

LAMPIRAN

Lampiran I

Modul Ajar

1. INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
❖ Nama Penyusun ❖ Sekolah ❖ Tahun Penyusun ❖ Jenjang sekolah ❖ Mata Pelajaran ❖ Fase/Kelas ❖ BAB 6 ❖ Subbab ❖ Alokasi Waktu	Novelia Buradadik UPT SDN 4 MAKALE SELATAN 2024/2025 SD Bahasa Indonesia C/5 Cinta Indonesia Kalimat Perintah 2x pertemuan
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik dapat menunjukkan perhatian tentang kalimat perintah.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. 2) Berkebhinekaan global. 3) Bergotong-royong. 4) Mandiri. 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Ruang kelas Sumber belajar: 1. Sumber bacaan peserta didik - Buku siswa bahasa Indonesia untuk SD kelas V 2. Sumber bacaan guru - Buku panduan guru bahasa Indonesia untuk SD kelas V Media: a. Media pembelajaran (video animasi Interaktif) b. Alat tulis c. Buku cetak d. Laptop e. Lcd	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
22 peserta didik	

G. MODEL PEMBELAJARAN		
Tatap muka		
2. KOMPONEN INTI		
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN		
❖ Tujuan Pembelajaran Bab 6: peserta didik untuk pribadi yang cinta tanah air melalui pengenalan Sejarah lewat wisata ke museum/bangunan bersejarah, mengenal simbol, petunjuk dan informasi di Lokasi wisata,serta menerima dan membuat informasi lewat pengumuman. ❖ Tujuan pembelajaran subbab (kalimat perintah) 1. Melalui penerapan melalui video animasi interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam memahami dan mengenal kalimat perintah dengan tepat. 2. Melalui penerapan model <i>game based learning</i> berbantuan video animasi interaktif, peserta didik dapat termotivasi dalam bekerja sama dan berdiskusi dengan kelompok dan teman sebangkunya dalam memahami jenis-jenis kalimat perintah serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.		
B. PERTANYAAN PEMANTIK		
1. Siapa disini pernah ke museum, tempat wisata/ tempat umum? Jika pernah adakah kalimat yang menyatakan perintah di tempat itu? Kata/kalimat perintah apa yang kalian temui disana? 2. Apa yang kalian tahu mengenai kalimat mengenai kalimat perintah? 3. Apa contoh kalimat perintah dalam kehidupan sehari-hari yang pernah kalian dengar? 4. Apa tujuan dan kapan kita gunakan kalimat perintah? 5. Bagaimna caranya mengenali kalimat perintah?		
URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN		
SIKLUS I PERTEMUAN I (MENGENAL KALIMAT PERINTAH)		
Urutan Kegiatan Pembelajaran		
➤ SIKLUS I PERTEMUAN I		
Kegiatan Awal		
Langkah Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Video Animasi Interaktif	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	1. Guru memulai membuka pembelajaran dengan menyapa siswa seperti menanyakan kabar,mengecek kehadiran siswa dan kesiapan peserta didik untuk memulai pembelajaran.	1. Peserta didik menjawab salam dari guru. 2. Salah satu peserta didik memimpin doa.

	2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. 3. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa. 4. Guru menyampaikan materi yang akan di pelajari serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru. 4. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru.
Kegiatan Inti		
Langkah-langkah <i>Game Based Learning</i> Bantuan Video Animasi Interaktif	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Langkah 1 Menyiapkan materi	1. Sebelum memaparkan materi kepada siswa, guru menyiapkan materi dan media bantu serta mempersiapkan siswa dalam mengikuti pembelajaran.	1. Siswa mempersiapkan diri untuk menerima Pelajaran dan materi yang akan di berikan dari guru.
Langkah 2 Menjelaskan materi menggunakan media video animasi.	2. Guru memperkenalkan penggunaan media video animasi kepada siswa. 3. Setelah guru memperkenalkan media video animasi ke siswa guru menayangkan materi yang di tayangkan berupa	2. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai penggunaan media video animasi. 3. Siswa memperhatikan video yang di tayangkan oleh guru terkait dengan pembelajaran kalimat perintah.

Langkah 3 Menggunakan elemen permainan untuk menarik motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif.	pembelajaran mengenai kalimat perintah. 4. Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk memperhatikan dan memahami dengan baik isi dari video animasi berupa materi kalimat perintah. 5. Setelah guru menayangkan materi dalam bentuk video, guru membagi siswa dalam bentuk 4 kelompok. 6. Setelah membagi siswa dalam bentuk kelompok guru mulai memperkenalkan sekaligus menjelaskan cara permainan yang terkait dari materi kalimat perintah (Menenal kalimat perintah) yang telah di tayangkan melalui video animasi. 7. Mengarahkan siswa untuk berkompetisi untuk mencari dan menemukan kalimat perintah di sekitar mereka , dengan ketentuan : • Mengarahkan siswa untuk berkompetisi. Siswa diarahkan berkompetisi untuk mencari dan menemukan kalimat perintah.	4. Siswa memperhatikan dan memahami dengan baik materi yang di tayangkan melalui media video animasi. 5. Siswa duduk Bersama teman kelompok yang sudah di tentukan oleh guru. 6. Masing-masing kelompok mendengarkan penjelasan guru yaitu cara memainkan permainan yang terkait dengan materi yang sudah ditayangkan guru. 7. Siswa berkompetisi untuk saling mendahului menemukan kalimat perintah di sekitar mereka.
--	---	--

	• Pemberian Reward. Siswa yang tercepat menemukan akan mendapat poin (reward). 8. Setelah permainan selesai, guru memberikan reward/mengapresiasi semua siswa karena mereka semua antusias dalam mengikuti pelajaran sampai selesai serta memberikan motivasi kepada siswa agar mereka dapat memahami kalimat perintah dengan benar dan juga memotivasi siswa dalam belajar mereka.	8. Siswa mengapresiasi diri mereka dan kelompok mereka atas Kerjasama dan kekompakan serta mendengarkan motivasi yang disampaikan guru.
Kegiatan Penutup		
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa tentang materi yang belum mereka pahami. 2. Guru menyimpulkan inti pembahasan materi yang telah diajarkan kepada siswa melalui video animasi interaktif. 3. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa penutup pembelajaran.	1. Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum mereka pahami. 2. Siswa mendengarkan guru menyimpulkan materi yang terkait mengenai kalimat perintah. 3. Salah satu siswa memimpin doa penutup pembelajaran.
SIKLUS I PERTEMUAN II JENIS-JENIS KALIMAT PERINTAH		
PERTANYAAN PEMANTIK		
1. Siapa yang tahu jenis-jenis kalimat perintah ?		
Kegiatan awal		

Langkah-langkah Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Video Animasi Interaktif	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	1. Guru memulai membuka pembelajaran dengan menyapa siswa seperti menanyakan kabar, mengecek kehadiran siswa dan kesiapan peserta didik untuk memulai pembelajaran. 2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. 3. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa. 4. Guru menyampaikan materi yang akan di pelajari serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	1. Peserta didik menjawab salam dari guru. 2. Salah satu peserta didik memimpin doa. 3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru. 4. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru.
Kegiatan Inti		
Langkah-langkah Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Video Animasi Interaktif.	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Langkah 1 Menyiapkan Materi	1. Sebelum memaparkan materi kepada siswa, guru menyiapkan materi dan media bantu serta mempersiapkan siswa dalam mengikuti pembelajaran.	1. Siswa mempersiapkan diri untuk menerima Pelajaran dan materi yang akan di berikan dari guru.
Langkah 2 Menjelaskan materi menggunakan media video animasi.	2. Guru menayangkan materi yang di tayangkan berupa pembelajaran mengenai	2. Siswa memperhatikan video yang di tayangkan oleh guru terkait dengan materi

Langkah 3 Menggunakan elemen permainan untuk menarik motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif.	jenis-jenis kalimat perintah. 3. Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk memperhatikan dan memahami dengan baik isi dari video animasi berupa materi jenis-jenis kalimat perintah. 4. Setelah guru menayangkan materi dalam bentuk video, guru membagi siswa dalam bentuk 4 kelompok. 5. Setelah membagi siswa dalam bentuk kelompok guru mulai memperkenalkan sekaligus menjelaskan Langkah-langkah permainan yang terkait dari materi jenis-jenis kalimat perintah yang telah di tayangkan melalui video animasi. 6. Guru membagikan soal petunjuk kepada setiap kelompok yang akan memecahkan soal tersebut melalui permainan detektif	jenis-jenis kalimat perintah. 3. Siswa memperhatikan dan memahami dengan baik materi yang di tayangkan melalui media video animasi. 4. Siswa duduk Bersama teman kelompok yang sudah di tentukan oleh guru. 5. Masing-masing kelompok mendengarkan penjelasan guru yaitu cara memainkan permainan yang terkait dengan materi yang sudah ditayangkan guru. 6. Peserta didik mengambil soal petunjuk dan memecahkan Bersama-sama dengan teman kelompoknya.
--	--	---

	perintah Bersama teman kelompoknya. 7. Setelah permainan selesai guru meminta siswa menuliskan apa yang mereka dapatkan dari permainan detektif perintah serta mengumpulkan tugas mereka di meja guru.	7. Siswa menuliskan apa yang mereka dapatkan dari permainan detektif perintah dan mengumpulkan tugas mereka di meja guru.
Kegiatan Penutup		
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa tentang materi yang belum mereka pahami. 2. Guru menyimpulkan inti pembahasan materi yang telah diajarkan kepada siswa melalui video animasi interaktif. 3. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa penutup pembelajaran.	1. Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum mereka pahami. 2. Siswa mendengarkan guru menyimpulkan materi yang terkait mengenai jenis-jenis kalimat perintah. 3. Salah satu siswa memimpin doa penutup pembelajaran.
REFLEKSI GURU		
Refleksi diri berupa pertanyaan pada diri sendiri: 1. Apakah pembelajaran sudah dapat dipahami oleh siswa? 2. Apakah penerapan model <i>game based learning</i> berbantuan video animasi interaktif yang digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar? 3. Apa yang bisa dilakukan agar peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajarnya?		
REFLEKSI UNTUK SISWA		
Peserta didik diajak untuk melakukan terkait seluruh proses belajar yang sudah dialami : 1. Apa kesan kalian dapatkan pada materi ini? 2. Materi apa yang sudah kalian pahami? 3. Bagaimana perasaan kalian setelah belajar menggunakan model <i>game based learning</i> berbantuan video animasi interaktif? 4. Bagian materi mana yang kalian belum pahami?		
BAHAN BACAAN GURU		
• Guru dan peserta didik mencari berbagai informasi tentang Cinta Indonesia media atau website resmi dibawa naungan kementerian Pendidikan ,Kebudayaan , riset dan teknologi.		

- Buku panduan guru dan siswa Bahasa Indonesia | Bergerak Bersama untuk SD Kelas V : Kemendikbudrisek 2021.



LAMPIRAN II

Observasi Guru Siklus I Pertemuan I

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU Siklus I Pertemuan I

Nama Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : V/II
Materi Pokok : Kalimat Perintah (Mari mengenal Kalimat Perintah
Hari/tanggal : Senin, 3 Februari 2025

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung

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

Skor 3= Jika guru melaksanakan dengan baik komponen yang diamati.

Skor 2= Jika guru melaksanakan dengan cukup komponen yang diamati.

Skor 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 menyapa siswa (menanyakan kabar, mengecek kehadiran siswa, dan kesiapan peserta didik untuk memulai pembelajaran).	✓				✓	
2.	Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa.	✓				✓	
3.	Guru memberikan pertanyaan pematik kepada siswa.	✓			✓		

4.	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	✓		✓	✓		
Kegiatan Inti							
1.	Guru memperkenalkan media yang akan dipakai menjelaskan materi yaitu media video animasi interaktif.	✓			✓		
2.	Sebelum menyajikan materi dalam bentuk video guru menanyakan pertanyaan pemantik kepada peserta didik .	✓				✓	
3	Kemudian guru menyajikan materi kalimat perintah dalam bentuk video animasi kepada peserta didik .	✓					✓
4	Guru membagi peserta didik dalam bentuk kelompok menjadi 4 bagian.	✓					✓
5.	Guru meminta peserta didik memperhatikan dan memahami dengan baik isi dari video animasi yang membawakan materi kalimat perintah.	✓			✓		
6	Guru meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan bila ada pertanyaan muncul dalam video animasi.	✓			✓		

7	Setelah menayangkan materi melalui video animasi, guru membagi peserta didik dalam 4 kelompok.	✓			✓		
8	Guru menyuruh salah satu dari masing-masing anggota kelompok mengambil kertas kecil yang akan menentukan kelompok mereka.	✓				✓	
9	Guru memperkenalkan model <i>game based learning</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran kepada peserta didik serta memberikan arahan bagaimana mereka memainkannya.	✓			✓		
10	Setelah guru memperkenalkan model dan menjelaskan arahan kepada peserta didik, guru menyuruh peserta didik duduk Bersama kelompoknya.	✓				✓	
11	Setelah permainan selesai, guru memberikan tepuk tangan (reward) kepada masing-masing tim yang mau bekerja sama, serta memotivasi peserta didik untuk terus bekerja sama dalam belajar mereka baik itu secara individu maupun secara kelompok.	✓				✓	
Kegiatan Penutup							
1	Guru meminta peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum di pahami.	✓				✓	

2	Guru menyimpulkan inti pembahasan materi yang telah diajarkan kepada peserta didik melalui video animasi interaktif.	✓				✓	
3	Guru menutup doa dan salam	✓				✓	
Jumlah		10					
Jumlah skor yang diperoleh						10	
Jumlah skor maksimal						22	
Presentase						60,85%	

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

Tabel 3.2 Kategori Observasi

Tingkat Keberhasilan 100%	Kualifikasi
85%-100%	Sangat Baik (SB)
70%-84%	Baik (B)
55%-69%	Cukup (c)
46%-54%	Kurang (K)
0%-45%	Sangat Kurang)

Observer



Irene Ampang, S.Pd.

Lampiran ke 3

Lembar Observasi peserta didik siklus 1 pertemuan I

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN PESERTA DIDIK

Siklus I Pertemuan I

Nama Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V/ II

Materi Pokok : Kalimat Perintah (Mari mengenal Kalimat Perintah)

Hari/tanggal : Senin, 3 Februari 2025

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung

Skor 4=Jika 18-22 Peserta didik melaksanakan komponen yang diamati.

Skor 3= Jika 12-17 Peserta didik melaksanakan komponen yang diamati.

Skor 2= Jika 6-11 Peserta didik melaksanakan komponen yang diamati.

Skor 1= Jika 0-5 Peserta didik melaksanakan 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.	Peserta didik siap secara fisik maupun psikis dalam mengikuti pembelajaran dengan baik.	√				√	
2.	Peserta didik menerima dorongan dari guru untuk semangat dalam belajar.	√			√		
3.	Salah satu peserta didik memimpin dalam doa .	√			√		
4.	Peserta didik menjawab pertanyaan guru	√			√		
5.	Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru	√			√		
	Kegiatan Inti						
1.	peserta didik mendegarkan dan memahami akan penggunaan media video animasi interaktif	√				√	
2.	Peserta didik menjawab pertanyaan guru .	√			√		
3.	Peserta didik melihat dan mendegarkan penjelasan materi kalimat perintah	√			√		

	yang di sajikan dalam bentuk video animasi.						
4.	Peserta didik memperhatikan dan memahami materi kalimat perintah dengan baik melalui media video animasi interaktif.	√			√		
5.	Peserta didik menjawab pertanyaan dari video animasi.	√				√	
6.	Peserta didik akan duduk dengan teman kelompok yang dibagikan Bersama gurunya.	√					√
7.	Salah satu anggota masing-masing kelompok maju untuk mengambil kertas kecil di meja guru.	√					√
8.	Peserta didik mendengarkan arahan mengenai <i>game based learning</i> .	√			√		
9.	Peserta didik mulai duduk Bersama teman kelompoknya .	√				√	

10.	masing-masing kelompok maju sesuai urutan kelompoknya dengan memerankan tugas mereka mengenai kalimat perintah.	√				√	
11.	Peserta didik mengapresiasi diri mereka dan kelompok mereka atas kerja sama dan kekompakan dalam mengerjakan tugas mereka, serta mendengarkan dan menerima motivasi dengan baik dari gurunya.	√				√	
Kegiatan Penutup							
1.	Peserta didik bertanya tentang apa yang mereka tidak mengerti pada materi hari ini.	√				√	
2.	Peserta didik mendegarkan guru menyimpulkan materi	√				√	
3.	Salah satu peserta didik memimpin doa	√				√	
Jumlah		19					
Jumlah skor yang diperoleh				48			
Jumlah skor maksimal				76			
Presentase				63,15%			

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

Tabel 3.2 Kategori Observasi

Tingkat Keberhasilan 100%	Kualifikasi
85%-100%	Sangat Baik (SB)
70%-84%	Baik (B)
55%-69%	Cukup (c)
46%-54%	Kurang (K)
0%-45%	Sangat Kurang)

Observer
Zul
ABRIL SAMIRAH

Lampiran 4

Siklus I pertemuan II Lembar Observasi peserta didik

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN PESERTA DIDIK

Siklus I Pertemuan II

Nama Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V/ II

Materi Pokok : Kalimat Perintah (Jenis-jenis Kalimat Perintah)

Hari/tanggal : Kamis, 6 Februari 2025

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung

Skor 4=Jika 18-22 Peserta didik melaksanakan komponen yang diamati.

Skor 3= Jika 12-17 Peserta didik melaksanakan komponen yang diamati.

Skor 2= Jika 6-11 Peserta didik melaksanakan komponen yang diamati.

Skor 1= Jika 0-5 Peserta didik 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.	Peserta didik siap secara fisik maupun psikis dalam mengikuti pembelajaran dengan baik.	√			√		
2.	Peserta didik menerima dorongan dari guru untuk semangat dalam belajar.	√				√	
3.	Salah satu peserta didik memimpin dalam doa .	√			√		
1.	Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru yang sekaitan dengan materi yang lalu.	√				√	
2.	Peserta didik siap menerima materi yang akan di ajarkan guru.	√				√	
	Kegiatan Inti						
1.	Peserta didik memperhatikan dan memahami materi jenis-jenis kalimat perintah dalam media video animasi	√			√		
2.	Peserta didik menjawab pertanyaan bila ada pertanyaan muncul dalam video animasi	√				√	

3.	Peserta didik duduk dengan teman kelompok yang sudah ditentukan.	√				√	
4.	Peserta didik mendengarkan Langkah-langkah permainan “Detektif Perintah”	√				√	
5.	Peserta didik mengambil soal petunjuk dan memecahkan Bersama-sama dengan teman kelompoknya.	√			√		
6.	Peserta didik menuliskan apa yang mereka dapatkan dan mengumpulkannya di meja guru.	√				√	
Kegiatan Penutup							
1.	Peserta didik dan guru merefleksikan pembelajaran hari ini	√					√
2.	Peserta didik bertanya tentang materi yang belum dipahami	√				√	
3.	Siswa mendegarkan guru menyimpulkan materi	√					√
4.	Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru.	√					√
5.	Salah satu siswa memimpin doa	√					√
Jumlah		16					
Jumlah skor yang diperoleh				47			

Jumlah skor maksimal	64
Presentase	73/43%

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

Tabel 3.2 Kategori Observasi

Tingkat Keberhasilan 100%	Kualifikasi
85%-100%	Sangat Baik (SB)
70%-84%	Baik (B)
55%-69%	Cukup (c)
46%-54%	Kurang (K)
0%-45%	Sangat Kurang)

Observer
[Signature]
 ASTER-SAMIAI

Lampiran 5

Lembar observasi guru siklus I pertemuan II

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU Siklus I Pertemuan II

Nama Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : V/ II
Materi Pokok : Kalimat Perintah (Jenis-jenis Kalimat Perintah)
Hari/tanggal : Kamis, 6 Februari 2025

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Keterangan:

Skor 4= jika guru melaksanakan tugas dengan sangat baik komponen yang diamati

Skor 3= jika guru melakukan dengan baik komponen yang diamati

Skor 2= jika guru melaksanakan dengan cukup komponen yang diamati

Skor 1= jika guru melaksanakan dengan sangat kurang komponen yang diamati.

No.	Komponen yang diamati	Terlaksana		Keterangan			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
	Kegiatan Awal						
1.	Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.	✓					✓

2.	Guru memberikan dorongan kepada peserta didik dikelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.	✓					✓
3.	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.	✓					✓
4.	Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.	✓					✓
5.	Guru dan peserta didik mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.	✓					✓
Kegiatan Inti							
1.	Guru menyajikan materi jenis-jenis kalimat perintah dalam bentuk video animasi.	✓					✓

2.	Guru meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan bila ada pertanyaan muncul dalam video animasi.	✓				✓	
3.	Setelah menayangkan materi melalui video animasi, guru membagi peserta didik dalam 4 kelompok.	✓					✓
4.	Guru menjelaskan Langkah-langkah permainan yang akan di mainkan oleh peserta didik dalam permainan “ Detektif Perintah”.	✓			✓		
5.	Guru membagikan soal petunjuk kepada peserta didik dan akan memecahkan soal tersebut dengan teman kelompoknya.	✓			✓		
6.	Setelah permainan selesai guru menyuruh peserta didik menuliskan apa yang mereka dapatkan hari ini serta menyuruh peserta didik mengumpulkan tugas mereka.	✓				✓	

Kegiatan Penutup						
1.	Guru dan peserta didik bersama-sama merefleksikan pembelajaran hari ini.	✓				✓
2.	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.	✓				✓
3.	Guru bertanya kepada peserta didik hal untuk mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.	✓				✓
4.	Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada peserta didik.	✓				✓
5.	Guru dan peserta didik menutup pelajaran dengan doa	✓				✓
Jumlah		16				
Skor Perolehan		51				
Skor Maksimal		64				
Presentase		79,6875				

$$\text{Nilai Observasi} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.2 Kategori Observasi

Tingkat Keberhasilan 100%	Kualifikasi
85%-100%	Sangat Baik (SB)
70%-84%	Baik (B)
55%-69%	Cukup (c)
46%-54%	Kurang (K)
0%-45%	Sangat Kurang)

Observer



Lampiran 6 Angket siswa siklus I

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Darwin Saputra

Kelas : 5 B

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

- Bacalah dengan teliti semua pertanyaan, pertimbangkan baik-baik pertanyaan dengan kaitannya dengan materi pembelajaran yang baru selesai kamu pelajari, dan tentukan kebenarannya.
- Pilihlah salah satu jawaban dengan jujur pada kolom yang tersedia dengan memberi tanda *checklist* (✓)

Keterangan pilihan jawaban :

- STS = Sangat Tidak Setuju
- TS = Tidak Setuju
- S = Setuju
- SS = Sangat Setuju

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya suka membaca materi yang ditampilkan melalui video animasi yang dibuat guru.			✓	
2	Saya sangat antusias membaca buku yang memiliki materi sama seperti pada video animasi.		✓		
3	Saya selalu masuk lebih awal kedalam kelas ketika guru hendak menjelaskan materi melalui video animasi.				✓
4	Saya selalu memperhatikan penjelasan materi melalui video animasi yang di tampilkan oleh guru.			✓	
5	Saya malas melihat penjelasan materi melalui video animasi yang di tampilkan oleh guru.	✓			
6	Saya aktif berdiskusi dengan teman ketika pembelajaran di jelaskan video melalui animasi.				✓
7	Saya lebih giat mengerjakan tugas ketika dijelaskan melalui video animasi.			✓	
8	Saya menyepelekan tugas yang diberikan guru jika melalui video animasi.		✓		
9	Saya tertarik untuk menyelesaikan soal-soal yang di berikan guru melalui video animasi.			✓	

10	Saya mudah memahami materi yang dijelaskan melalui video animasi sehingga bisa mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuan yang saya miliki.	✓			
11	Saya menjadi tidak percaya diri ketika guru menjelaskan materi melalui video animasi karena saya sulit memahami materi.			✓	
12	Saya sangat antusias mengikuti pembelajaran di kelas karena menggunakan video animasi.	✓			
13	Saya belajar dengan giat walaupun tidak menggunakan tidak menggunakan video animasi.		✓		
14	Saya mudah bosan dengan pembelajaran yang menggunakan video animasi di kelas.				✓
15	Saya sangat suka dengan tampilan materi yang unik salah satunya kartun pada video animasi.		✓		
16	Saya suka mendapatkan pujian dari guru ketika bisa menjawab pertanyaan dari video animasi.				✓
17	Saya fokus memperhatikan materi yang disampaikan melalui video animasi karena tidak ada teman ribut di dalam kelas.	✓			
18	Saya mudah putus asa ketika tidak bisa menjawab pertanyaan melalui video animasi.		✓		
19	Saya selalu berusaha dan tidak malu untuk menjawab pertanyaan yang ada pada video animasi karena saya suka.			✓	
20	Saya mampu mengerjakan tugas dengan tepat waktu apabila dijelaskan melalui video animasi.	✓			

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : CIARA SAFIRI

Kelas : V B

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

1. Bacalah dengan teliti semua pertanyaan, pertimbangkan baik-baik pertanyaan dengan kaitannya dengan materi pembelajaran yang baru selesai kamu pelajari, dan tentukan kebenarannya.
2. Pilihlah salah satu jawaban dengan jujur pada kolom yang tersedia dengan memberi tanda *checklist* (✓)

Keterangan pilihan jawaban :

1. STS = Sangat Tidak Setuju
2. TS = Tidak Setuju
3. S = Setuju
4. SS = Sangat Setuju

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya suka membaca materi yang ditampilkan melalui video animasi yang dibuat guru.				✓
2	Saya sangat antusias membaca buku yang memiliki materi sama seperti pada video animasi.				✓
3	Saya selalu masuk lebih awal kedalam kelas ketika guru hendak menjelaskan materi melalui video animasi.			✓	
4	Saya selalu memperhatikan penjelasan materi melalui video animasi yang di tampilkan oleh guru.			✓	
5	Saya malas melihat penjelasan materi melalui video animasi yang di tampilkan oleh guru.		✓		
6	Saya aktif berdiskusi dengan teman ketika pembelajaran di jelaskan video melalui animasi.			✓	
7	Saya lebih giat mengerjakan tugas ketika dijelaskan melalui video animasi.			✓	
8	Saya menyepelkan tugas yang diberikan guru jika melalui video animasi.			✓	
9	Saya tertarik untuk menyelesaikan soal-soal yang di berikan guru melalui video animasi.			✓	

10	Saya mudah memahami materi yang dijelaskan melalui video animasi sehingga bisa mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuan yang saya miliki.			✓	
11	Saya menjadi tidak percaya diri ketika guru menjelaskan materi melalui video animasi karena saya sulit memahami materi.			✓	
12	Saya sangat antusias mengikuti pembelajaran di kelas karena menggunakan video animasi.			✓	
13	Saya belajar dengan giat walaupun tidak menggunakan tidak menggunakan video animasi.			✓	
14	Saya mudah bosan dengan pembelajaran yang menggunakan video animasi di kelas.		✓		
15	Saya sangat suka dengan tampilan materi yang unik salah satunya kartun pada video animasi.			✓	
16	Saya suka mendapatkan pujian dari guru ketika bisa menjawab pertanyaan dari video animasi.				✓
17	Saya fokus memperhatikan materi yang disampaikan melalui video animasi karena tidak ada teman ribut di dalam kelas.				✓
18	Saya mudah putus asa ketika tidak bisa menjawab pertanyaan melalui video animasi.			✓	
19	Saya selalu berusaha dan tidak malu untuk menjawab pertanyaan yang ada pada video animasi karena saya suka.			✓	
20	Saya mampu mengerjakan tugas dengan tepat waktu apabila dijelaskan melalui video animasi.		✓		

Lembar Angket Siklus I

NO	NAMA	NOMOR SOAL ANGKET SIKLUS I																				Skor	Skor Max	Nilai	kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
1	AAB	1	2	4	1	2	4	3	2	2	2	3	2	4	3	2	3	2	3	1	1	47	80	58,75	Motivasi Sedang
2	AKW	4	3	4	3	4	3	3	1	3	3	1	3	3	1	3	3	1	2	3	3	54	80	67,50	Motivasi Tinggi
3	APB	4	3	4	3	1	3	3	1	3	3	1	3	3	1	3	3	1	2	3	3	51	80	63,75	Motivasi Tinggi
4	BKK	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	53	80	66,25	Motivasi Tinggi
5	CIT	1	1	3	1	2	3	3	4	4	4	2	4	4	2	4	2	4	1	4	1	54	80	67,50	Motivasi Tinggi
6	CS	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	2	61	80	76,25	Motivasi Tinggi
7	DS	3	1	1	1	2	2	2	1	1	4	4	4	3	3	3	4	3	1	3	3	49	80	61,25	Motivasi Tinggi
8	DLP	3	2	4	3	1	4	3	2	3	1	3	1	3	4	2	4	1	2	3	1	50	80	62,50	Motivasi Tinggi
9	DS	3	1	4	3	1	4	3	2	3	1	3	1	3	4	2	4	1	2	3	1	49	80	61,25	Motivasi Tinggi
10	GAA	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	28	80	35,00	Motivasi Rendah
11	GCKP	3	3	2	3	2	3	3	1	3	3	1	3	3	1	1	3	3	1	4	3	49	80	61,25	Motivasi Tinggi
12	GRP	3	3	3	4	2	3	3	1	3	4	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	56	80	70,00	Motivasi Tinggi
13	GB	4	4	4	4	1	4	4	1	4	4	1	4	4	1	4	4	4	1	4	4	65	80	81,25	Motivasi Tinggi
14	J	3	1	1	3	4	1	3	1	1	1	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1	34	80	42,50	Motivasi sedang
15	LCP	3	3	1	2	1	2	1	2	4	4	2	3	1	2	4	2	3	3	4	3	50	80	62,50	Motivasi Tinggi
16	LNB	4	4	3	3	1	3	4	4	3	2	4	3	1	3	4	3	3	2	4	3	61	80	76,25	Motivasi Tinggi
17	NGG	4	3	4	3	1	4	3	2	3	4	1	3	2	4	3	4	1	4	3	3	59	80	73,75	Motivasi Tinggi
18	RS	3	4	1	3	1	3	2	4	1	2	4	1	2	4	2	1	2	1	3	4	48	80	60,00	Motivasi Sedang
19	SN	2	3	4	3	1	3	4	2	4	3	4	3	3	2	4	3	4	1	3	4	60	80	75,00	Motivasi Tinggi
20	VTT	2	3	4	3	1	3	4	2	4	3	4	3	3	2	4	3	4	1	3	4	60	80	75,00	Motivasi Tinggi
21	W	3	2	4	2	3	2	2	1	1	4	3	2	1	2	3	4	3	2	1	2	47	80	58,75	Motivasi Sedang
22	YKWD	4	3	4	4	1	3	4	1	4	4	1	4	4	1	4	4	1	4	3	4	62	80	77,50	Motivasi Tinggi

Lampiran 8 Modul Ajar siklus 2 peretmuan I dan 2

1. INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
❖ Nama Penyusun	Novelia Buradadik
❖ Sekolah	UPT SDN 4 MAKALE SELATAN
❖ Tahun Penyusun	2024/2025
❖ Jenjang sekolah	SD
❖ Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
❖ Fase/Kelas	C/5
❖ BAB 6	Cinta Indonesia
❖ Subbab	Kalimat Perintah
❖ Alokasi Waktu	2x pertemuan
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik dapat menunjukkan perhatian tentang kalimat perintah.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. 2) Berkebhinekaan global. 3) Bergotong-royong. 4) Mandiri. 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Ruang kelas Sumber belajar: 1. Sumber bacaan peserta didik - Buku siswa bahasa Indonesia untuk SD kelas V 2. Sumber bacaan guru - Buku panduan guru bahasa Indonesia untuk SD kelas V Media: a. Media pembelajaran (video animasi Interaktif) b. Alat tulis c. Buku cetak d. Laptop e. Lcd	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
22 peserta didik	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
Tatap muka	

3. KOMPONEN INTI		
C. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN		
❖ Tujuan Pembelajaran Bab 6: peserta didik untuk pribadi yang cinta tanah air melalui pengenalan Sejarah lewat wisata ke museum/bangunan bersejarah, mengenal simbol, petunjuk dan informasi di Lokasi wisata,serta menerima dan membuat informasi lewat pengumuman. ❖ Tujuan pembelajaran subbab (kalimat perintah) 1. Melalui penerapan melalui video animasi interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam memahami dan mengenal kalimat perintah dengan tepat. 2. Melalui penerapan model <i>game based learning</i> berbantuan video animasi interaktif, peserta didik dapat termotivasi dalam bekerja sama dan berdiskusi dengan kelompok dan teman sebangkunya dalam memahami jenis-jenis kalimat perintah serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.		
D. PERTANYAAN PEMANTIK		
1. Bagaimana menggunakan kalimat perintah dalam berbagai situasi sosial (misalnya di rumah, disekolah dan ditempat umum)? 2. Apa contoh efektif dalam kalimat perintah?		
URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN		
SIKLUS II PERTEMUAN I KALIMAT PERINTAH DALAM KONTEKS		
Urutan Kegiatan Pembelajaran		
➤ SIKLUS II PERTEMUAN I		
Kegiatan Awal		
Langkah Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Video Animasi Interaktif	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	1. Guru memulai membuka pembelajaran dengan menyapa siswa seperti menanyakan kabar,mengecek kehadiran siswa dan kesiapan peserta didik untuk memulai pembelajaran. 2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. 3. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa. 4. Guru menyampaikan materi yang akan di pelajari serta	1. Peserta didik menjawab salam dari guru. 2. Salah satu peserta didik memimpin doa. 3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru. 4. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru.

Langkah 3 Menggunakan elemen permainan untuk menarik motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif.	4. Setelah guru menayangkan materi dalam bentuk video, guru membagi siswa dalam bentuk 4 kelompok. 5. Setelah membagi siswa dalam bentuk kelompok guru mulai memperkenalkan sekaligus menjelaskan cara bermain permainan tebak perintah. 6. Mengarahkan siswa untuk berkompetisi untuk menebak perintah , dengan ketentuan : • Mengarahkan setiap perwakilan dari kelompok untuk maju dan memberitahukan perintah yang akan mereka peragakan dengan gaya dan akan di tebak oleh setiap teman kelompoknya. • Pemberian Reward. Kelompok yang dapat menebak dengan benar akan mendapat poin (reward).	4. Siswa duduk Bersama teman kelompok yang sudah di tentukan oleh guru. 5. Masing-masing kelompok mendengarkan penjelasan guru yaitu cara memainkan permainan tebak perintah. 6. Siswa berkompetisi untuk menebak perintah dengan benar Bersama teman kelompoknya .
--	---	---

	7. Setelah permainan selesai, guru memberikan reward/mengapresiasi semua siswa karena mereka semua antusias dalam mengikuti pelajaran sampai selesai serta memberikan motivasi kepada siswa agar mereka dapat memahami kalimat perintah dengan benar dan juga memotivasi siswa dalam belajar mereka.	7. Siswa mengapresiasi diri mereka dan kelompok mereka atas kerjasama dan kekompakan serta mendengarkan motivasi yang di sampaikan guru.
Kegiatan Penutup		
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa tentang materi yang belum mereka pahami. 5. Guru menyimpulkan inti pembahasan materi yang telah diajarkan kepada siswa melalui video animasi interaktif. 6. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa penutup pembelajaran.	4. Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum mereka pahami. 5. Siswa mendengarkan guru menyimpulkan materi yang terkait mengenai kalimat perintah. 6. Salah satu siswa memimpin doa penutup pembelajaran.
SIKLUS II PERTEMUAN II PENERAPAN KALIMAT PERINTAH		
PERTANYAAN PEMANTIK		
1. Bagaimana penerapan kalimat perintah dalam kehidupan kita sehari-hari ?		
Kegiatan awal		
Langkah-langkah Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa

Video Animasi Interaktif		
	1. Guru memulai membuka pembelajaran dengan menyapa siswa seperti menanyakan kabar, mengecek kehadiran siswa dan kesiapan peserta didik untuk memulai pembelajaran. 2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. 3. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa. 4. Guru menyampaikan materi yang akan di pelajari serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	1. Peserta didik menjawab salam dari guru. 2. Salah satu peserta didik memimpin doa. 3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru. 4. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru.
Kegiatan Inti		
Langkah-langkah Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Video Animasi Interaktif.	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Langkah 1 Menyiapkan Materi	1. Sebelum memaparkan materi kepada siswa, guru menyiapkan materi dan media bantu serta mempersiapkan siswa dalam mengikuti pembelajaran. 2. Guru menayangkan materi yang di tayangkan berupa pembelajaran mengenai penerapan kalimat perintah.	1. Siswa mempersiapkan diri untuk menerima Pelajaran dan materi yang aan di berikan dari guru. 2. Siswa memperhatikan video yang di tayangkan oleh guru terkait dengan materi penerapan kalimat perintah.
Langkah 2 Menjelaskan materi menggunakan media video animasi.		

Langkah 3 Menggunakan elemen permainan untuk menarik motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif.	3. Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk memperhatikan dan memahami dengan baik isi dari video animasi berupa materi penerapan kalimat perintah. 4. Setelah guru menayangkan materi dalam bentuk video, guru membagi siswa dalam bentuk 4 kelompok. 5. Setelah membagi siswa dalam bentuk kelompok guru meminta masing-masing kelompok membuat dialog yang terkait dari materi penerapan kalimat perintah yang telah ditayangkan melalui video animasi. 6. Guru mengarahkan siswa untuk maju memainkan peran dari dialog yang mereka buat. 7. Setelah guru mengarahkan siswa untuk maju memainkan peran dari dialog yang	3. Siswa memperhatikan dan memahami dengan baik materi yang ditayangkan melalui media video animasi. 4. Siswa duduk Bersama teman kelompok yang sudah ditentukan oleh guru. 5. Masing-masing kelompok membuat dialog yang terkait dengan materi yang sudah ditayangkan guru. 6. Masing-masing kelompok maju dalam memerankan dialog yang mereka buat. 7. Siswa mengapresiasi diri
--	--	---

	dibuat masing-masing kelompok , guru mengapresiasi semua siswa dalam keantusiasan mereka dalam belajar dan Kerjasama dengan kelompoknya.	dan juga teman kelompoknya dalam bekerjasama dalam mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru.
Kegiatan Penutup		
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa tentang materi yang belum mereka pahami. 2. Guru menyimpulkan inti pembahasan materi yang telah diajarkan kepada siswa melalui video animasi interaktif. 3. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa penutup pembelajaran.	1. Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum mereka pahami. 2. Siswa mendengarkan guru menyimpulkan materi yang terkait mengenai jenis-jenis kalimat perintah. 3. Salah satu siswa memimpin doa penutup pembelajaran.
REFLEKSI GURU		
Refleksi diri berupa pertanyaan pada diri sendiri: 1. Apakah pembelajaran sudah dapat dipahami oleh siswa? 2. Apakah penerapan model <i>game based learning</i> berbantuan video animasi interaktif yang digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar? 3. Apa yang bisa dilakukan agar peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajarnya?		
REFLEKSI UNTUK SISWA		
Peserta didik diajak untuk melakukan terkait seluruh proses belajar yang sudah dialami : 1. Apa kesan kalian dapatkan pada materi ini? 2. Materi apa yang sudah kalian pahami? 3. Bagaimana perasaan kalian setelah belajar menggunakan model <i>game based learning</i> berbantuan video animasi interaktif? 4. Bagian materi mana yang kalian belum pahami?		
BAHAN BACAAN GURU		
• Guru dan peserta didik mencari berbagai informasi tentang Cinta Indonesia media atau website resmi dibawa naungan kementerian Pendidikan ,Kebudayaan , riset dan teknologi. • Buku panduan guru dan siswa Bahasa Indonesia Bergerak Bersama untuk SD Kelas V : Kemendikbudrisek 2021.		

Makale Utara, 13 Februari 2025

Mengetahui

Kepala Sekolah



Erinwati Bako, S.Pd
NIP. 197605302005022003

Guru Bahasa Indonesia



Irene Ampang, S.Pd.

Mahasiswa



Novelia Buradadik
221118028

Lampiran 8 lembar observasi siklus 2 pertemuan 1 Guru dan Siswa

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU Siklus II Pertemuan I

Nama Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : V/ II
Materi Pokok : Kalimat Perintah(Kalimat Perintah Dalam Konteks)
Hari/tanggal : Senin, 10 Februari 2025

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Keterangan:

Skor 4= jika guru melaksanakan tugas dengan sangat baik komponen yang diamati

Skor 3= jika guru melakukan dengan baik komponen yang diamati

Skor 2= jika guru melaksanakan dengan cukup komponen yang diamati

Skor 1= jika guru melaksanakan dengan sangat kurang komponen yang diamati.

No.	Komponen yang diamati	Terlaksana		Keterangan			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
	Kegiatan Awal						
1.	Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik	✓					✓

2.	Guru memberikan dorongan kepada peserta didik dikelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.	✓					✓
3.	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.	✓				✓	
4.	Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.	✓					✓
5.	Guru dan peserta didik mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.	✓					✓
Kegiatan Inti							
1.	Guru menyajikan materi kalimat perintah dalam bentuk video animasi kepada peserta didik ,	✓					✓

	mengenai materi Kalimat Perintah dalam Konteks .	✓					
2.	Guru meminta peserta didik memperhatikan dan memahami dengan baik isi dari video animasi yang membawakan materi kalimat perintah dalam konteks sosial.	✓				✓	
3.	Guru meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan bila ada pertanyaan muncul dalam video animasi.	✓			✓		
4.	Setelah menayangkan materi melalui video animasi, guru membagi peserta didik dalam 4 kelompok.	✓			✓		
5.	Guru menjelaskan Langkah-langkah dan aturan permainan yaitu permainan Tebak perintah.	✓			✓		

6.	Guru menyuruh perwakilan setiap kelompok untuk maju dan memberitahukan kepada mereka memperagakan kalimat perintah dengan gaya dan akan di tebak oleh setiap teman kelompok.	✓				✓		
7.	Setelah permainan selesai, guru memberikan reward/mengapresiasikan kepada semua peserta didik karena mereka semua antusias dalam mengikuti pelajaran sampai selesai serta memberikan motivasi kepada peserta didik agar mereka dapat memahami kalimat perintah dengan benar dan juga memotivasi peserta didik dalam belajar mereka.	✓					✓	
Kegiatan Penutup								
1.	Guru dan peserta didik bersama-sama merefleksikan pembelajaran hari ini.	✓					✓	
2.	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.	✓					✓	
3.	Guru bertanya kepada peserta didik hal untuk mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.	✓					✓	
4.	Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada peserta didik.	✓					✓	

	pembelajaran hari ini.						
4.	Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada peserta didik.	✓					
5	Guru dan peserta didik menutup pelajaran dengan doa	✓					
Jumlah		17					
Skor Perolehan					55		
Skor Maksimal					68		
Presentase					80,88%		

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

Tabel 3.2 Kategori Observasi

Tingkat Keberhasilan 100%	Kualifikasi
85%-100%	Sangat Baik (SB)
70%-84%	Baik (B)
55%-69%	Cukup (c)
46%-54%	Kurang (K)
0%-45%	Sangat Kurang)

Observer



LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN PESERTA DIDIK

Siklus II Pertemuan I

Nama Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V/ II

Materi Pokok : Kalimat Perintah (Kalimat Perintah Dalam Konteks)

Hari/tanggal : Senin, 10 Februari 2025

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung

Skor 4= Jika 18-22 Peserta didik melaksanakan komponen yang diamati.

Skor 3= Jika 12-17 Peserta didik melaksanakan komponen yang diamati.

Skor 2= Jika 6-11 Peserta didik melaksanakan komponen yang diamati.

Skor 1= Jika 1-5 Peserta didik melaksanakan 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.	Peserta didik siap secara fisik maupun psikis dalam mengikuti pembelajaran dengan baik.	✓					✓
2.	Peserta didik menerima dorongan dari guru untuk semangat dalam belajar.	✓				✓	

3.	Salah satu peserta didik memimpin dalam doa .	√				√	
4.	Peserta didik mendengarkan saat guru mengklarifikasi terhadap aktivitas pembuka dengan keterkaitan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.	√				√	
5.	Peserta didik siap menerima materi yang akan di ajarkan guru.	√				√	
Kegiatan Inti							
1.	Peserta didik melihat dan mendegarkan penjelasan materi kalimat perintah yang di sajikan dalam bentuk video animasi.	√				√	
2.	Peserta didik memperhatikan dan memahami materi kalimat perintah dengan baik melalui media video animasi interaktif.	√				√	
3.	Peserta didik menjawab pertanyaan dari video animasi.	√			√		

4.	Peserta didik duduk dengan teman kelompok yang sudah ditentukan.	√				√	
5.	Peserta didik mendengarkan aturan dan langka-langkah permainan tebak perintah.	√				√	
6.	Peserta didik mewakili kelompoknya dan memperagakan kalimat perintah dan teman -teman mereka akan menulis hasil dari tebakan mereka.	√			√		
7.	Peserta didik mengapresiasi diri mereka dan kelompok mereka atas kerja sama dan kekompakan mereka serta mendengarkan motivasi yang di berikan dari guru mereka.	√				√	

Kegiatan Penutup							
1.	Peserta didik bersama guru merefleksikan pelajaran hari ini	√			√		
2.	Peserta didik mendengarkan guru menyimpulkan materi	√				√	
3.	Peserta didik menjawab pertanyaan guru dan mengomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.	√					√
4.	Peserta didik menerima motivasi dari guru.	√				√	
5.	Salah satu siswa memimpin doa	√					√
Jumlah		17					
Jumlah skor yang diperoleh					53		
Jumlah skor maksimal					68		
Presentase					77,94%		

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

Tabel 3.2 Kategori Observasi

Tingkat Keberhasilan 100%	Kualifikasi
85%-100%	Sangat Baik (SB)
70%-84%	Baik (B)
55%-69%	Cukup (c)
46%-54%	Kurang (K)
0%-45%	Sangat Kurang)

Obsever


ASTRI SAMMAI

Lampiran 9 lembar observasi siklus 2 peretemuan 2 guru dan siswa

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN PESERTA DIDIK

Siklus II Pertemuan II

Nama Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V/ II

Materi Pokok : Kalimat Perintah (Penerapan Kalimat Perintah)

Hari/tanggal : Kamis, 13 Februari 2025

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung

Skor 4=Jika 18-22 Peserta didik melaksanakan komponen yang diamati.

Skor 3= Jika 12-17 Peserta didik melaksanakan komponen yang diamati.

Skor 2= Jika 6-11 Peserta didik melaksanakan komponen yang diamati.

Skor 1= Jika 1-5 Peserta didik melaksanakan 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.	Peserta didik siap secara fisik maupun psikis dalam	√			√		

	mengikuti pembelajaran dengan baik.						
2.	Peserta didik menerima dorongan dari guru untuk semangat dalam belajar.	√			√		
3.	Salah satu peserta didik memimpin dalam doa .	√				√	
4.	Peserta didik siap menerima materi yang akan di ajarkan guru.	√				√	
5.	Peserta didik Bersama guru berdiskusi mengenai tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.	√				√	
	Kegiatan Inti						
1.	Peserta didik memperhatikan dan memahami materi penerapan kalimat perintah dalam media video animasi	√				√	
2.	Peserta didik menjawab pertanyaan bila ada pertanyaan muncul dalam video animasi	√				√	
3.	Peserta didik mendengarkan penjelasan dan memahami	√					√

	contoh kalimat perintah yang benar dan yang salah.						
4.	Peserta didik mengerjakan tugas yang di berikan guru.	√			√		
5.	Peserta didik maju untuk mempresentasikan hasil pekerjaan mereka.	√					√
6.	peserta didik mengapresiasi diri dan juga kepada teman-temannya dalam berani tampil untuk mempresentasikan hasil pekerjaan mereka.	√					√
Kegiatan Penutup							
1.	Peserta didik bersama guru merefleksikan pelajaran hari ini	√					√
2.	Peserta didik mendegarkan guru menyimpulkan materi	√			√		
3.	Peserta didik menjawab pertanyaan guru dan mengomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.	√				√	
4.	Peserta didik menerima motivasi dari guru.	√			√		
5.	Salah satu siswa memimpin doa	√					√
Jumlah		16					

Jumlah skor yang diperoleh	51
Jumlah skor maksimal	64
Presentase	79,68%

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

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU
Siklus II Pertemuan II

Nama Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : V/ II
 Materi Pokok : Kalimat Perintah (Penerapan Kalimat Perintah Dalam kehidupan sehari-hari)
 Hari/tanggal : Kamis, 13 Februari 2025

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Keterangan:

Skor 4= jika guru melaksanakan tugas dengan sangat baik komponen yang diamati

Skor 3= jika guru melakukan dengan baik komponen yang diamati

Skor 2= jika guru melaksanakan dengan cukup komponen yang diamati

Skor 1= jika guru melaksanakan dengan sangat kurang komponen yang diamati.

No.	Komponen yang diamati	Terlaksana		Keterangan			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
	Kegiatan Awal						
1.	Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik	✓					✓

2.	Guru memberikan dorongan kepada peserta didik dikelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.	✓					✓
3.	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.	✓				✓	
4.	Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.	✓					✓
5.	Guru dan peserta didik mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.	✓				✓	
Kegiatan Inti							
1.	Guru menyajikan materi mengenai bagaimana penerapan kalimat perintah, dalam bentuk video animasi.	✓					✓

2.	Guru meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan bila ada pertanyaan muncul dalam video animasi.	✓				✓	
3.	Guru memberikan contoh kalimat perintah yang benar dan contoh kalimat perintah yang salah.	✓					✓
4.	Setelah guru menayangkan materi dalam bentuk video, guru memberikan tugas kepada siswa yaitu membuat dialog kalimat perintah berdasarkan situasi dan gambar.	✓			✓		
5.	Guru menyuruh peserta didik untuk maju mempresentasikan hasil pekerjaan mereka.	✓			✓		
6.	Guru mengapresiasi kepada peserta didik dalam pengerjaan tugas dan hasil presentasi mereka di depan kelas.	✓				✓	

Kegiatan Penutup						
1.	Guru dan peserta didik bersama-sama merefleksikan pembelajaran hari ini.	✓			✓	
2.	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.	✓			✓	
3.	Guru bertanya kepada peserta didik hal untuk mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.	✓			✓	
4.	Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada peserta didik.	✓			✓	
5.	Guru dan peserta didik menutup pelajaran dengan doa	✓			✓	
Jumlah		17				
Skor Perolehan		52				
Skor Maksimal		68				
Presentase		81,9 - 81,29%				

$$\text{Nilai Observasi} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.2 Kategori Observasi

Tingkat Keberhasilan 100%	Kualifikasi
85%-100%	Sangat Baik (SB)
70%-84%	Baik (B)
55%-69%	Cukup (c)
46%-54%	Kurang (K)
0%-45%	Sangat Kurang)

Observer



Lampiran 10 lembar Angket siswa siklus 2

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Nika Galla Gosoto

Kelas : 6B

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

- Bacalah dengan teliti semua pertanyaan, pertimbangkan baik-baik pertanyaan dengan kaitannya dengan materi pembelajaran yang baru selesai kamu pelajari, dan tentukan kebenarannya.
- Pilihlah salah satu jawaban dengan jujur pada kolom yang tersedia dengan memberi tanda *checklist* (✓)

Keterangan pilihan jawaban :

- STS = Sangat Tidak Setuju
- TS = Tidak Setuju
- S = Setuju
- SS = Sangat Setuju

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya suka membaca materi yang ditampilkan melalui video animasi yang dibuat guru.				✓
2	Saya sangat antusias membaca buku yang memiliki materi sama seperti pada video animasi.			✓	
3	Saya selalu masuk lebih awal kedalam kelas ketika guru hendak menjelaskan materi melalui video animasi.				✓
4	Saya selalu memperhatikan penjelasan materi melalui video animasi yang di tampilkan oleh guru.	/		✓	
5	Saya malas melihat penjelasan materi melalui video animasi yang di tampilkan oleh guru.	✓			
6	Saya aktif berdiskusi dengan teman ketika pembelajaran di jelaskan video melalui animasi.				✓
7	Saya lebih giat mengerjakan tugas ketika dijelaskan melalui video animasi.			✓	
8	Saya menyepelekan tugas yang diberikan guru jika melalui video animasi.		✓		
9	Saya tertarik untuk menyelesaikan soal-soal yang di berikan guru melalui video animasi.			✓	

10	Saya mudah memahami materi yang dijelaskan melalui video animasi sehingga bisa mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuan yang saya miliki.				✓
11	Saya menjadi tidak percaya diri ketika guru menjelaskan materi melalui video animasi karena saya sulit memahami materi.	✓			
12	Saya sangat antusias mengikuti pembelajaran di kelas karena menggunakan video animasi.			✓	
13	Saya belajar dengan giat walaupun tidak menggunakan video animasi.				
14	Saya mudah bosan dengan pembelajaran yang menggunakan video animasi di kelas.		✓		
15	Saya sangat suka dengan tampilan materi yang unik salah satunya kartun pada video animasi.				✓
16	Saya suka mendapatkan pujian dari guru ketika bisa menjawab pertanyaan dari video animasi.			✓	
17	Saya fokus memperhatikan materi yang disampaikan melalui video animasi karena tidak ada teman ribut di dalam kelas.				✓
18	Saya mudah putus asa ketika tidak bisa menjawab pertanyaan melalui video animasi.	✓			
19	Saya selalu berusaha dan tidak malu untuk menjawab pertanyaan yang ada pada video animasi karena saya suka.				✓
20	Saya mampu mengerjakan tugas dengan tepat waktu apabila dijelaskan melalui video animasi.			✓	

Lembar Angket Siklus II

NO	NAMA	NOMOR SOAL ANGKET SIKLUS II																				Skor r M	Skor r M	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
1	AAB	4	3	4	4	1	3	4	1	3	4	3	3	3	2	4	4	4	1	4	4	63	80	78,75	Motivasi Tinggi
2	AKW	4	4	4	3	1	4	4	1	4	3	2	4	4	1	3	3	4	2	3	4	62	80	77,5	Motivasi Tinggi
3	APB	4	4	4	4	1	3	4	1	3	4	1	4	4	2	3	4	3	2	4	4	63	80	78,75	Motivasi Tinggi
4	BKK	3	4	4	4	1	4	4	1	4	4	1	4	4	2	4	4	3	2	4	3	64	80	80	Motivasi Tinggi
5	CIT	3	3	4	4	2	3	4	2	4	3	2	4	4	1	4	3	4	4	3	3	64	80	80	Motivasi Tinggi
6	CS	4	4	4	3	2	4	4	2	3	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	70	80	87,5	Motivasi Sangat Tinggi
7	DS	3	4	3	4	2	4	4	2	4	4	3	3	1	1	3	4	4	2	3	4	62	80	77,5	Motivasi Tinggi
8	DLP	4	4	4	4	2	4	4	2	3	4	2	3	2	2	4	4	3	2	3	4	64	80	80	Motivasi Tinggi
9	DS	4	4	4	4	2	4	3	2	4	4	1	3	4	2	3	4	4	1	4	4	65	80	81,25	Motivasi Sangat Tinggi
10	GAA	4	4	3	4	1	4	4	1	4	4	1	4	3	1	4	4	4	1	4	4	63	80	78,75	Motivasi Tinggi
11	GCKP	4	4	4	4	1	4	4	1	4	4	1	4	4	1	4	4	4	1	4	4	65	80	81,25	Motivasi Sangat Tinggi
12	GRP	4	4	3	4	1	3	4	2	4	3	2	4	4	2	3	4	4	2	3	4	64	80	80	Motivasi Tinggi
13	GB	4	4	4	4	1	4	3	2	4	4	2	4	3	1	4	4	3	2	4	3	64	80	80	Motivasi Tinggi
14	J	3	4	3	4	2	3	4	1	3	3	2	3	4	2	4	4	4	4	4	3	64	80	80	Motivasi Tinggi
15	LCP	4	4	3	4	1	4	3	2	4	3	2	4	3	2	3	4	3	2	4	4	63	80	78,75	Motivasi Tinggi
16	LNB	4	4	4	4	2	4	4	1	4	4	1	4	4	2	4	4	4	2	4	3	67	80	83,75	Motivasi sangat Tinggi
17	NGG	4	4	4	4	1	4	3	1	4	3	2	4	4	1	4	4	4	2	4	3	64	80	80	Motivasi Tinggi
18	RS	4	4	4	3	1	4	4	1	4	3	1	4	4	1	4	4	4	2	4	3	63	80	78,75	Motivasi Tinggi
19	SN	4	4	4	4	1	4	3	1	4	4	2	3	4	1	3	3	4	2	4	4	63	80	78,75	Motivasi Tinggi
20	VTY	4	4	4	3	2	4	4	1	4	4	2	4	3	1	4	4	3	2	3	4	64	80	80	Motivasi Tinggi
21	W	4	4	3	4	1	4	4	2	3	4	3	3	1	2	3	4	3	2	4	4	62	80	77,5	Motivasi Tinggi
22	YKWD	4	4	4	4	2	3	4	2	4	4	2	3	4	2	4	3	4	1	4	4	66	80	82,5	Motivasi sangat tinggi

KISI-KISI ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

NO	Variabel	Indikator	Subindikator	No Item		Jumlah butir
				Positif	Negatif	
1	Motivasi Belajar	Adanya Hasrat dan keinginan berhasil	Mengerjakan tugas tepat waktu	1,2	3	8
			Tidak lekas puas dengan hasil yang di capai	4,5	6	
			Tertantang mengerjakan soal yang sulit	7,8		
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Rasa ingin tahu	9,10	11	4
			Minat dalam belajar	12		
		Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Upaya untuk meraih cita-cita	13,14		3
			Ketekunana dalam belajar	15	16	
		Adanya penghargaan belajar	Ganjaran dan hukuman	17	18	3
			Mendapat pujian	19		
		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Kreatif dalam penyampaian materi	20,21	22	3
		Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Suasana tempat belajar	23,24	25	3
		Jumlah			18	7

Sumber : Surdiman, 2007

Lampiran 11

Wawancara guru

LEMBAR WAWANCARA GURU

Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Kelas : V

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Hari/Tanggal: 13/02/2025

Narasumber : Guru Bahasa Indonesia

Pertanyaan :

Peneliti :Apakah pendapat ibu tentang penggunaan media pembelajaran Video animasi interaktif?

Narasumber: pendapat saya video ini sangat menarik, apalagi berbentuk animasi sehingga dapat menarik perhatian peserta didik

Peneliti : Menurut ibu mana yang lebih mudah saat mengajar dengan menggunakan model pembelajaran?

Narasumber: jika kita menggunakan model atau media, peserta didik lebih terarah apalagi jikalau media yang digunakan seperti alat yang dapat membantu peserta didik dalam materi tertentu.

Peneliti: Apakah ibu tertarik untuk menerapkan model pembelajaran seperti yang sudah saya terapkan?

Narasumber: iya sangat tertarik.

Peneliti: Menurut ibu, apakah dengan menggunakan model pembelajaran video animasi interaktif bisa meningkatkan motivasi belajar siswa?

Narasumber: iya, karena peserta didik lebih tertarik dan senang jika mereka belajar dari video dibandingkan jika kita menjelaskan melalui ceramah saja.

Lampiran 12

LEMBAR WAWANCARA PESERTA DIDIK

Sekolah : UPT SDN 4 Makale Utara

Kelas : V

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Hari/Tanggal: 13/02/2025

Narasumber : Siswa Kelas V

Peneliti : Bagaimana pendapatmu setelah mengikuti pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media video animasi interaktif?

Narasumber: Pendapat saya adalah bagus, karena adanya video animasi ini kami sebagai siswa tidak bosan , karena biasanya kami dijelaskan secara ceramah. Jadi dengan adanya media video animasi ini membuat suasana belajarnya tidak bosan dan seru.

Peneliti: Apakah kamu mengerti dengan materi pelajaran dengan cara menggunakan media video animasi interaktif?

Narasumber : cukup mengerti

Peneliti : Adakah kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, seperti apa kesulitan anda dalam mengerjakan tugas?

Narasumber: Ada, teman-teman di dalam kelas sering cerita dan membuat saya susah fokus mengerjakan tugas.

Peneliti : Apa perbedaan proses pembelajaran yang biasa digunakan dengan pembelajaran yang menggunakan video animasi?

Narasumber: perbedaannya yaitu dimana guru hanya menjelaskan melalui ceramah saja dan kalo pakai video kami mudah paham dan seru juga.



**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) fkpuhtoraja@gmail.com

Nomor : TA.00.03/125/UKI Toraja.DFKIP/2025
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada
Yth. **Kepala UPT SDN 4 Makale Utara**
Di
Tempat

Dengan Hormat,

Perkenankan kami menyampaikan bahwa salah satu tugas akhir yang harus diselesaikan mahasiswa(i) UKI Toraja adalah penyusunan Skripsi. Sehubungan 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 : Novelia Buradadi
NIM : 221118028
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Penelitian : Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V UPT SDN 4 makale Utara.
Pembimbing : 1. Sefrin S. Tangkearung, S.Pd., M.Pd.
2. Reni Lolotandung, S.Pd., M.Pd.

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

Makale, 22 Januari 2025

Dekan,


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



Surat bukti penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN TANA TORAJA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SDN 4 MAKALE UTARA
Alamat: Jl. Lion Tondok Iring, Kel. Tambunan, Kec. Makale Utara

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 014/UPT/SDN4/2/2025

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Sekolah UPT SDN 4 Makale Utara, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Novelia Buradadik
 NIM : 221118028
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Penelitian : Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Video Animasi Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V UPT SDN 4 Makale Utara

Bahwa nama tersebut telah melaksanakan penelitian di UPT SDN 4 Makale Utara, Kelurahan Tambunan, Kecamatan Makale Utara, Kabupaten Tana Toraja pada tanggal 22 Januari 2025 s/d 13 Februari 2025.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Makale Utara, 14 Februari 2025
 Kepala UPT SDN 4 Makale Utara



Erlawati Bako, S.Ed
Erlawati Bako, S.Ed
 NIP. 197605302005022003

DOKUMENTASI

1. Suasana belajar pengenalan Media Video Animasi





2. Pembagian kelompok dalam menerapkan *game based learning*





3. Gambar wawancara guru dan siswa





Lampiran buku konsultasi



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA

**BUKU KEGIATAN
PEMBIMBINGAN PENELITIAN
DAN
PENULISAN SKRIPSI**



EDISI 2024



**BUKU KEGIATAN
BIMBINGAN PENELITIAN
DAN
PENULISAN SKRIPSI**

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (S1)**



BUKU KEGIATAN
BIMBINGAN PENELITIAN DAN PENULISAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (SI)

Nama Mahasiswa : Novelia Buradadik
 NIM : 221 118 028
 Alamat di Mkle/Rpao : Sigunt' Makale
 Tlp. :
 Alamat Tetap : Sigunt'
 Tlp. : 082 195 545 192
 Tim Pembimbing
 1. Pembimbing I : Seffin S. Tangkaryang, S.Pd., M.Pd.
 Alamat :
 Tlp. :
 2. Pembimbing II : Reni Lolotandung, S.Pd., M.Pd.
 Alamat :
 Tlp. :

Judul Skripsi : Penerapan Model game based learning berbantuan
video animasi interaktif untuk meningkatkan
motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas
V UPT SDN 4 Makale Utara.

Catatan:

1. Buku bimbingan ini berlaku satu semester
2. Buku bimbingan ini sah dipergunakan jika ada stempel dari Prodi PGSD
3. Buku bimbingan ini harus dibawa setiap kali konsultasi dengan Dosen pembimbing

PEMBIMBING I

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	18/10/24	10.00	Konsul Jodul	ff.
2.	24/10/24	19.00	Konsul Jodul	ff.
3.	26/10/24	15.30	Konsul Jodul	ff.
4.	29/10/24	19.45	Konsul Jodul	ff.
5.	20/11/24	16.30	Konsul Bab I-III	ff.
6.	09/12/24	15.00	Konsul	ff.

PEMBIMBING I

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	06/12/24	16.00	Konsultasi Acc	St.
2.	16/12/24	11.00	Konsul dan Berdiskusi hasil Revisian dari dosen penyangga	St.
3.	11/01/25	11.00	Konsul dan tanda tangan Persetujuan dari dosen Pembimbing	St.
4.	18/02/25	10.00	Konsul Bab IV	St.
5.	19/02/25	16.00	Konsul Bab IV	St.
6.	19/02/25	15.30	Konsultasi Bab IV	St.

PEMBIMBING I

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	20/ 02/ 25	10.00	Konsultasi Perbaikan	St.
2.	20/ 02/ 25	15.00	Konsultasi Perbaikan	St.
3.	21/ 02/	10.07	Konsultasi Perbaikan.	St.
4.	21/ 02/ 25	11.40	Ag	St.
5.				
6.				

PEMBIMBING II

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	21/10/24	10.00	Arahkan tentang bimbingan judul	P
2.	21/10/24	14.00	Pembimbingan judul	P
3.	30/10/24	16.00	Pembimbingan dan konsul judul	P
4.	15/11/24	15.30	Konsul Bab I	P
5.	01/12/24	15.30	Konsul Bab I - III	P
6.	05/11/24	16.00	Konsul	P

PEMBIMBING I

No.	Waktu		Tahap Kegiatan Yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing
	Tgl	Pukul		
1.	06/ 2/ 24	15.00	Konsul & Acc	
2.	18/ 12/ 24	19.00	Konsul	
3.	17/ 01/ 25	15.30	Konsul	
4.	18/ 01/ 25	15.30	Acc persetujuan penelitian	
5.	18/ 02/ 25	19.10	Konsultasi Bab IV	
6.	19/ 02/ 25	14.10	Konsultasi Bab IV Pembahasan	

RIWAYAT HIDUP



NOVELIA BURADADIK, lahir di Toraja pada tanggal 05 November 2002. Anak kedua dari pasangan Bapak Petrus Tato dan Ibu Yori Thomas. Penulis memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar pada tahun 2009 sampai tahun 2015 di SDN 111 Inpres Bungin dan melanjutkan pendidikan di sekolah Menengah Pertama di SMP Kristen Makale pada tahun 2015 sampai tahun 2018, dan

pada tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Atas di SMA Kristen Makale tahun 2018 dan selesai tahun 2021. Kemudian pada tahun 2021 penulis terdaftar di Perguruan Tinggi Swasta di Universitas Kristen Indonesia Toraja Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan menyelesaikan pada tahun 2025.