

LAMPIRAN TABULASI HASIL DATA *PRE-TEST* KELAS EKSPERIMEN

[illegible]

LAMPIRAN TABULASI HASIL DATA *POST-TEST* KELAS EKSPERIMEN

[illegible]

TABEL TABULASI ANGKET MINAT BELAJAR KELAS KONTROL

No	Indikator	Jumlah Tiap Indikator	Skor Maksimal	Persentase
1.	Sering bermain permainan tradisional benteng-bentengan, dan gobak sodor di sekolah	80	90	89%
2.	Bermain permainan tradisional seperti gobak sodor dan benteng-bentengan lebih dari sekali dalam sehari	90	90	100%
3.	Lebih suka bermain permainan tradisional di bandingkan dengan <i>game online</i>	80	90	89%
4.	Saat berada di sekolah sering bermain <i>game online</i>	70	90	78%
5.	Bermain <i>game online</i> seharian sampai melupakan waktu belajar	70	90	
6.	Sering keluar rumah untuk bermain permainan tradisional seperti benteng-bentengan, dan gobak sodor	90	90	100%
7.	Lebih tertarik bermain <i>game online</i> di bandingkan dengan permainan tradisional	80	90	89%
8.	Tidak belajar dirumah karena menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i>	80	90	56%
9.	Lebih suka bercerita dengan teman tentang <i>game online</i> dibandingkan dengan bercerita tentang materi pelajaran	60	90	67%
10.	Sering bersemangat ketika belajar di sekolah	90	90	100%
11.	Senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	90	90	100%
12.	Sering membantu teman yang merasa kesulitan saat mengerjakan soal disekolah	80	90	89%
13.	Berani menjelaskan materi pelajaran di depan kelas	90	90	100%
14.	Selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	80	90	89%
15.	Sering membaca buku di sekolah	80	90	89%
16.	Sering bertanya kepada guru mengenai materi yang tidak saya pahami	90	90	100%
17.	Selalu belajar mengenai materi yang akan di pelajari besok hari	80	90	89%
18.	Mencatat penjelasan guru	80	90	89%
	Jumlah total	1460		
	Skor maksimal	1620		
	persentase	90%		
	kriteria	Sangat Layak		

TABEL TABULASI ANGKET MINAT BELAJAR KELAS EKSPERIMEN

No	Indikator	Jumlah Tiap Indikator	Skor Maksimal	Persentase
19.	Sering bermain permainan tradisional benteng-bentengan, dan gobak sodor di sekolah	80	90	89%
20.	Bermain permainan tradisional seperti gobak sodor dan benteng-bentengan lebih dari sekali dalam sehari	70	90	78%
21.	Lebih suka bermain permainan tradisional di bandingkan dengan <i>game online</i>	70	90	78%
22.	Saat berada di sekolah sering bermain <i>game online</i>	60	90	78%
23.	Bermain <i>game online</i> seharian sampai melupakan waktu belajar	60	90	
24.	Sering keluar rumah untuk bermain permainan tradisional seperti benteng-bentengan, dan gobak sodor	90	90	78%
25.	Lebih tertarik bermain <i>game online</i> di bandingkan dengan permainan tradisional	60	90	89%
26.	Tidak belajar dirumah karena menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i>	80	90	89%
27.	Lebih suka bercerita dengan teman tentang <i>game online</i> dibandingkan dengan bercerita tentang materi pelajaran	70	90	78%
28.	Sering bersemangat ketika belajar di sekolah	90	90	100%
29.	Senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	90	90	100%
30.	Sering membantu teman yang merasa kesulitan saat mengerjakan soal disekolah	80	90	89%
31.	Berani menjelaskan materi pelajaran di depan kelas	90	90	100%
32.	Selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	80	90	89%
33.	Sering membaca buku di sekolah	80	90	89%
34.	Sering bertanya kepada guru mengenai materi yang tidak saya pahami	90	90	100%
35.	Selalu belajar mengenai materi yang akan di pelajari besok hari	80	90	89%
36.	Mencatat penjelasan guru	80	90	89%
	Jumlah total	1380		
	Skor maksimal	1620		
	persentase	85%		
	kriteria	Layak		

HASIL OUTPUT UJI NORMALITAS

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kontrol	,138	21	,200*	,904	21	,042
Pretest	Posttest Kontrol	,213	21	,014	,941	21	,229
Dan	Pretest Eksperimen	,138	21	,200*	,904	21	,042
Posttest	Posttest Eksperimen	,190	21	,045	,931	21	,145

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

HASIL OUTPUT UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Pretest Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,068	3	80	,977

HASIL OUTPUT UJI HIPOTESIS

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
									Lower Upper
hasil posttest eksperimen dan kontrol	Equal variances assumed	,001	,975	3,540	40	,001	11,000	3,107	4,720 17,280
	Equal variances not assumed			3,540	39,826	,001	11,000	3,107	4,720 17,280

HASIL OUTPUT RATA-RATA HASIL BELAJAR

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil posttest eksperimen dan kontrol	posttest Kontrol	21	75,48	10,395	2,268
	Posttest	21	64,48	9,729	2,123
	Eksperimen				

HASIL OUTPUT STATISTIK DESKRIPTIF

DESKRIPTIF HASIL BELAJAR

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	21	46	73	59,62	9,479
Posttest Kontrol	21	53	93	75,48	10,395
Pretest Eksperimen	21	33	73	54,52	13,519
Posttest Eksperimen	21	46	80	64,48	9,729
Valid N (listwise)	21				

DESKRIPTIF HASIL ANGKET KELAS KONTROL

Deskriptif	Nilai Total
Jumlah Total	1460
Skor Maksimum	1620
Persentase	90%
Kategori	Sangat setuju

DESKRIPTIF ANGKET KELAS EKSPERIMEN

Deskriptif	Nilai Total
Jumlah total	1380
Skor maksimal	1620
Persentase	85%
Kategoori	Setuju



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA AMBON

Jl. Sultan Hasanuddin Nomor 14 Kapahaha 97128

Telepon : (0911) 314985

Email : kemenag_kotaambon@rocketmail.com

Website : kemenagkotaambon.net

REKOMENDASI

Nomor : 646 /Kk.25.03/2/PP.00/04/2023

Menindaklanjuti Surat Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon Nomor : B-305/In.09/4/4-a/PP.00.9/01/2023 tanggal 3 April 2023 Perihal Izin Penelitian, untuk itu Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Ambon memberikan Rekomendasi Kepada :

Nama	: Farrahiyan A Putry Elly
NIM	: 190305015
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	: VIII (Delapan)

Untuk melakukan penelitian pada MIN 2 Ambon dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul : " Studi Perbandingan Permainan Tradisional dan Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIT Al-Anshor Ambon "

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Ambon, 27 April 2023

a.n. Kepala

Kepala Seksi Pendidikan Islam

Abdul Karim Kelrey, SE
NIP. 197709032005011006

Tembusan :
Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Ambon (sebagai laporan)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI AMBON
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Tamizi Taher Kebun Cengkeh Batu Merah Atas Ambon 87128
Telp. (0911) 3823811 Website : www.fltk.iainambon.ac.id Email: tarbiyah.ambon@gmail.com

Nomor : B- 305 /In.09/4/4-a/PP.00.9/01/2023
Temp. : -
Perihal : Izin Penelitian

13 April 2023

Th. Kepala Kantor Kementerian Agama
Kota Ambon

Ambon

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Sehubungan dengan penyusunan skripsi "Studi Perbandingan Permainan
Adisional dan Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIT
Al-Anshor Ambon" oleh :

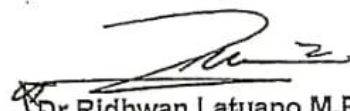
Nama : Farrahiyan A Putry Elly
NIM : 190305015
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VIII (Delapan)

Kami menyampaikan permohonan izin penelitian atas nama mahasiswa yang
bersangkutan di Pondok Pesantren Al-Anshor Desa Batu Merah Kecamatan Sirimau
Kota Ambon terhitung mulai tanggal 03 Mei s.d 03 Juni 2023.

Demikian surat kami, atas bantuan dan perkenannya disampaikan terima kasih.

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Dekan,


Dr. Ridhwan Latuapo, M.Pd.I

Sebusan:

Rektor IAIN Ambon;
Kepala PP. Al-Anshor Desa Batumerah Kota Ambon;
Ketua Program Studi PGMI;
Yang bersangkutan untuk diketahui.



YAYASAN AL-ANSHOR MALUKU
MADRASAH IBTIDAIYAH TERPADU AL-ANSHOR AMBON
NPSN:60102549, NSM: 111281710007

Akte Notaris : Ny Rosdiana Ely, SH No. 38 Januari 2015
Jln. Imam Al-Ghazali Air Besar Desa batu Merah RT 04 /RW 017Tlp.081344900956

SURAT KETERANGAN

Nomor :26/117/MIT-Anshor/SKT/VII/2023

bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Al-Anshor Ambon
erangkan bahwa :

na	: Farrahiyan A Putry Elly
I	: 190305015
ltas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
san	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ester	: VIII (Delapan)

gan ini menyatakan bahwa nama yang tercantum diatas telah selesai melakukan
elitian di Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Al-Anshor Ambon tahun pelajaran 2023

nikian surat keterangan ini di buat untuk di pergunakan seperlu nya

Ambon, 07 Juni 2023
Kepala Madrasah


Badarudin Rumbara, S.Pd

LAMPIRAN 19. DOKUMENTASI KEGIATAN



Foto 1. Pemberian Tes Awal (*pretest*) Pada Kelas Kontrol



Foto 2. Pemberian Tes Awal (*pretest*) Pada Kelas Eksperimen



Foto 3. Proses Pembelajaran Pada Kelas kontrol



Foto 4. Proses Pembelajaran Pada Kelas Eksperimen



Foto 5. Proses Pembelajaran Menggunakan *Game Online*



Foto 6. Proses Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional



Foto 7. Proses Pemberian Test Akhir (*posttest*) Pada Kelas Kontrol



Foto 8. Proses Pemberian Test Akhir (*posttest*) Pada Kelas Eksperimen



Foto 9. Proses Pemberian Angket Pada Kelas Kontrol



Foto 10. Proses Pemberian Angket Pada Kelas Eksperimen