

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Siklus 1 pertemuan 1

MODUL KURIKULUM MERDEKA 2024 MATEMATIKA SD KELAS II Siklus 1 Pertemuan I

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama	: Imelda Bara' Padang
Sekolah	: UPT SDN 3 MAKALE
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: b/II
Semester	: II (Genap)
Materi	: Perkalian
Alokasi Waktu	: 1x pertemuan
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik dapat memahami pengertian dan dapat menggunakannya ❖ Peserta didik dapat mengetahui saat kapan perkalian digunakan ❖ Peserta didik dapat mengetahui bentuk sederhana perkalian, menggunakan media permainan monopoli perkalian serta mengonfirmasi hasil perhitungannya ❖ Peserta didik dapat menghitung perkalian bilangan baris 1 dan baris lainnya ❖ Mengetahui saat kapan perkalian digunakan, merumuskannya ke dalam bentuk perkalian, dan membaca bentuk perkaliannya.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bergotong-royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, dan berkebhinekaan global.	
E. SARANA DAN PRASARANA	
1. Alat tulis	5. Lembar observasi siswa
2. Ruang kelas	6. Lembar kerja siswa
3. Media papan monopoli	7. Angket
4. Lembar observasi guru	
F. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik regular/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
Pembelajaran tatap muka Model game based learning berbantuan media permainan monopoli Metode tanya jawab Diskusi	

H. MEDIA PEMBELAJARAN	
1. Laptop 2. Media permainan monopoli 3. Buku siswa kurikulum merdeka kelas 2 SD/MI, lembar kerja peserta didik	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran: a) Peserta didik dapat mengetahui konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang b) Peserta didik dapat menghitung hasil perkalian bilangan 1-10	
B. PERTANYAAN PEMANTIK	
Apa itu perkalian? Ada yang pernah bermain monopoli?	
C. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
SIKLUS PERTEMUAN 1 PERTEMUAN I	
Model game based learning dengan bantuan media permainan monopoli	
Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik
Kegiatan Awal a) Guru memasuki kelas dan mengucapkan salam kepada peserta didik b) Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa belajar. c) Guru mengecek kehadiran satu persatu peserta didik d) Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa e) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan di capai f) Guru menjelaskan materi perkalian sambil memperkenalkan media permainan monopoli	Kegiatan Awal a) Peserta didik menjawab salam dari guru. b) Peserta didik memimpin doa untuk memulai pelajaran. c) Peserta didik menjawab panggilan dari guru saat dilakukan pengecekan kehadiran. d) Siswa menjawab pertanyaan guru e) Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh Guru. f) Siswa mendengar penjelasan guru
Kegiatan inti guru	Kegiatan Inti Siswa
Langkah model pembelajaran <i>game based learning</i> dengan bantuan media permainan monopoli	

a) Guru menentukan dan memberikan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran melalui permainan monopoli. b) Guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran sesuai dengan aturan permainan monopoli dengan tujuan pembelajaran. c) Guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan monopoli terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran d) Guru menentukan berapa lama proses permainan monopoli berlangsung. e) Guru membagi siswa menjadi kelompok, dan menentukan pion untuk setiap kelompok setelah itu guru menjelaskan aturan permainan monopoli. f) Selama proses pembelajaran berlangsung guru sebagai pemimpinnya g) Ketika waktu yang telah ditentukan habis, maka guru memberi aba-aba kepada siswa agar siswa berhenti melakukan permainan monopoli kemudian siswa melaporkan hasil kepada guru h) Guru memberikan Kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa.	a) Siswa mendengarkan penjelasan guru b) Siswa menunggu dengan tenang sambil mempersiapkan diri. c) Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan saksama mengenai peraturan permainan monopoli. d) Siswa memperhatikan alokasi waktu yang diberikan dan mulai merencanakan strategi mereka untuk menyelesaikan permainan monopoli atau tugas dalam waktu yang ditentukan. e) Siswa bergabung dalam kelompok yang ditentukan oleh guru f) Siswa aktif memainkan permainan monopoli sesuai dengan aturan dan petunjuk yang telah disampaikan g) Setelah waktu permainan habis, siswa diminta untuk berhenti bermain dan melaporkan hasil kerja kelompok mereka kepada guru. h) Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru mengenai hasil permainan dan menerima evaluasi terkait kinerja mereka sela proses pembelajaran.
Kegiatan Penutup	Kegiatan Penutup
1. Guru memberikan pesan-pesan motivasi kepada peserta didik. 2. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dipertemuan berikutnya. 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam	1. Peserta didik mendengarkan pesan-pesan motivasi dari guru. 2. Peserta didik mendengarkan penyampaian guru terkait materi yang akan dipelajari dipertemuan 3. Peserta didik mengucapkan salam

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama:

Kelas:

1. Hitunglah soal perkalian berikut dengan benar

Lembar Kerja
Perkalian

Pecahkan soal perkalian berikut dan tulis jawabannya di dalam lingkaran

2×1		2×9	
2×2		2×10	
2×3		2×11	
2×4		2×12	
2×5		2×0	
2×6		4×2	
2×7		6×2	
2×8		10×2	

D. REFLEKSI GURU

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah mulai dari mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama pertemuan.

Refleksi guru bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran. Kemudian menjadi bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

Refleksi tersebut berupa pertanyaan.

Apakah dalam proses pembelajaran sudah dapat melibatkan siswa dengan aktif?

Apakah model dan media yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang akan dicapai?

Apakah selama pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat memberikan semangat kepada siswa untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya.

E. REFLEKSI SISWA

Peserta didik diajak untuk melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dialami

1. Apa kesan kalian tentang materi ini?
2. Materi apa yang sudah kalian pahami?
3. Bagian mana yang belum kalian pahami?
4. Apakah menggunakan media permainan monopoli membuat kalian senang?

F. DAFTAR PUSTAKA

Buku guru matematika untuk sekolah dasar kelas II

<https://www.kherysuryawan.id/2023/07/buku-siswa-guru-matematika-kelas-2-sd.html>

Makale, 18 Januari 2025

Guru Kelas



Jeniati

NIP: 198201172024212001

Peneliti

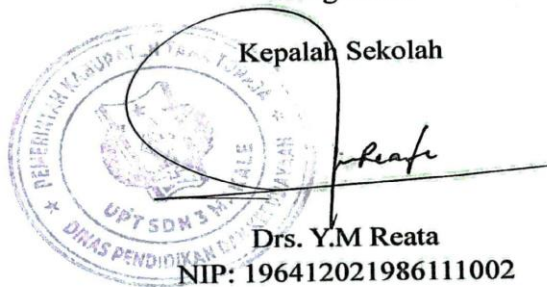


Imelda bara' padang

NIM: 221118106

Mengetahui

Kepalah Sekolah



Drs. Y.M Reata

NIP: 196412021986111002

Lampiran 2 Lembar observasi guru Siklus 1 pertemuan 1

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

Siklus 1 Pertemuan 1

Nama Sekolah : UPT SDN 3 MAKALE

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : II/II

Materi Pokok : Perkalian

Hari/Tanggal : Sabtu 18 Januari 2025

Petunjuk pengisian

Keterangan :

4 = Jika guru melaksanakan dengan sangat baik komponen yang diamati.

3 = Jika guru melaksanakan dengan baik komponen yang diamati.

2 = Jika guru melaksanakan dengan cukup komponen yang diamati.

1 = Jika guru melaksanakan dengan sangat kurang komponen yang diamati.

Amatilah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan guru pada saat mengajar.

No	Komponen yang diamati	Terlaksana		Keterangan			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
Kegiatan Awal							
1	Guru memulai pembelajaran dengan penyapa siswa	✓					✓
2	Guru menanyakan kabar	✓					✓
3	Guru memberikan kesempatan untuk salah satu siswa untuk memimpin lagu dan berdoa	✓				✓	
4	Guru mengecek kehadiran siswa	✓					✓
5	Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa	✓				✓	

Kegiatan Inti							
1	Guru menentukan dan memberikan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran melalui permainan monopoli.	✓					✓
2	Guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran sesuai dengan aturan permainan monopoli dengan tujuan pembelajaran.	✓				✓	
3	Guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan monopoli terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran	✓					✓
4	Guru menentukan berapa lama proses permainan monopoli berlangsung.	✓				✓	
5	Guru membagi siswa menjadi kelompok, dan menentukan pion untuk setiap kelompok setelah itu guru menjelaskan aturan permainan monopoli.	✓				✓	
6	Selama proses pembelajaran berlangsung guru sebagai pemimpinnya	✓				✓	

7	Ketika waktu yang telah ditentukan habis, maka guru memberi aba-aba kepada siswa agar siswa berhenti melakukan permainan monopoli kemudian siswa melaporkan hasil kepada guru	✓				✓	
8	Guru memberikan Kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa.	✓				✓	
Kegiatan Penutup							
1	Guru menutup pembelajaran dengan mempersilahkan salah satu siswa memimpin dalam doa	✓					✓
2	Guru memberikan salam	✓					✓
Jumlah							
Jumlah skor yang diperoleh						51	
Jumlah skor maksimal						64	
Nilai observasi						79	
Kualifikasi						Baik	

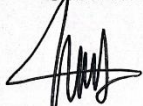
$$\text{Nilai observasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan

Rentang Nilai	Kualifikasi
81-100	Sangat baik
75-80	Baik
61-74	Cukup
51-60	Kurang
0-54	Sangat kurang

Makale, 18 Januari

2025



Jeniati

NIP: 198201172024212001

Lampiran 3 Lembar Observasi Siswa siklus 1

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR (ASPEK SISWA)

Siklus 1 Pertemuan 1

Nama Sekolah : UPT SDN 3 MAKALE

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : II/II

Materi Pokok : Perkalian

Hari/Tanggal : Sabtu 18 Januari 2025

Petunjuk pengisian :

Keterangan :

1 = Jika 1-7 siswa melaksanakan dengan sangat kurang komponen yang diamati.

2 = Jika 8-13 siswa melaksanakan dengan cukup komponen yang diamati.

3 = Jika 14-19 siswa melaksanakan komponen baik yang diamati.

4 = Jika 20-28 siswa melaksanakan komponen sangat baik yang diamati.

Amatilah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan guru pada saat mengajar.

No	Komponen	Terlaksana		Keterangan			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
Kegiatan Awal							
1	Menjawab salam dari guru dan mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	✓				✓	
2	Siswa menjawab kabar	✓			✓		
3	Salah satu siswa memimpin lagu dan berdoa	✓				✓	
4	Siswa menjawab dan mengangkat tangan saat Namanya dipanggil	✓				✓	
5	Siswa menjawab pertanyaan pemantik dari guru	✓					✓
Kegiatan Inti							
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru	✓			✓		
2	Siswa menunggu dengan tenang sambil mempersiapkan diri.	✓			✓		
3	Siswa mendengarkan penjelsan	✓				✓	

	guru dengan saksama mengenai peraturan permainan monopoli.						
4	Siswa memperhatikan alokasi waktu yang diberikan dan mulai merencanakan strategi mereka untuk menyelesaikan permainan monopoli atau tugas dalam waktu yang ditentukan.	✓			✓		
5	Siswa bergabung dalam kelompok yang ditentukan oleh guru	✓				✓	
6	Siswa aktif memainkan permainan monopoli sesuai dengan aturan dan petunjuk yang telah disampaikan	✓			✓		
7	Setelah waktu permainan habis, siswa diminta untuk berhenti bermain dan melaporkan hasil kerja kelompok mereka kepada guru.	✓				✓	
8	Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru mengenai hasil permainan dan menerima evaluasi terkait kinerja mereka sela proses pembelajaran	✓			✓		
Kegiatan Penutup							
1	Salah satu siswa memimpin doa	✓				✓	
2	Siswa menjawab salam guru	✓					✓
Jumlah							
Jumlah skor yang diperoleh					41		
Jumlah skor maksimal					64		
Nilai observasi					64,0		
Kualifikasi					Cukup		

$$\text{Nilai observasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan

Rentang Nilai	Kualifikasi
81-100	Sangat baik
75-80	Baik
61-74	Cukup
51-60	Kurang
0-54	Sangat kurang

Makale, 18 januari 2025



Imelda Bara' Padang

Lampiran 4 modul ajar siklus 1 pertemuan II

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025 MATEMATIKA SD KELAS II Siklus 1 pertemuan II

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama	: Imelda Bara' Padang
Sekolah	: UPT SDN 3 MAKALE
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: b/II
Semester	: II (Genap)
Materi	: Perkalian
Alokasi Waktu	: 1x pertemuan
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik dapat memahami pengertian dan dapat menggunakannya ❖ Peserta didik dapat mengetahui saat kapan perkalian digunakan ❖ Peserta didik dapat mengetahui bentuk sederhana perkalian, menggunakan media permainan monopoli perkalian serta mengonfirmasi hasil perhitungannya ❖ Peserta didik dapat menghitung perkalian bilangan baris 1 dan baris lainnya ❖ Mengetahui saat kapan perkalian digunakan, merumuskannya ke dalam bentuk perkalian, dan membaca bentuk perkaliannya.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bergotong-royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, dan berkebhinekaan global.	
E. SARANA DAN PRASARANA	
1. Alat tulis	5. Lembar observasi siswa
2. Ruang kelas	6. Angket
3. Media papan monopoli	7. Lembar kerja siswa
4. Lembar observasi guru	
F. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik regular/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
Pembelajaran tatap muka Model game based learning berbantuan media permainan monopoli Metode tanya jawab Diskusi	

H. MEDIA PEMBELAJARAN	
1. Laptop 2. Media permainan monopoli 3. Buku siswa kurikulum merdeka kelas 2 SD/MI, lembar kerja peserta didik	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran: a. Siswa mampu memahami perkalian b. Siswa mengetahui saat kapan perkalian digunakan.	
B. PERTANYAAN PEMANTIK	
Apa itu perkalian? Ada yang pernah bermain monopoli?	
C. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
SIKLUS PERTEMUAN 1 PERTEMUAN II	
Model game based learning dengan bantuan media permainan monopoli	
Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik
Kegiatan Awal a) Guru memasuki kelas dan mengucapkan salam kepada peserta didik b) Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa belajar. c) Guru mengecek kehadiran satu persatu peserta didik d) Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa e) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan di capai f) Guru menjelaskan materi perkalian sambil memperkenalkan media permainan monopoli	Kegiatan Awal a) Peserta didik menjawab salam dari guru. b) Peserta didik memimpin doa untuk memulai pelajaran. c) Peserta didik menjawab panggilan dari guru saat dilakukan pengecekan kehadiran. d) Siswa menjawab pertanyaan guru e) Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh Guru. f) Siswa mendengar penjelasan guru
Kegiatan inti guru	Kegiatan Inti Siswa
Langkah model pembelajaran <i>game based learning</i> dengan bantuan media permainan monopoli	

a) Guru menentukan dan memberikan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran melalui permainan monopoli. b) Guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran sesuai dengan aturan permainan monopoli dengan tujuan pembelajaran. c) Guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan monopoli terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran d) Guru menentukan berapa lama proses permainan monopoli berlangsung. e) Guru membagi siswa menjadi kelompok, dan menentukan pion untuk setiap kelompok setelah itu guru menjelaskan aturan permainan monopoli. f) Selama proses pembelajaran berlangsung guru sebagai pemimpinnya g) Ketika waktu yang telah ditentukan habis, maka guru memberi aba-aba kepada siswa agar siswa berhenti melakukan permainan monopoli kemudian siswa melaporkan hasil kepada guru h) Guru memberikan Kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa.	a) Siswa mendengarkan penjelasan guru b) Siswa menunggu dengan tenang sambil mempersiapkan diri. c) Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan saksama mengenai peraturan permainan monopoli. d) Siswa memperhatikan alokasi waktu yang diberikan dan mulai merencanakan strategi mereka untuk menyelesaikan permainan monopoli atau tugas dalam waktu yang ditentukan. e) Siswa bergabung dalam kelompok yang ditentukan oleh guru f) Siswa aktif memainkan permainan monopoli sesuai dengan aturan dan petunjuk yang telah disampaikan g) Setelah waktu permainan habis, siswa diminta untuk berhenti bermain dan melaporkan hasil kerja kelompok mereka kepada guru. h) Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru mengenai hasil permainan dan menerima evaluasi terkait kinerja mereka selama proses pembelajaran.
Kegiatan Penutup	Kegiatan Penutup
1. Guru memberikan pesan-pesan motivasi kepada peserta didik. 2. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dipertemuan berikutnya. 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam	1. Peserta didik mendengarkan pesan-pesan motivasi dari guru. 2. Peserta didik mendengarkan penyampaian guru terkait materi yang akan dipelajari dipertemuan 3. Peserta didik mengucapkan salam

--	--

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama:

Kelas:

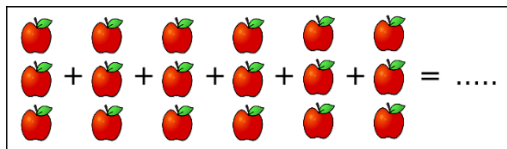
Jawab soal cerita berikut dengan benar!

1. Ibu membeli 3 kantong apel, setiap kantong berisi 5 apel. Berapa jumlah apel yang dibeli ibu?

Jawaban: _____

2. Di sebuah taman ada 4 bangku, setiap bangku diduduki oleh 3 anak. Berapa jumlah anak di taman itu?

Jawaban: _____



3. jika ditulis dalam operasi perkalian menjadi?

Jawaban:

D. REFLEKSI GURU

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah mulai dari mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama pertemuan. Refleksi guru bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran. Kemudian menjadi bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya. Refleksi tersebut berupa pertanyaan.

Apakah dalam proses pembelajaran sudah dapat melibatkan siswa dengan aktif?

Apakah model dan media yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang akan dicapai?

Apakah selama pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat memberikan semangat kepada siswa untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya.

E. REFLEKSI SISWA

Peserta didik diajak untuk melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dialami

1. Apa kesan kalian tentang materi ini?
2. Materi apa yang sudah kalian pahami?
3. Bagian mana yang belum kalian pahami?
4. Apakah menggunakan media permainan monopoli membuat kalian senang?

F. DAFTAR PUSTAKA

Buku guru matematika untuk sekolah dasar kelas II

<https://www.kherysuryawan.id/2023/07/buku-siswa-guru-matematika-kelas-2-sd.html>

Makale, 20 Januari 2025

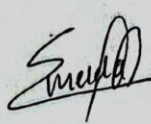
Guru Kelas



Jenianti

NIP: 198201172024212001

Peneliti



Imelda bara' padang

NIM: 221118106

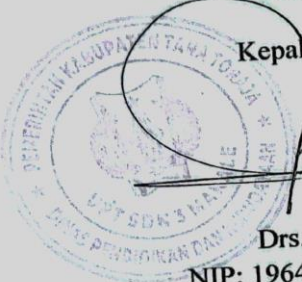
Mengetahui

Kepalah Sekolah



Drs. Y.M Reata

NIP: 196412021986111002



Lampiran 5 Lembar observasi guru siklus 1 pertemuan II

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

Siklus 1 Pertemuan II

Nama Sekolah : UPT SDN 3 MAKALE

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : II/II

Materi Pokok : Perkalian

Hari/Tanggal : Senin 20 Januari 2025

Petunjuk pengisian

Keterangan :

4 = Jika guru melaksanakan dengan sangat baik komponen yang diamati.

3 = Jika guru melaksanakan dengan baik komponen yang diamati.

2 = Jika guru melaksanakan dengan cukup komponen yang diamati.

1 = Jika guru melaksanakan dengan sangat kurang komponen yang diamati.

Amatilah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan guru pada saat mengajar.

No	Komponen yang diamati	Terlaksana		Keterangan			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
Kegiatan Awal							
1	Guru memulai pembelajaran dengan penyapa siswa	✓					✓
2	Guru menanyakan kabar	✓					✓
3	Guru memberikan kesempatan untuk salah satu siswa untuk memimpin lagu dan berdoa	✓					✓
4	Guru mengecek kehadiran siswa	✓					✓
5	Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa	✓					✓

Kegiatan Inti							
1	Guru menentukan dan memberikan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran melalui permainan monopoli.	✓					✓
2	Guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran sesuai dengan aturan permainan monopoli dengan tujuan pembelajaran.	✓					✓
3	Guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan monopoli terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran	✓				✓	
4	Guru menentukan berapa lama proses permainan monopoli berlangsung.	✓					✓
5	Guru membagi siswa menjadi kelompok, dan menentukan pion untuk setiap kelompok setelah itu guru menjelaskan aturan permainan monopoli.	✓					✓

6	Selama proses pembelajaran berlangsung guru sebagai pemimpinnya	✓					✓
7	Ketika waktu yang telah ditentukan habis, maka guru memberi aba-aba kepada siswa agar siswa berhenti melakukan permainan monopoli kemudian siswa melaporkan hasil kepada guru	✓					✓
8	Guru memberikan Kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa.	✓					✓
Kegiatan Penutup							
1	Guru menutup pembelajaran dengan mempersilahkan salah satu siswa memimpin dalam doa	✓					
2	Guru memberikan salam	✓					
Jumlah							
Jumlah skor yang diperoleh						59	
Jumlah skor maksimal						64	
Nilai observasi						92	
Kualifikasi						Sangat baik	

Nilai observasi = Jumlah skor yang diperoleh

————— x100

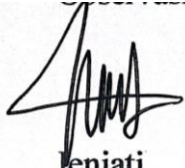
Jumlah skor maksimal

Keterangan

Rentang Nilai	Kualifikasi
81-100	Sangat baik
75-80	Baik
61-74	Cukup
51-60	Kurang
0-54	Sangat kurang

Makale

Observasi



Jeniati

NIP: 198201172024212001

Lampiran 6 Lembar obsevasi siswa siklus 1 pertemua II

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

(ASPEK SISWA)

Siklus 1 Pertemuan II

Nama Sekolah : UPT SDN 3 MAKALE

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : II/II

Materi Pokok : Perkalian

Hari/Tanggal : 20 Januari 2025

Petunjuk pengisian :

Keterangan :

1 = Jika 1-7 siswa melaksanakan dengan sangat kurang kompenen yang diamati.

2 = Jika 8-13 siswa melaksanakan dengan cukupkomponen yang diamati.

3 = Jika 14-19 siswa melaksanakan komponen baik yang diamati.

4 = Jika 20-28 siswa melaksanakan komponen sangat baik yang diamati.

Amatilah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan guru pada saat mengajar.

No	Komponen	Terlaksana		Keterangan			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
Kegiatan Awal							
1	Menjawab salam dari guru dan mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	✓					✓
2	Siswa menjawab kabar	✓					✓
3	Salah satu siswa memimpin lagu dan berdoa	✓				✓	

4	Siswa menjawab dan mengangkat tangan saat Namanya dipanggil	✓				✓	
5	Siswa menjawab pertanyaan pemantik dari guru	✓					✓
Kegiatan Inti							
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru	✓				✓	
2	Siswa menunggu dengan tenang sambil mempersiapkan diri.	✓				✓	
3	Siswa mendengarkan penjelsan guru dengan saksama mengenai peraturan permainan monopoli.	✓				✓	
4	Siswa memperhatikan alokasi waktu yang diberikan dan mulai merencanakan strategi mereka untuk menyelesaikan permainan monopoli atau tugas dalam waktu yang ditentukan.	✓				✓	
5	Siswa bergabung dalam kelompok yang ditentukan oleh guru	✓				✓	
6	Siswa aktif memainkan permainan monopoli sesuai dengan aturan dan petunjuk yang telah disampaikan	✓				✓	
7	Setelah waktu permainan habis, siswa diminta untuk berhenti bermain dan melaporkan hasil kerja kelompok mereka kepada guru.	✓				✓	

8	Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru mengenai hasil permainan dan menerima evaluasi terkait kinerja mereka sela proses pembelajaran	✓				✓	
Kegiatan Penutup							
1	Salah satu siswa memimpin doa	✓					✓
2	Siswa menjawab salam guru	✓					✓
Jumlah							
Jumlah skor yang diperoleh						48	
Jumlah skor maksimal						64	
Nilai observasi						75	
Kualifikasi						Baik	

$$\text{Nilai observasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan

Rentang Nilai	Kualifikasi
81-100	Sangat baik
75-80	Baik
61-74	Cukup
51-60	Kurang
0-54	Sangat kurang

Makale

Imelda bara' padang



N O	N a m a	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1 0	1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0	2 1	2 2	2 3	2 4	2 5	Sk or	Nilai	Ketera ngan Tuntas
1	L 1	2	3	2	2	3	4	2	4	4	3	2	2	3	2	3	5	5	4	3	4	3	2	3	3	3	78	62,4	Tinggi
2	L 2	2	3	2	2	3	4	2	4	4	3	3	2	2	3	2	3	5	5	4	3	4	3	3	2	3	71	58,4	Cukup
3	L 3	1	2	1	1	1	1	3	1	1	5	4	2	2	4	3	3	2	1	3	3	3	2	2	1	2	54	64,8	Tinggi
4	L 4	1	2	1	2	5	1	3	2	3	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	3	2	2	1	1	1	47	37,6	Rendah
5	L 5	1	2	1	2	2	5	3	2	2	1	3	2	1	2	1	2	1	2	3	2	1	2	3	2	1	49	39,2	Rendah
6	L 6	2	2	2	2	5	1	2	2	3	2	1	2	3	3	3	4	2	4	4	4	4	1	2	1	1	62	49,6	Cukup
7	L 7	1	3	2	1	5	5	1	2	3	2	4	2	3	2	1	2	1	1	2	3	1	2	3	2	1	57	71,5	Tinggi
8	L 8	2	4	2	1	2	5	2	1	3	2	1	2	3	4	1	3	3	1	3	4	3	2	4	2	2	60	48	Cukup
9	L 9	2	2	1	2	1	5	3	1	2	1	3	1	2	1	1	2	3	1	3	5	3	4	3	4	2	58	46,4	Cukup
1 0	L 10	2	2	3	2	3	5	2	2	3	2	2	1	3	2	2	2	1	4	2	5	2	2	2	2	2	60	48	Cukup
1 1	L 11	1	2	3	2	5	5	3	2	2	5	1	2	4	2	2	3	2	4	1	5	2	2	2	2	3	67	53,6	Cukup
1 2	L 12	2	2	1	2	2	5	1	2	4	1	3	2	3	2	2	1	3	2	1	3	3	2	4	2	2	53	42,4	Cukup
1 3	L 13	2	1	1	2	5	5	2	1	2	2	4	4	4	1	2	1	2	2	3	2	5	2	4	1	4	64	80	Tinggi
1 4	L 14	1	1	2	3	2	1	1	2	4	4	3	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	46	36,8	Rendah
1 5	L 15	1	2	2	1	1	1	2	3	4	2	4	2	3	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	56	44,8	Cukup
1 6	L 16	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	37	29,6	Rendah
1 7	L 17	3	1	2	2	1	2	1	2	2	3	3	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	3	1	1	1	42	33,6	Rendah
1 8	L 18	2	2	2	3	4	4	4	1	2	3	1	2	2	2	2	2	4	3	3	4	1	2	2	2	3	62	49,6	Cukup
1 9	L 19	3	1	2	1	3	5	1	1	4	1	2	3	3	1	2	2	2	1	2	4	1	2	2	2	1	53	42,4	Cukup
2 0	L 20	2	2	1	2	3	4	1	5	4	3	1	3	3	2	3	5	5	4	3	2	3	2	3	3	3	73	58,4	Cukup
2 1	L 21	2	3	2	2	3	4	3	3	2	3	3	2	2	3	1	4	5	3	4	3	4	3	3	2	4	76	60,8	Cukup
2 2	L 22	1	1	2	3	2	1	3	4	3	4	5	4	3	2	1	4	3	2	4	5	3	2	1	4	3	70	56	Cukup

23	L23	2	2	2	3	4	5	3	2	4	1	1	1	1	2	3	4	3	3	2	2	1	3	2	1	1	53	42,4	Cukup
24	L24	3	2	2	3	4	2	4	4	3	2	2	3	2	3	5	5	4	2	4	2	2	3	3	3	1	73	58,4	Cukup
25	L25	2	3	1	4	5	4	3	2	1	1	1	1	1	2	3	4	3	2	1	1	2	3	4	2	5	61	48,8	Cukup
26	L26	1	2	3	2	2	3	4	2	4	4	3	3	2	2	3	2	3	1	1	1	2	3	3	1	3	60	48	Cukup
27	L27	1	1	2	4	4	1	3	1	2	3	4	2	2	1	3	2	1	2	3	2	3	2	2	2	1	54	64,8	Tinggi
28	L28	2	2	3	4	1	5	2	1	1	1	2	3	4	2	5	3	2	1	4	3	5	2	3	1	4	66	52,8	Cukup
Nilai total																									14291				
Rata-rata																									51.03				
Nilai rendah																									33,6				
Nilai tertinggi																									80				
Kategori																									Cukup				

HASIL ANGKET SIKLUS I**Soal Angket**

Sumber: Data diolah (2025)

Lampiran 7 Tes siklus

Tes siklus formatif siklus 1

Nama :

Kelas:

1. Hitunglah soal perkalian berikut dengan benar

Lembar Kerja
Perkalian

Pecahkan soal perkalian berikut dan tulis jawabannya di dalam lingkaran

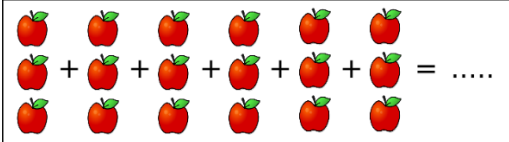
2×1	2×9
2×2	2×10
2×3	2×11
2×4	2×12
2×5	2×0
2×6	4×2
2×7	6×2
2×8	10×2

2. Ibu membeli 3 kantong apel, setiap kantong berisi 5 apel. Berapa jumlah apel yang dibeli ibu?

Jawaban: _____

3. Di sebuah taman ada 4 bangku, setiap bangku diduduki oleh 3 anak. Berapa jumlah anak di taman itu?

Jawaban: _____

4. 

jika ditulis dalam operasi perkalian menjadi?

Jawaban

Lampiran 8 modul ajar siklus 2

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024

MATEMATIKA SD KELAS II

Siklus II pertemuan 1

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama	: Imelda Bara' Padang
Sekolah	: UPT SDN 3 MAKALE
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: b/II
Semester	: II (Genap)
Materi	: Perkalian
Alokasi Waktu	: 1x pertemuan
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik dapat memahami pengertian dan dapat menggunakannya ❖ Peserta didik dapat mengetahui saat kapan perkalian digunakan ❖ Peserta didik dapat mengetahui bentuk sederhana perkalian, menggunakan media permainan monopoli perkalian serta mengonfirmasi hasil perhitungannya ❖ Peserta didik dapat menghitung perkalian bilangan baris 1 dan baris lainnya ❖ Mengetahui saat kapan perkalian digunakan, merumuskannya ke dalam bentuk perkalian, dan membaca bentuk perkaliannya.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bergotong-royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, dan berkebhinekaan global.	
E. SARANA DAN PRASARANA	
1. Alat tulis	5. Lembar observasi siswa
2. Ruang kelas	6. Angket
3. Media papan monopoli	
4. Lembar observasi guru	
F. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik regular/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
Pembelajaran tatap muka Model game based learning berbantuan media permainan monopoli Metode tanya jawab Diskusi	

H. MEDIA PEMBELAJARAN	
1. Laptop 2. Media permainan monopoli 3. Buku siswa kurikulum merdeka kelas 2 SD/MI, lembar kerja peserta didik	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran: a. Siswa dapat memberikan contoh penggunaan perkalian dalam kehidupan sehari-hari b. Siswa dapat menyelesaikan masalah perkalian yang berkaitan dengan situasi nyata.	
B. PERTANYAAN PEMANTIK	
Ada yang suka pergi berbelanja tidak?	
C. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
SIKLUS PERTEMUAN 2 PERTEMUAN I	
Model game based learning dengan bantuan media permainan monopoli	
Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik
Kegiatan Awal a) Guru memasuki kelas dan mengucapkan salam kepada peserta didik b) Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa belajar. c) Guru mengecek kehadiran satu persatu peserta didik d) Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa e) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan di capai f) Guru menjelaskan materi perkalian sambil memperkenalkan media permainan monopoli	Kegiatan Awal a) Peserta didik menjawab salam dari guru. b) Peserta didik memimpin doa untuk memulai pelajaran. c) Peserta didik menjawab panggilan dari guru saat dilakukan pengecekan kehadiran. d) Siswa menjawab pertanyaan guru e) Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh Guru. f) Siswa mendengar penjelasan guru
Kegiatan inti guru	Kegiatan Inti Siswa
Langkah model pembelajaran <i>game based learning</i> dengan bantuan media permainan monopoli	

a) Guru menentukan dan memberikan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran melalui permainan monopoli. b) Guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran sesuai dengan aturan permainan monopoli dengan tujuan pembelajaran. c) Guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan monopoli terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran d) Guru menentukan berapa lama proses permainan monopoli berlangsung. e) Guru membagi siswa menjadi kelompok, dan menentukan pion untuk setiap kelompok setelah itu guru menjelaskan aturan permainan monopoli. f) Selama proses pembelajaran berlangsung guru sebagai pemimpinnya g) Ketika waktu yang telah ditentukan habis, maka guru memberi aba-aba kepada siswa agar siswa berhenti melakukan permainan monopoli kemudian siswa melaporkan hasil kepada guru h) Guru memberikan Kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa.	a) Siswa mendengarkan penjelasan guru b) Siswa menunggu dengan tenang sambil mempersiapkan diri. c) Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan saksama mengenai peraturan permainan monopoli. d) Siswa memperhatikan alokasi waktu yang diberikan dan mulai merencanakan strategi mereka untuk menyelesaikan permainan monopoli atau tugas dalam waktu yang ditentukan. e) Siswa bergabung dalam kelompok yang ditentukan oleh guru f) Siswa aktif memainkan permainan monopoli sesuai dengan aturan dan petunjuk yang telah disampaikan g) Setelah waktu permainan habis, siswa diminta untuk berhenti bermain dan melaporkan hasil kerja kelompok mereka kepada guru. h) Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru mengenai hasil permainan dan menerima evaluasi terkait kinerja mereka selama proses pembelajaran.
Kegiatan Penutup	Kegiatan Penutup
1. Guru memberikan pesan-pesan motivasi kepada peserta didik. 2. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dipertemuan berikutnya. 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam	1. Peserta didik mendengarkan pesan-pesan motivasi dari guru. 2. Peserta didik mendengarkan penyampaian guru terkait materi yang akan dipelajari dipertemuan 3. Peserta didik mengucapkan salam

--	--

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama:

Kelas:

Jawab soal cerita berikut dengan benar!

1. seekor ayam bertelur 5 butir setiap hari. Jika ayam tersebut bertelur selama 3 hari, berapa banyak telur yang dihasilkan?
2. kamu dan teman-temanmu sedang bermain kartu. Jika ada 4 pemain, dan masing-masing mendapat 6 kartu, berapa total kartu yang dibagikan?
3. Berapa hasil dari:

$$\begin{array}{r} 25 \\ \underline{2} \end{array} \times \quad \begin{array}{r} 14 \\ \underline{5} \end{array} \times \quad \begin{array}{r} 30 \\ \underline{4} \end{array} \times$$

D. REFLEKSI GURU

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah mulai dari mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama pertemuan. Refleksi guru bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran. Kemudian menjadi bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya. Refleksi tersebut berupa pertanyaan.

Apakah dalam proses pembelajaran sudah dapat melibatkan siswa dengan aktif?

Apakah model dan media yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang akan dicapai?

Apakah selama pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat memberikan semangat kepada siswa untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya.

E. REFLEKSI SISWA

Peserta didik diajak untuk melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dialami

1. Apa kesan kalian tentang materi ini?
2. Materi apa yang sudah kalian pahami?
3. Bagian mana yang belum kalian pahami?
4. Apakah menggunakan media permainan monopoli membuat kalian senang?

F. DAFTAR PUSTAKA

Buku guru matematika untuk sekolah dasar kelas II

<https://www.kherysuryawan.id/2023/07/buku-siswa-guru-matematika-kelas-2-sd.html>

Makale, 22 Januari 2025

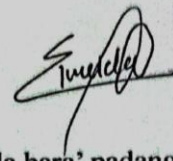
Guru Kelas



Jeniati

NIP: 198201172024212001

Peneliti

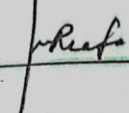
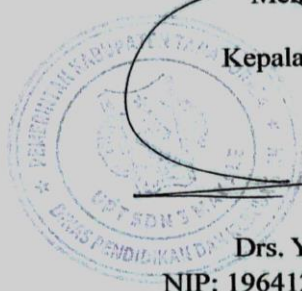


Imelda bara' padang

NIM: 221118106

Mengetahui

Kepalah Sekolah


 Drs. Y.M Reata
 NIP: 196412021986111002


Lampiran 9 Lembar observasi guru siklus 2

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

Siklus 2 pertemuan 1

Nama Sekolah : UPT SDN 3 MAKALE

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : II/II

Materi Pokok : Perkalian

Hari/Tanggal : Rabu 22 Januari 2025

Petunjuk pengisian

Keterangan :

4 = Jika guru melaksanakan dengan sangat baik komponen yang diamati.

3 = Jika guru melaksanakan dengan baik komponen yang diamati.

2 = Jika guru melaksanakan dengan cukup komponen yang diamati.

1 = Jika guru melaksanakan dengan sangat kurang komponen yang diamati.

Amatilah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan guru pada saat mengajar.

No	Komponen yang diamati	Terlaksana		Keterangan			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
Kegiatan Awal							
1	Guru memulai pembelajaran dengan penyapa siswa	✓					✓
2	Guru menanyakan kabar	✓					✓
3	Guru memberikan kesempatan untuk salah satu siswa untuk memimpin lagu dan berdoa	✓				✓	
4	Guru mengecek kehadiran siswa	✓				✓	
5	Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa	✓				✓	

Kegiatan Inti							
1	Guru menentukan dan memberikan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran melalui permainan monopoli.	✓					✓
2	Guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran sesuai dengan aturan permainan monopoli dengan tujuan pembelajaran.	✓				✓	
3	Guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan monopoli terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran	✓					✓
4	Guru menentukan berapa lama proses permainan monopoli berlangsung.	✓				✓	
5	Guru membagi siswa menjadi kelompok, dan menentukan pion untuk setiap kelompok setelah itu guru menjelaskan aturan permainan monopoli.	✓				✓	
6	Selama proses pembelajaran berlangsung guru sebagai pemimpinnya	✓					✓

7	Ketika waktu yang telah ditentukan habis, maka guru memberi aba-aba kepada siswa agar siswa berhenti melakukan permainan monopoli kemudian siswa melaporkan hasil kepada guru	✓					✓
8	Guru memberikan Kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa.	✓					✓
Kegiatan Penutup							
1	Guru menutup pembelajaran dengan mempersilahkan salah satu siswa memimpin dalam doa	✓				✓	
2	Guru memberikan salam	✓				✓	
Jumlah							
Jumlah skor yang diperoleh						52	
Jumlah skor maksimal						64	
Nilai observasi						81,25	
Kualifikasi						Sangat baik	

$$\text{Nilai observasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan

Rentang Nilai	Kualifikasi
81-100	Sangat baik

75-80	Baik
61-74	Cukup
51-60	Kurang
0-54	Sangat kurang

Makale


Jeniati
NIP: 198201172024212001

Lampiran 10 Lembar obsevasi siswa siklus 2

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

(ASPEK SISWA)

Siklus 2 pertemuan 1

Nama Sekolah : UPT SDN 3 MAKALE

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : II/II

Materi Pokok : Perkalian

Hari/Tanggal : Rabu 22 Januari 2025

Petunjuk pengisian :

Keterangan :

1 = Jika 1-7 siswa melaksanakan dengan sangat kurang komponen yang diamati.

2 = Jika 8-13 siswa melaksanakan dengan cukup komponen yang diamati.

3 = Jika 14-19 siswa melaksanakan komponen baik yang diamati.

4 = Jika 20-28 siswa melaksanakan komponen sangat baik yang diamati.

Amatilah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan guru pada saat mengajar.

No	Komponen	Terlaksana		Keterangan			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
Kegiatan Awal							
1	Menjawab salam dari guru dan mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	✓					✓
2	Siswa menjawab kabar	✓				✓	
3	Salah satu siswa memimpin lagu dan berdoa	✓					✓
4	Siswa menjawab dan mengangkat tangan saat Namanya dipanggil	✓				✓	

5	Siswa menjawab pertanyaan pemantik dari guru	✓				✓	
Kegiatan Inti							
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru	✓				✓	
2	Siswa menunggu dengan tenang sambil mempersiapkan diri.	✓					✓
3	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan saksama mengenai peraturan permainan monopoli.	✓			✓		
4	Siswa memperhatikan alokasi waktu yang diberikan dan mulai merencanakan strategi mereka untuk menyelesaikan permainan monopoli atau tugas dalam waktu yang ditentukan.	✓				✓	
5	Siswa bergabung dalam kelompok yang ditentukan oleh guru	✓			✓		
6	Siswa aktif memainkan permainan monopoli sesuai dengan aturan dan petunjuk yang telah disampaikan	✓					✓
7	Setelah waktu permainan habis, siswa diminta untuk berhenti bermain dan melaporkan hasil kerja kelompok mereka kepada guru.	✓					✓
8	Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru mengenai hasil permainan dan menerima evaluasi	✓			✓		

	terkait kinerja mereka sela proses pembelajaran						
Kegiatan Penutup							
1	Salah satu siswa memimpin doa	✓					✓
2	Siswa menjawab salam guru	✓					✓
Jumlah							
Jumlah skor yang diperoleh						52	
Jumlah skor maksimal						64	
Nilai observasi						81,25	
Kualifikasi						Sangat baik	

$$\text{Nilai observasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan

Rentang Nilai	Kualifikasi
81-100	Sangat baik
75-80	Baik
61-74	Cukup
51-60	Kurang
0-54	Sangat kurang

Makale

Imelda bara' padang



Lampiran 11 modul ajar siklus 2

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024

MATEMATIKA SD KELAS II

Siklus 2 pertemuan II

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama	: Imelda Bara' Padang
Sekolah	: UPT SDN 3 MAKALE
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: b/II
Semester	: II (Genap)
Materi	: Perkalian
Alokasi Waktu	: 1x pertemuan
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik dapat memahami pengertian dan dapat menggunakannya ❖ Peserta didik dapat mengetahui saat kapan perkalian digunakan ❖ Peserta didik dapat mengetahui bentuk sederhana perkalian, menggunakan media permainan monopoli perkalian serta mengonfirmasi hasil perhitungannya ❖ Peserta didik dapat menghitung perkalian bilangan baris 1 dan baris lainnya ❖ Mengetahui saat kapan perkalian digunakan, merumuskannya ke dalam bentuk perkalian, dan membaca bentuk perkaliannya.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bergotong-royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, dan berkebhinekaan global.	
E. SARANA DAN PRASARANA	
1. Alat tulis	4. Lembar observasi guru
2. Ruang kelas	5. Lembar observasi siswa
3. Media papan monopoli	6. Angket
F. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik regular/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
Pembelajaran tatap muka Model game based learning berbantuan media permainan monopoli Metode tanya jawab Diskusi	

H. MEDIA PEMBELAJARAN	
1. Laptop 2. Media permainan monopoli 3. Buku siswa kurikulum merdeka kelas 2 SD/MI, lembar kerja peserta didik	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran: 1. Siswa dapat mengetahui cara berhitung menggunakan perkalian bersusun 2. Siswa mampu menghafal perkalian	
B. PERTANYAAN PEMANTIK	
1. Siapa yang sudah hafal perkalian?	
C. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
SIKLUS PERTEMUAN 2 PERTEMUAN I	
Model game based learning dengan bantuan media permainan monopoli	
Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik
Kegiatan Awal a) Guru memasuki kelas dan mengucapkan salam kepada peserta didik b) Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa belajar. c) Guru mengecek kehadiran satu persatu peserta didik d) Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa e) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan di capai f) Guru menjelaskan materi perkalian sambil memperkenalkan media permainan monopoli	Kegiatan Awal a) Peserta didik menjawab salam dari guru. b) Peserta didik memimpin doa untuk memulai pelajaran. c) Peserta didik menjawab panggilan dari guru saat dilakukan pengecekan kehadiran. d) Siswa menjawab pertanyaan guru e) Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh Guru. f) Siswa mendengar penjelasan guru
Kegiatan inti guru	Kegiatan Inti Siswa
Langkah model pembelajaran <i>game based learning</i> dengan bantuan media permainan monopoli	

a) Guru menentukan dan memberikan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran melalui permainan monopoli. b) Guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran sesuai dengan aturan permainan monopoli dengan tujuan pembelajaran. c) Guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan monopoli terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran d) Guru menentukan berapa lama proses permainan monopoli berlangsung. e) Guru membagi siswa menjadi kelompok, dan menentukan pion untuk setiap kelompok setelah itu guru menjelaskan aturan permainan monopoli. f) Selama proses pembelajaran berlangsung guru sebagai pemimpinnya g) Ketika waktu yang telah ditentukan habis, maka guru memberi aba-aba kepada siswa agar siswa berhenti melakukan permainan monopoli kemudian siswa melaporkan hasil kepada guru h) Guru memberikan Kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa.	a) Siswa mendengarkan penjelasan guru b) Siswa menunggu dengan tenang sambil mempersiapkan diri. c) Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan saksama mengenai peraturan permainan monopoli. d) Siswa memperhatikan alokasi waktu yang diberikan dan mulai merencanakan strategi mereka untuk menyelesaikan permainan monopoli atau tugas dalam waktu yang ditentukan. e) Siswa bergabung dalam kelompok yang ditentukan oleh guru f) Siswa aktif memainkan permainan monopoli sesuai dengan aturan dan petunjuk yang telah disampaikan g) Setelah waktu permainan habis, siswa diminta untuk berhenti bermain dan melaporkan hasil kerja kelompok mereka kepada guru. h) Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru mengenai hasil permainan dan menerima evaluasi terkait kinerja mereka selama proses pembelajaran.
Kegiatan Penutup	Kegiatan Penutup
1. Guru memberikan pesan-pesan motivasi kepada peserta didik. 2. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dipertemuan berikutnya. 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam	1. Peserta didik mendengarkan pesan-pesan motivasi dari guru. 2. Peserta didik mendengarkan penyampaian guru terkait materi yang akan dipelajari dipertemuan

3. Peserta didik mengucapkan salam

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama:

Kelas:

Jawab soal cerita berikut dengan benar!

1. Berapa hasil dari:

$$\begin{array}{r} 25 \\ \times 2 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 14 \\ \times 5 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 30 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$$

2. Hapal di depan kelas perkalian 2,3,

PERKALIAN 1 SAMPAI 5				
1 X	2 X	3 X	4 X	5 X
1 x 1 = 1	2 x 1 = 2	3 x 1 = 3	4 x 1 = 4	5 x 1 = 5
1 x 2 = 2	2 x 2 = 4	3 x 2 = 6	4 x 2 = 8	5 x 2 = 10
1 x 3 = 3	2 x 3 = 6	3 x 3 = 9	4 x 3 = 12	5 x 3 = 15
1 x 4 = 4	2 x 4 = 8	3 x 4 = 12	4 x 4 = 16	5 x 4 = 20
1 x 5 = 5	2 x 5 = 10	3 x 5 = 15	4 x 5 = 20	5 x 5 = 25

El Kiddiy

D. REFLEKSI GURU

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah mulai dari mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama pertemuan. Refleksi guru bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran. Kemudian menjadi bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya. Refleksi tersebut berupa pertanyaan.

Apakah dalam proses pembelajaran sudah dapat melibatkan siswa dengan aktif?

Apakah model dan media yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang akan dicapai?

Apakah selama pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat memberikan semangat kepada siswa untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya.

E. REFLEKSI SISWA

Peserta didik diajak untuk melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dialami

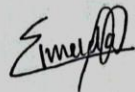
1. Apa kesan kalian tentang materi ini?
2. Materi apa yang sudah kalian pahami?
3. Bagian mana yang belum kalian pahami?
4. Apakah menggunakan media permainan monopoli membuat kalian senang?

F. DAFTAR PUSTAKA

Buku guru matematika untuk sekolah dasar kelas II

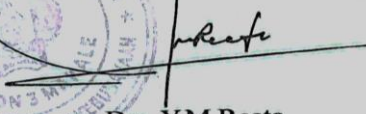
<https://www.kherysuryawan.id/2023/07/buku-siswa-guru-matematika-kelas-2-sd.html>

Makale, 25 Januari 2025

Guru Kelas  Jeniati NIP: 198201172024212001	Peneliti  Imelda bara' padang NIM: 221118106
---	--

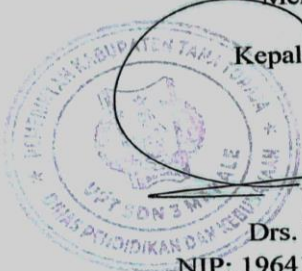
Mengetahui

Kepalah Sekolah



Drs. Y.M Reata

NIP: 196412021986111002



Lampiran 12 Lembar observasi guru siklus 2 pertemuan II

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

Siklus 2 pertemuan II

Nama Sekolah : UPT SDN 3 MAKALE

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : II/II

Materi Pokok : Perkalian

Hari/Tanggal : Sabtu 25 Januari 2025

Petunjuk pengisian

Keterangan :

4 = Jika guru melaksanakan dengan sangat baik komponen yang diamati.

3 = Jika guru melaksanakan dengan baik komponen yang diamati.

2 = Jika guru melaksanakan dengan cukup komponen yang diamati.

1 = Jika guru melaksanakan dengan sangat kurang komponen yang diamati.

Amatilah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan guru pada saat mengajar.

No	Komponen yang diamati	Terlaksana		Keterangan			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
Kegiatan Awal							
1	Guru memulai pembelajaran dengan penyapa siswa	✓					✓
2	Guru menanyakan kabar	✓					✓
3	Guru memberikan kesempatan untuk salah satu siswa untuk memimpin lagu dan berdoa	✓					✓
4	Guru mengecek kehadiran siswa	✓					✓

5	Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa	✓				✓	
Kegiatan Inti							
1	Guru menentukan dan memberikan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran melalui permainan monopoli.	✓					✓
2	Guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran sesuai dengan aturan permainan monopoli dengan tujuan pembelajaran.	✓					✓
3	Guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan monopoli terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran	✓					✓
4	Guru menentukan berapa lama proses permainan monopoli berlangsung.	✓					✓
5	Guru membagi siswa menjadi kelompok, dan menentukan pion untuk setiap kelompok setelah itu guru menjelaskan aturan permainan monopoli.	✓					✓

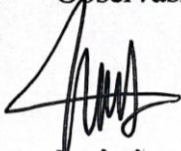
6	Selama proses pembelajaran berlangsung guru sebagai pemimpinnya	✓					✓
7	Ketika waktu yang telah ditentukan habis, maka guru memberi aba-aba kepada siswa agar siswa berhenti melakukan permainan monopoli kemudian siswa melaporkan hasil kepada guru	✓					✓
8	Guru memberikan Kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa.	✓				✓	
Kegiatan Penutup							
1	Guru menutup pembelajaran dengan mempersilahkan salah satu siswa memimpin dalam doa	✓					✓
2	Guru memberikan salam	✓					✓
Jumlah							
Jumlah skor yang diperoleh						58	
Jumlah skor maksimal						64	
Nilai observasi						90,6	
Kualifikasi						Sangat baik	

$$\text{Nilai observasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan

Rentang Nilai	Kualifikasi
81-100	Sangat baik
75-80	Baik
61-74	Cukup
51-60	Kurang
0-54	Sangat kurang

Makale



Jeniati

NIP: 198201172024212001

Lampiran 13 Lembar obsevasi siswa siklus 2 pertemuan II

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

(ASPEK SISWA)

Siklus 2 pertemuan II

Nama Sekolah : UPT SDN 3 MAKALE

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : II/II

Materi Pokok : Perkalian

Hari/Tanggal : Sabtu 25 Januari 2025

Petunjuk pengisian :

Keterangan :

1 = Jika 1-7 siswa melaksanakan dengan sangat kurang komponen yang diamati.

2 = Jika 8-13 siswa melaksanakan dengan cukupkomponen yang diamati.

3 = Jika 14-19 siswa melaksanakan komponen baik yang diamati.

4 = Jika 20-28 siswa melaksanakan komponen sangat baik yang diamati.

Amatilah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan guru pada saat mengajar.

No	Komponen	Terlaksana		Keterangan			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
Kegiatan Awal							
1	Menjawab salam dari guru dan mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	✓					✓
2	Siswa menjawab kabar	✓				✓	
3	Salah satu siswa memimpin lagu dan berdoa	✓					✓
4	Siswa menjawab dan mengangkat tangan saat Namanya dipanggil	✓				✓	

5	Siswa menjawab pertanyaan pemantik dari guru	✓				✓	
Kegiatan Inti							
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru	✓					✓
2	Siswa menunggu dengan tenang sambil mempersiapkan diri.	✓					✓
3	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan saksama mengenai peraturan permainan monopoli.	✓				✓	
4	Siswa memperhatikan alokasi waktu yang diberikan dan mulai merencanakan strategi mereka untuk menyelesaikan permainan monopoli atau tugas dalam waktu yang ditentukan.	✓				✓	
5	Siswa bergabung dalam kelompok yang ditentukan oleh guru	✓					✓
6	Siswa aktif memainkan permainan monopoli sesuai dengan aturan dan petunjuk yang telah disampaikan	✓					✓
7	Setelah waktu permainan habis, siswa diminta untuk berhenti bermain dan melaporkan hasil kerja kelompok mereka kepada guru.	✓					✓
8	Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru mengenai hasil permainan dan menerima evaluasi	✓				✓	

	terkait kinerja mereka sela proses pembelajaran						
Kegiatan Penutup							
1	Salah satu siswa memimpin doa	✓					✓
2	Siswa menjawab salam guru	✓					✓
Jumlah							
Jumlah skor yang diperoleh						53	
Jumlah skor maksimal						64	
Nilai observasi						88,3	
Kualifikasi						Sangat baik	

$$\text{Nilai observasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan

Rentang Nilai	Kualifikasi
81-100	Sangat baik
75-80	Baik
61-74	Cukup
51-60	Kurang
0-54	Sangat kurang

Makale

Imelda bara' padang

HASIL ANGKET SIKLUS II
Soal Angket

N O	N a m a	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1 0	1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0	2 1	2 2	2 3	2 4	2 5	Sk or	Ni la i	Keter angan tuntas
1	L 1	5	5	5	3	5	3	5	2	2	5	5	3	4	4	2	2	3	2	4	3	4	4	5	4	5	94	75 ,2	Tinggi
2	L 2	5	5	5	3	5	3	5	3	2	5	5	5	5	5	3	2	3	2	5	3	5	5	5	5	5	107	85 ,6	Sanga t tinggi
3	L 3	3	3	4	2	1	1	2	1	3	2	3	1	2	4	2	1	4	1	2	4	1	2	4	3	4	70	56	Cuku p
4	L 4	3	4	2	3	4	2	3	3	3	2	5	2	4	4	3	3	3	2	4	3	2	3	5	4	5	81	64 ,8	Tinggi
5	L 5	3	5	2	3	4	3	4	2	2	5	4	5	4	3	3	2	4	2	4	4	5	4	5	5	5	104	83 ,2	Sanga t Tingg i
6	L 6	5	4	4	3	5	3	5	3	3	4	5	3	4	5	3	2	4	2	4	3	4	4	4	5	4	95	76	Tinggi
7	L 7	5	5	5	3	5	3	5	2	2	5	5	3	4	4	2	2	3	2	4	3	4	4	5	4	4	94	75 ,2	Tinggi
8	L 8	4	4	4	3	3	2	3	2	3	4	4	3	2	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	1	76	60	Cuku p
9	L 9	5	5	5	3	5	3	5	2	2	5	5	3	4	4	2	2	3	2	5	3	5	5	5	5	5	75	78 ,4	Tinggi
1 0	L 1 0	5	5	5	4	5	3	5	3	2	5	5	3	5	5	3	3	4	3	5	4	5	5	5	5	5	85	69 ,6	Tinggi
1 1	L 1 1	4	5	5	3	5	3	5	3	2	5	5	5	5	5	3	3	4	2	5	3	5	5	5	5	5	105	84	Sanga t tinggi
1 2	L 1 2	5	5	5	3	5	4	5	4	2	5	5	3	5	4	2	2	4	2	4	3	5	5	5	5	5	106	84 ,8	Sanga tTing gi
1 3	L 1 3	4	5	5	3	5	3	4	3	2	5	5	5	5	4	2	2	3	2	4	3	4	4	5	4	5	96	76 ,8	Tinggi
1 4	L 1 4	5	5	5	4	4	4	2	4	5	5	2	2	3	4	2	3	4	3	5	4	5	5	5	5	5	102	81 ,6	Tinggi
1 5	L 1 5	5	5	5	3	5	4	5	3	2	5	5	5	5	5	3	2	3	2	5	3	5	5	5	5	5	100	80	Tinggi
1 6	L 1 6	5	5	5	3	5	3	5	2	2	5	5	3	4	4	2	2	3	2	4	3	4	4	5	4	5	89	71 ,2	Tinggi

17	L17	1	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2	2	2	2	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	89	71,2	Tinggi
18	L18	5	5	5	3	5	3	5	2	3	5	5	3	4	4	2	2	2	4	4	5	5	5	5	5	5	5	102	81,6	Tinggi
19	L19	5	5	5	3	5	3	5	2	2	5	5	3	5	4	2	2	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	100	80	Tinggi
20	L20	5	5	5	5	5	3	5	3	2	2	5	5	5	5	3	2	3	2	4	4	3	4	5	4	5	104	82,3	Sangat tinggi	
21	L21	5	5	5	3	5	3	5	2	5	5	3	5	5	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	5	5	100	80	Tinggi	
22	L22	4	4	5	2	5	3	5	2	2	5	5	3	4	4	2	2	3	2	4	3	4	4	5	4	5	100	80	Tinggi	
23	L23	5	5	5	2	5	3	5	2	2	2	5	4	3	4	2	2	2	3	4	3	4	4	4	5	5	89	71,2	Tinggi	
24	L24	5	5	5	3	4	3	5	3	5	5	4	4	5	5	3	2	3	3	4	3	5	5	5	5	5	99	79,2	Tinggi	
25	L25	4	5	5	3	4	3	4	5	5	5	5	2	3	5	5	2	3	3	3	3	5	5	5	4	5	101	80,8	Tinggi	
26	L26	3	5	2	3	4	3	4	2	2	5	4	5	4	3	2	4	3	4	4	5	4	5	5	5	5	95	76	Tinggi	
27	L27	5	5	5	5	5	4	3	3	5	4	5	3	4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	4	5	4	104	83,2	Sangat tinggi	
28	L28	3	5	2	3	4	3	4	5	5	5	5	2	3	5	5	2	3	3	4	3	3	5	5	4	5	96	76,5	Tinggi	
Total nilai																											2.287,4			
Rata-rata																											81,69			
Nilai rendah																											56			
Niai tertinggi																											84,8			
Kategori																											Sangat tinggi			

Sumber: Data diolah (2025)

Lampiran 14 tes siklus 2

Nama:

Kelas:

Jawab soal cerita berikut dengan benar!

1. seekor ayam bertelur 5 butir setiap hari. Jika ayam tersebut bertelur selama 3 hari, berapa banyak telur yang dihasilkan?
2. kamu dan teman-temanmu sedang bermain kartu. Jika ada 4 pemain, dan masing-masing mendapat 6 kartu, berapa total kartu yang dibagikan?
3. Berapa hasil dari:

$$\begin{array}{ccccccc} 25 & & 14 & & 30 \\ \hline 2 & \times & 5 & \times & 4 & \times \end{array}$$
4. Hapal di depan kelas perkalian 2,3,4

Lampiran 15 kiki-kisi angket motivasi belajar

KISI-KISI ANGKET MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA

No	Indikator	Variabel	Nomor		Nomor soal
			positif	negatif	
1	Tekun menghadapi tugas	-Saya teliti dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	✓		1,2,3,4,21,22, 24,25
		-Saya menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru baik tugas individu maupun kelompok	✓		
		- Siswa tekun dalam menghadapi tugas yang diberikan oleh guru	✓		
		-Saya mudah menyerah Ketika dihadapkan pada soal matematika yang sulit		✓	

		- Saya suka menunggu teman atau guru menjelaskan tanpa mencoba sendiri	✓		
2	Ulet menghadapi kesulitan	-Saya tidak menyerah Ketika menghadapi Pelajaran yang sulit	✓		5,6,7,18,19,20
		-Saya mencoba berbagai cara untuk memahami materi	✓		
		- Saya memilih untuk menghindari soal yang sulit dari pada mencoba menyelesaikannya	✓		
		- Saya suka mengabaikan tugas karena merasa tidak berbakat dalam matematika	✓		
		-Saya suka mengabaikan tugas karena merasa tidak berbakat dalam matematika	✓	✓	

		-Saya mengisi jawaban karena merasa tidak bisa			
3	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	- Apabila saya tidak memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) maka saya akan belajar lebih keras lagi untuk memperbaiki nilai saya	✓		8,9,10, 11,12,13,14
		-Saya mencari referensi dari berbagai sumber untuk menambah pengetahuan terkait materi yang diberikan oleh guru	✓		
		- Saya merasa tidak tertarik mempelajari berbagai soal matematika yang menantang		✓	
		-Mengerjakan berbagai tipe soal matematika terasa			

		membosankan bagi saya		✓	
4	Lebih senang bekerja mandiri	-Saya lebih suka belajar sendiri sebelum meminta bantuan guru atau teman	✓		15,16,17,18
		- Saya merasa percaya diri menyelesaikan tugas atau mempelajari materi tanpa bantuan	✓		
		-Saya sering mencari informasi tambahan sendiri untuk memperdalam pemahaman materi	✓		
		-Saya tidak suka mengerjakan tugas matematika sendiri karena merasa tidak yakin bisa menyelesaikannya		✓	

		-Saya sulit memahami materi matematika tanpa bantuan dari guru atau teman		✓	
	Jumlah				

Lampiran 16 Angket motivasi belajar

ANGKET MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Nama :

Kelas :

Hari/tanggal :

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengetahui motivasi dalam belajar matematika. Anda diharapkan mengisi angket ini sesuai rahasia, dan **tidak berpengaruh terhadap nilai matematika**.

B. Petunjuk Pengisian

Berikut tanda centang (✓) untuk setiap pertanyaan yang terdapat pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:

SS = Sangat setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

RR = Ragu-Ragu

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya teliti dalam mengerjakan tugas matematika yang diberikan oleh guru.					
2	Saya menyelesaikan tugas matematika yang diberikan oleh guru baik tugas individu maupun kelompok					
3	Siswa tekun dalam menghadapi tugas matematika yang diberikan oleh guru					
4	Saya mudah menyerah Ketika dihadapkan pada soal matematika yang sulit					
5	Saya tidak menyerah Ketika menghadapi Pelajaran matematika yang sulit					

6	Saya memilih untuk menghindari soal yang sulit dari pada mencoba menyelesaikannya					
7	Saya mencoba berbagai cara untuk memahami materi pembelajaran matematika yang sulit					
8	Saya merasa tidak tertarik mempelajari berbagai soal matematika yang menantang					
9	Mengerjakan berbagai tipe soal matematika terasa membosankan bagi saya					
10	Apabila saya tidak memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) maka saya akan belajar lebih keras lagi untuk memperbaiki nilai matematika saya					
11	Saya mencari referensi dari berbagai sumber untuk menambah pengetahuan terkait materi pembelajaran matematika yang diberikan oleh guru					
12	Saya lebih suka belajar matematika sendiri sebelum meminta bantuan guru atau teman					
13	Saya merasa percaya diri menyelesaikan tugas matematika atau mempelajari materi pembelajaran matematika tanpa bantuan					
14	Saya sering mencari informasi tambahan sendiri untuk memperdalam					

	pemahaman materi pembelajaran matematika					
15	Saya suka menunggu teman atau guru menjelaskan tanpa mencoba sendiri					
16	Saya tidak suka mengerjakan tugas matematika sendiri karena merasa tidak yakin bisa menyelesaikannya					
17	Saya sulit memahami materi matematika tanpa bantuan guru atau teman					
18	Saya suka mengabaikan tugas karena merasa tidak berbakat dalam matematika					
19	Saya selalu bertanya kepada teman atau guru untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik					
20	Saya tidak mengisi jawaban karena merasa tidak bisa					
21	Saya bersungguh-sungguh dalam setiap mengikuti pembelajaran					
22	Saya berusaha sebaik mungkin untuk menjadi yang terbaik di kelas					
23	Saya menyukai Pelajaran matematika					
24	Saya mengumpulkan tugas tepat waktu					
25	Saya bersemangat mengikuti Pelajaran matematika					

Lampiran 17 Jawaban Angket Motivasi Belajar siklus 1

Lampiran 17 Jawaban Angket Motivasi Belajar siklus 1

ANGKET MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Nama : Fendi
 Kelas : 2D
 Hari/tanggal : 20 Januari 2025

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengetahui motivasi dalam belajar matematika. Anda diharapkan mengisi angket ini sesuai rahasia, dan **tidak berpengaruh terhadap nilai matematika.**

B. Petunjuk Pengisian

Berikut tanda centang (✓) untuk setiap pertanyaan yang terdapat pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:

SS = Sangat setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

RR = Ragu-Ragu

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya teliti dalam mengerjakan tugas matematika yang diberikan oleh guru.				✓	
2	Saya menyelesaikan tugas matematika yang diberikan oleh guru baik tugas individu maupun kelompok		✓			
3	Siswa tekun dalam menghadapi tugas matematika yang diberikan oleh guru		✓			
4	Saya mudah menyerah Ketika dihadapkan pada soal matematika yang sulit		✓			
5	Saya tidak menyerah Ketika menghadapi Pelajaran matematika yang sulit					✓

6	Saya memilih untuk menghindari soal yang sulit dari pada mencoba menyelesaikannya		✓				4
7	Saya mencoba berbagai cara untuk memahami materi pembelajaran matematika yang sulit				✓		2
8	Saya merasa tidak tertarik mempelajari berbagai soal matematika yang menantang		✓				4
9	Mengerjakan berbagai tipe soal matematika terasa membosankan bagi saya		✓				4
10	Apabila saya tidak memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) maka saya akan belajar lebih keras lagi untuk memperbaiki nilai matematika saya			✓			3
11	Saya mencari referensi dari berbagai sumber untuk menambah pengetahuan terkait materi pembelajaran matematika yang diberikan oleh guru			✓			3
12	Saya lebih suka belajar matematika sendiri sebelum meminta bantuan guru atau teman				✓		2
13	Saya merasa percaya diri menyelesaikan tugas matematika atau mempelajari materi pembelajaran matematika tanpa bantuan				✓		2
14	Saya sering mencari informasi tambahan sendiri untuk memperdalam			✓			3

~~70~~ 73

	pemahaman materi pembelajaran matematika						
15	Saya suka menunggu teman atau guru menjelaskan tanpa mencoba sendiri				✓		2
16	Saya tidak suka mengerjakan tugas matematika sendiri karena merasa tidak yakin bisa menyelesaikannya			✓			3
17	Saya sulit memahami materi matematika tanpa bantuan guru atau teman	✓					5
18	Saya suka mengabaikan tugas karena merasa tidak berbakat dalam matematika		✓				9
19	Saya selalu bertanya kepada teman atau guru untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik			✓			3
20	Saya tidak mengisi jawaban karena merasa tidak bisa		✓				9
21	Saya bersungguh-sungguh dalam setiap mengikuti pembelajaran			✓			3
22	Saya berusaha sebaik mungkin untuk menjadi yang terbaik di kelas				✓		2
23	Saya menyukai Pelajaran matematika			✓			3
24	Saya mengumpulkan tugas tepat waktu				✓		2
25	Saya bersemangat mengikuti Pelajaran matematika			✓			3

ANGKET MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Nama : Key tandiara
 Kelas : 2D
 Hari/tanggal : 20 Januari 2025

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengetahui motivasi dalam belajar matematika. Anda diharapkan mengisi angket ini sesuai rahasia, dan **tidak berpengaruh terhadap nilai matematika.**

B. Petunjuk Pengisian

Berikut tanda centang (✓) untuk setiap pertanyaan yang terdapat pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:

SS = Sangat setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

RR = Ragu-Ragu

No	Pernyataan	Jawaban					
		SS	S	R	TS	STS	
1	Saya teliti dalam mengerjakan tugas matematika yang diberikan oleh guru.				✓		2
2	Saya menyelesaikan tugas matematika yang diberikan oleh guru baik tugas individu maupun kelompok			✓			3
3	Siswa tekun dalam menghadapi tugas matematika yang diberikan oleh guru				✓		2
4	Saya mudah menyerah Ketika dihadapkan pada soal matematika yang sulit		✓				2
5	Saya tidak menyerah Ketika menghadapi Pelajaran matematika yang sulit				✓		3

6	Saya memilih untuk menghindari soal yang sulit dari pada mencoba menyelesaikannya				✓		2
7	Saya mencoba berbagai cara untuk memahami materi pembelajaran matematika yang sulit		✓				4
8	Saya merasa tidak tertarik mempelajari berbagai soal matematika yang menantang				✓		2
9	Mengerjakan berbagai tipe soal matematika terasa membosankan bagi saya				✓		2
10	Apabila saya tidak memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) maka saya akan belajar lebih keras lagi untuk memperbaiki nilai matematika saya	✓					3
11	Saya mencari referensi dari berbagai sumber untuk menambah pengetahuan terkait materi pembelajaran matematika yang diberikan oleh guru		✓				4
12	Saya lebih suka belajar matematika sendiri sebelum meminta bantuan guru atau teman			✓			3
13	Saya merasa percaya diri menyelesaikan tugas matematika atau mempelajari materi pembelajaran matematika tanpa bantuan			✓			3
14	Saya sering mencari informasi tambahan sendiri untuk memperdalam		✓				4

	pemahaman materi pembelajaran matematika						
15	Saya suka menunggu teman atau guru menjelaskan tanpa mencoba sendiri			✓		.	4
16	Saya tidak suka mengerjakan tugas matematika sendiri karena merasa tidak yakin bisa menyelesaikannya					✓	2
17	Saya sulit memahami materi matematika tanpa bantuan guru atau teman			✓			3
18	Saya suka mengabaikan tugas karena merasa tidak berbakat dalam matematika					✓	2
19	Saya selalu bertanya kepada teman atau guru untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik		✓				4
20	Saya tidak mengisi jawaban karena merasa tidak bisa					✓	2
21	Saya bersungguh-sungguh dalam setiap mengikuti pembelajaran		✓				4
22	Saya berusaha sebaik mungkin untuk menjadi yang terbaik di kelas				✓		3
23	Saya menyukai Pelajaran matematika		✓				4
24	Saya mengumpulkan tugas tepat waktu				✓		3
25	Saya bersemangat mengikuti Pelajaran matematika	✓					5

ANGKET MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Nama : *Maelo*

Kelas : *2d*

Hari/tanggal : *25 Januari 2025*

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengetahui motivasi dalam belajar matematika. Anda diharapkan mengisi angket ini sesuai rahasia, dan **tidak berpengaruh terhadap nilai matematika.**

B. Petunjuk Pengisian

Berikut tanda centang (✓) untuk setiap pertanyaan yang terdapat pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:

SS = Sangat setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

RR = Ragu-Ragu

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya teliti dalam mengerjakan tugas matematika yang diberikan oleh guru.	✓				
2	Saya menyelesaikan tugas matematika yang diberikan oleh guru baik tugas individu maupun kelompok	✓				
3	Siswa tekun dalam menghadapi tugas matematika yang diberikan oleh guru	✓				
4	Saya mudah menyerah Ketika dihadapkan pada soal matematika yang sulit			✓		
5	Saya tidak menyerah Ketika menghadapi Pelajaran matematika yang sulit	✓				

	pemahaman materi pembelajaran matematika						
15	Saya suka menunggu teman atau guru menjelaskan tanpa mencoba sendiri			✓			3
16	Saya tidak suka mengerjakan tugas matematika sendiri karena merasa tidak yakin bisa menyelesaikannya				✓		2
17	Saya sulit memahami materi matematika tanpa bantuan guru atau teman			✓			3
18	Saya suka mengabaikan tugas karena merasa tidak berbakat dalam matematika				✓		2
19	Saya selalu bertanya kepada teman atau guru untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik	✓					5
20	Saya tidak mengisi jawaban karena merasa tidak bisa			✓			3
21	Saya bersungguh-sungguh dalam setiap mengikuti pembelajaran	✓					5
22	Saya berusaha sebaik mungkin untuk menjadi yang terbaik di kelas	✓					5
23	Saya menyukai Pelajaran matematika	✓					5
24	Saya mengumpulkan tugas tepat waktu	✓					5
25	Saya bersemangat mengikuti Pelajaran matematika	✓					5

SURAT PERMOHONAN PENELITIAN



**UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(FKIP - UKI TORAJA)**

Jl. Jenderal Sudirman Nomor 9, Makale, Tana Toraja 91811
☎ (0423) 22468, 22887, 📠 (0423) 22073, (E-mail) fkpukitoraja@gmail.com

Nomor : TA.00.03/18/UKI Toraja.DFKIP/2025
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada

Yth. **Kepala UPT SDN 3 Makale**

Di

Tempat

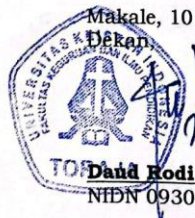
Dengan Hormat,

Perkenankan kami menyampaikan bahwa salah satu tugas akhir yang harus diselesaikan mahasiswa(i) UKI Toraja adalah penyusunan Skripsi. Schubungan dengan itu, bersama ini dimohon kesediaan Bapak/Ibu menerima dan memberikan izin/rekomendasi kepada mahasiswa berikut untuk melaksanakan penelitian pada instansi/jawatan/dinas/perusahaan/lembaga/tempat usaha yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa yang dimaksud :

Nama : Imelda Bara' Padang
NIM : 221118106
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Penelitian : Penerapan *Game Based Learning* Berbantuan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas II UPT SDN 3 Makale.
Pembimbing : 1. Novalia Sulastri, S.Pd., M.Pd.
2. Yohanis Padallingan, S.Pd., M.Pd.

Demikianlah surat permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik disampaikan terima kasih.

Makale, 10 Januari 2025



Daud Rodi Palimbong, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0930098202

SURAT KETERANGAN



PEMERINTAH KABUPATEN TANA TORAJA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SDN 3 MAKALE
Jln. Buisun, Burake



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor 001/SK/UPT SDN 3/M1B/1/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

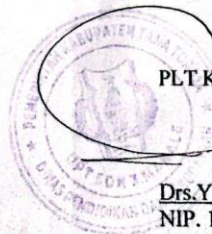
Nama : Drs.Y.M Reata
NIP : 196412021986111002
Jabatan : PLT Kepala Sekolah
Alamat unit kerja : UPT SDN 3 MAKALE

Menyatakan Bahwa mahasiswa PGSD UKI Toraja :

Nama : IMELDA BARA'PADANG
NIM : 221118106

Telah melakukan penelitian di UPT SDN 3 Makale dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul Penerapan *Game Based Learning* berbantuan media permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas II UPT SDN 3 Makale.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Makale , 30 Januari 2025

PLT Kepala Sekolah UPT SDN 3 Makale

Drs.Y.M Reata
NIP. 196412021986111002

BUKU SKRIPSI

PEMBIMBING I

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	Senin 21/10/ 2024	13:00	konsul Judul	f.
2.	Rabu 23/10/ 2024	12:00	Acc Judul	f.
3.	Sabtu 16/11/2024	10:00	konsul BAB I - III	f.
4.	Kamis 28/11/2024	13:00	konsul Bab I - III	f.
5.	Sabtu 30/11/2024	11:00	Tambahkan lampiran / Instrumen penelitian	f.
6.	Selasa 03/12/24	11:00	konsul lampiran	f.

PEMBIMBING I

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	Rabu 09/12/29	14:00	Acc Sempro	f.
2.	Jumat 31/1/25	09:30	konsul Instrumen	f.
3.	2/1/25	11:30	Acc Penelitian	f.
4.	13/02/25	10:00	konsul Skripsi	f.
5.	19/02/25	13:00	Revisi bab IV	f.
6.	15/02/25	09:00	konsul bab IV	f.

PEMBIMBING I

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	15/02/25	13:00	Konsul IV dan V	f
2.	17/02/25	11:00	Revisi kesimpulan dan saran	f
3.	18/02/25	09:00	Revisi buat diagram batang	f
4.	19/2/25	13:10	Acc ujian skripsi	f
5.				
6.				

PEMBIMBING II

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	25/10/24	08:00	Konsul Judul	
2.	28/10/24	10:00	Acc Judul	
3.	26/11/24	12.00	Konsul Bab I - III	
4.	28/11/24	14.00	Konsul Bab I - III	
5.	09/12/24	15.00	Konsul Bab I - III	
6.	05/12/24	10.00	Acc Sempro	

PEMBIMBING II

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	20/1/25	09:00	konsul Revisian dari Penyangga	
2.	29/1/25	13:00	konsul IV Hasil Penelitian	
3.	14/2/25	09:00	konsul IV revisian	
4.	13/2/25	11:00	Bab IV Pembahasan	
5.	14/2/25	09:00	konsul V kesimpulan dan saran	
6.	15/2/25	11:00	konsul Revisian	

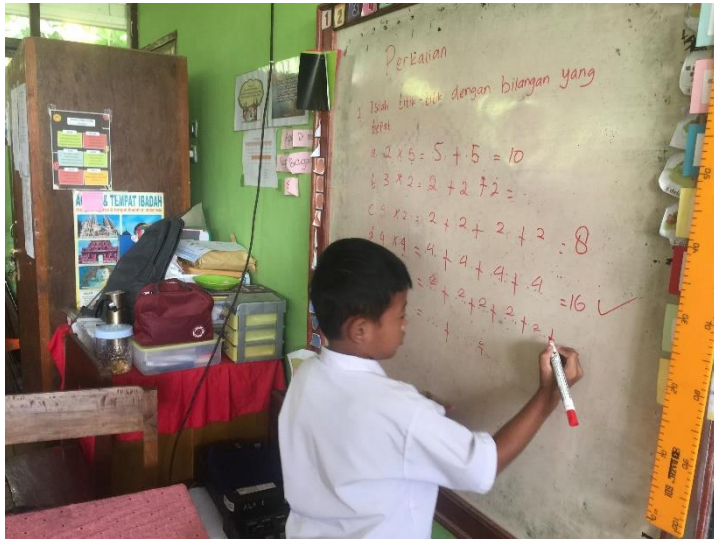
PEMBIMBING II

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	17/02/25	13:30	Konsul Pembahasan bab II	
2.	17/02/25	12:00	Konsul Pembahasan bab IV dan daftar pustaka	
3.	18/02/25	13:30	Revisi lampiran	
4.	19/02/25	13:25	Acc Ujian Skripsi	
5.				
6.				

DOKUMENTASI



Gambar 1. Proses pembelajaran siklus I menggunakan video pembelajaran materi mengenal perkalian



Gambar 2. Proses pembelajaran siklus I siswa sudah mulai mengerjakan soal perkalian



Gambar 3. Siklus II siswa menggunakan media permainan monopoli



Gambar 4. Interaksi antara guru dan siswa



Gambar 5. Kegiatan penutup (Berdoa Bersama dan mengucapkan salam)

RIWAYAT HIDUP



Imelda bara' padang, lahir di Makale pada tanggal 14 Mei 2003. Anak ke-dua dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Petrus Pedi dan Ibu Elisabeth Bara' Padang. Penulis mengawali pendidikan formal di SDN 216 Inpres Tetebassi pada tahun 2009 dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 2 Makale dan lulus pada tahun 2018. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA

Kristen Makale pada tahun 2018 dan lulus pada tahun 2021. Selanjutnya pada tahun 2021, penulis melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Kristen Indonesia Toraja dan mengambil jurusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan selesai pada tahun 2025.