**Lampiran 2**

**KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN**

1. **Kartu Animal 4d**

Kartu animal 4d merupakan kartu mainan anak atau dapat disebut juga kartu edukasi yang mempunyai banyak keunggulan dengan berbasis teknologi Augmented Reality

1. **Keterkaitan kartu animal dan IPA**

Kartu *Animal* 4d merupakan salah satu alternatif sebagai media gambar untuk penyelesaian pelajaran IPA dan hasil belajar adalah kemampuan murid Tunarungukelas VII di SLB YPPLB Makassar memahami tes hasil belajar IPA sebelum dan setelah penerapan kartu *Animal* 4d.

Nama Sekolah : SLB-B YPPLB Makassar

Satuan Pendidikan : SMPLB

 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

 Kelas : VII

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Standar Kompetensi | Kompetensi Dasar | Indikator | Jenis. Tes | No. Item | Jumlah Soal |
| 8. Mengenal Hewan Avertebrata dan Vertebrata | 8.1.Mengenal Berbagai Ciri-ciri Hewan Avertebrata dan Vertebrata | Mengetahui ciri-ciri khusus hewan avertebrata. | Tes Tertulis | 1-3 | 3 |
| Mengetahui ciri-ciri khusus hewan vertebrata. | Tes Tertulis | 4-6 | 3 |
| Membedakan ciri-ciri antara hewan avertebrata dan hewan vertebrata. | Tes Tertulis | 7-10 | 4 |
| Jumlah |  | 10 |