LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Pengumpulan Data

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0468/427/UN.48.10.6/KM/2021
Lamp : -
Hal : Mencari data/informasi untuk tugas mata kuliah teori dan Skripsi

Yth. Kepala SD No. 3 Sibanggede
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu difasilitasi mencari data/informasi yang diperlukan guna penyelesaian tugas-tugas mata kuliah teori, praktek, dan tugas akhir/skripsi. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama	:	Ni Putu Ashya Paramitha Sari
NIM	:	1811031010
Prodi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	:	Pendidikan Dasar
Semester	:	VII

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 29 Oktober 2021
Ketua,

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data

PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
UPT DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
KECAMATAN ABIANSEMAL
SD NO. 3 SIBANGGEDE
Alamat : Br. Pane Sibanggede,Kec.Abiansemal. Kab.Badung

SURAT KETERANGAN
Nomor: 045.2/SD 3 SBGD/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD No. 3 Sibanggede:

Nama	: Ni Wayan Suarni, S.Pd, S.Ag
NIP	: 19641231 198304 2 019
Jabatan	: Kepala SD No. 3 Sibanggede

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	: Ni Putu Ashya Paramitha Sari
Tempat/Tgl. Lahir	: Darmasaba, Abiansemal, 06 Juni 2000
NIM	: 1811031010
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	: Pendidikan Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Ajar Interaktif Berbasis STEAM pada Pelajaran IPS Siswa Kelas V di SD No. 3 Sibanggede

Memang benar telah melakukan pengumpulan data dan penelitian untuk skripsi di SD No. 3 Sibanggede.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Badung, 05 Februari 2022
Kepala SD No. 3 Sibanggede

Ni Wayan Suarni, S.Pd, S.Ag
NIP. 19641231 198304 2 019

Lampiran 3. Surat Pengantar Validasi Ahli Isi Mata Pelajaran

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0552 /427/UN.48.10.6/KM/2021
Lamp : -
Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. I Nyoman Ardiana, S.Pd
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama	:	Ni Putu Ashya Paramitha Sari
NIM	:	1811031010
Prodi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan	:	Pendidikan Dasar
Judul	:	Pengembangan Media Ajar Berbasis STEAM pada Pelajaran IPS Siswa Kelas V Di SD No. 3 Sibanggede

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 24 November 2021
Ketua

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 4. Surat Pengantar Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0553 /427/UN.48.10.6/KM/2021
Lamp : -
Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi desain instruksional dan media produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama	:	Ni Putu Ashya Paramitha Sari
NIM	:	1811031010
Prodi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan	:	Pendidikan Dasar
Judul	:	Pengembangan Media Ajar Berbasis STEAM pada Pelajaran IPS Siswa Kelas V Di SD No. 3 Sibanggede

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 24 November 2021
Ketua

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 5. Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas V

HASIL WAWANCARA

Nama Sekolah : SD No.3 Sibanggede

Nama Guru : I Nyoman Ardiana, S.Pd

Guru Kelas : V

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah didalam pembelajaran daring ini bapak/ibu menggunakan media pembelajaran ?	Iya, media yang digunakan adalah berupa video yang didownload dari youtube. Hal ini dikarenakan waktu yang sangat terbatas jika harus membuat video sendiri.
2.	Apakah menurut bapak/ibu media pembelajaran tersebut penting ?	Iya penting sekali, jika anak hanya diberikan tugas saja maka pembelajaran akan membosankan dan tidak tertarik bagi anak-anak peserta didik.
3.	Apakah menurut bapak/ibu muatan yang terdapat dalam Tematik di SD memerlukan bantuan media inovatif ?	Pasti, apalagi media yang dapat membuat anak-anak menjadi semangat belajar atau meningkatkan nilai siswa karena seperti saat ini jika hanya menggunakan video yang didownload dari youtube jika dilihat dari nilai siswa dari 19 orang hanya 6 orang saja yang dapat nilai diatas 70. Selain itu, jika hanya kita mengirimkan link video saja ke group whatsapp kita tidak pernah tau mana saja anak yang sudah menontonnya dan mana yang belum.

Lampiran 6. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

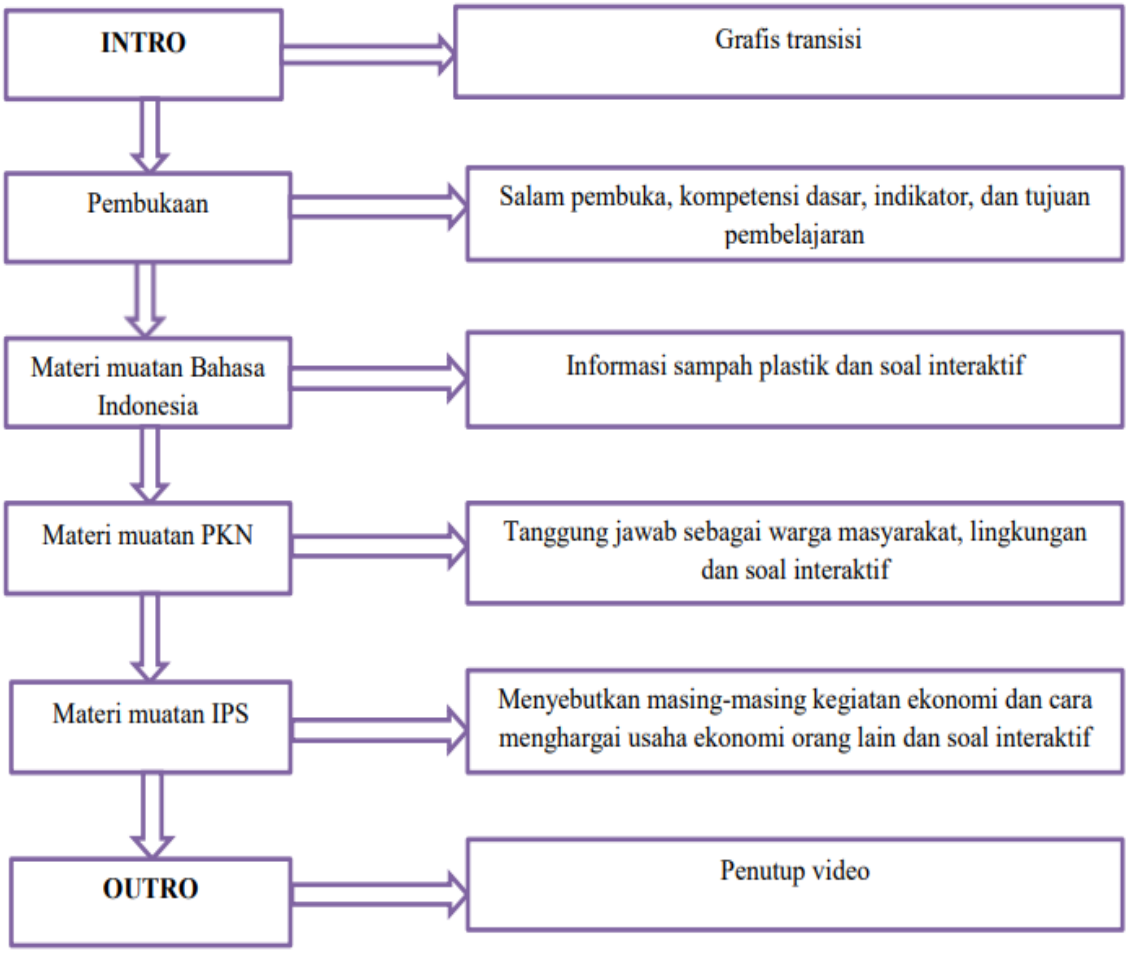
Timestamp	Nama Lengkap	No. Absen	Kelas	Sekolah	1. Menurut saya pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 terasa....	2. Dalam pembelajaran daring saya menggunakan HP milik.....	3. Saya senang mengikuti pembelajaran daring apabila sumber belajarnya berupa...	4. Apakah saat guru mengirimkan video di google classroom atau whatsapp dapat mudah dipahami ?	5. Apakah menyenangkan dengan menonton video pembelajaran ?	6. Pembelajaran seperti apakah yang kalian senangi selama daring ini ?
9/5/2021 9:36:33	Rifky Aulia Rahman	17	5	SD No. 3 Sibangge	Menyenangkan	Milik sendiri	Melalui penjelasan	Cukup paham	Cukup menyenang	Dijelaskan langsung materi pembelajaran melalui Video Conference (seperti zoom, google meet, dll)
9/5/2021 9:37:03	I Nyoman Mardiana	10	5	SD No. 3 Sibangge	Menyenangkan	Milik sendiri	Melalui penjelasan	Iya, mudah dipahar	Sangat menyenang	Dijelaskan langsung materi pembelajaran melalui Video Conference (seperti zoom, google meet, dll), Diberikan materi pembelajaran melalui Google Classroom
9/5/2021 9:41:47	I Putu Gede Wahyu Aditya Pr	22	5	SD No. 3 Sibangge	Membosankan	Milik sendiri	Buku	Cukup paham	Cukup menyenang	Dikirimkan materi pembelajaran dan video
9/5/2021 9:42:08	Ni Made Widya Yustiasih	23	5	SD No. 3 Sibangge	Membosankan	Milik sendiri	Melalui penjelasan	Cukup paham	Cukup menyenang	Dijelaskan langsung materi pembelajaran melalui Video Conference (seperti zoom, google meet, dll), Diberikan materi pembelajaran melalui Google Classroom
9/5/2021 9:46:22	I Putu Kin Kira Raiden	8	5	SD No. 3 Sibangge	Menyenangkan	Milik sendiri	Video	Cukup paham	Sangat menyenang	Diberikan materi pembelajara melalui Google Classroom
9/5/2021 9:47:57	Ayu Altruisma Wicaksana	2	5	SD No. 3 Sibangge	Membosankan	Milik sendiri	Melalui penjelasan	Cukup paham	Cukup menyenang	Diberikan materi pembelajara melalui Google Classroom
9/5/2021 9:57:08	Nafeeza Quinna Azzalia	12	5	SD No. 3 Sibangge	Menyenangkan	Milik sendiri	Video, Melalui penj	Iya, mudah dipahar	Sangat menyenang	Dijelaskan langsung materi pembelajaran melalui Video Conference (seperti zoom, google meet, dll), Diberikan materi pembelajaran melalui aplikasi materi, quiz,dan gam
9/5/2021 9:58:09	Ni Nyoman Sri Wahyuni	20	5	SD No. 3 Sibangge	Membosankan	Orang tua	Video	Cukup paham	Cukup menyenang	Dijelaskan langsung materi pembelajaran melalui Video Conference (seperti zoom, google meet, dll)

Timestamp	Nama Lengkap	No. Absen	Kelas	Sekolah	1. Menurut saya pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 terasa....	2. Dalam pembelajaran daring saya menggunakan HP milik.....	3. Saya senang mengikuti pembelajaran daring apabila sumber belajarnya berupa...	4. Apakah saat guru mengirimkan video di google classroom atau whatsapp dapat mudah dipahami ?	5. Apakah menyenangkan dengan menonton video pembelajaran ?	6. Pembelajaran seperti apakah yang kalian senangi selama daring ini ?
9/5/2021 10:01:17	Komang Ayu Kayla Dewi	3	5	SD No. 3 Sibangge	Menyenangkan	Milik sendiri	Melalui penjelasan	Cukup paham	Sangat menyenang	Dikirimkan materi pembelajaran dan video
9/5/2021 10:05:49	Ni Kadek Dwi Linda Yanti	5	5	SD No. 3 Sibangge	Membosankan	Orang tua	Buku	Cukup paham	Cukup menyenang	Diberikan materi pembelajaran melalui Google Classroom
9/5/2021 10:23:55	Najwa Rihadatul 'Aisy	13	5	SD No. 3 Sibangge	Membosankan	Orang tua	Video, Melalui penj	Tidak paham sama	Cukup menyenang	Dijelaskan langsung materi pembelajaran melalui Video Conference (seperti zoom, google meet, dll)
9/5/2021 10:38:05	Ni Wayan Gita Yani	7	5	SD No. 3 Sibangge	Membosankan	Milik sendiri	Melalui penjelasan	Iya, mudah dipahar	Sangat menyenang	Dikirimkan materi pembelajaran dan video
9/5/2021 10:54:03	Ni Komang Erlinda Malya Dev	6	5	SD No. 3 Sibangge	Membosankan	Milik sendiri	Buku	Cukup paham	Cukup menyenang	Dikirimkan materi pembelajaran dan video
9/5/2021 11:08:31	I Kadek Sofiyan	19	5	SD No. 3 Sibangge	Membosankan	Milik sendiri	Melalui penjelasan	Cukup paham	Cukup menyenang	Dijelaskan langsung materi pembelajaran melalui Video Conference (seperti zoom, google meet, dll)
9/5/2021 11:10:04	I Kadek Arta Guna Wijaya	25	5	SD No. 3 Sibangge	Menyenangkan	Orang tua	Video	Iya, mudah dipahar	Cukup menyenang	Dikirimkan materi pembelajaran dan video
9/5/2021 11:34:49	Made Rai Ryuji Masna	16	5	SD No. 3 Sibangge	Membosankan	Milik sendiri	Melalui penjelasan	Cukup paham	Cukup menyenang	Dijelaskan langsung materi pembelajaran melalui Video Conference (seperti zoom, google meet, dll)
9/5/2021 11:40:38	Ni Komang Sukma Kasih Trih	21	5	SD No. 3 Sibangge	Membosankan	Milik sendiri	Melalui penjelasan	Cukup paham	Sangat menyenang	Dijelaskan langsung materi pembelajaran melalui Video Conference (seperti zoom, google meet, dll)
										Dijelaskan langsung materi pembelajaran melalui Video Conference (seperti zoom, google meet, dll), Diberikan materi pembelajaran melalui Google Classroom, Diberikan materi pembelajaran melalui

Timestamp	Nama Lengkap	No. Absen	Kelas	Sekolah	1. Menurut saya pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 terasa....	2. Dalam pembelajaran daring saya menggunakan HP milik.....	3. Saya senang mengikuti pembelajaran daring apabila sumber belajarnya berupa...	4. Apakah saat guru mengirimkan video di google classroom atau whatsapp dapat mudah dipahami ?	5. Apakah menyenangkan dengan menonton video pembelajaran ?	6. Pembelajaran seperti apakah yang kalian senangi selama daring ini ?
9/5/2021 12:05:56	KD Ananda Dara Liasta	1	5	SD No. 3 Sibangge	Menyenangkan	Milik sendiri	Video, Melalui penj	Iya, mudah dipahar	Sangat menyenang	Dijelaskan langsung materi pembelajaran melalui Video Conference (seperti zoom, google meet, dll), Diberikan materi pembelajaran melalui Google Classroom, Diberikan materi pembelajaran melalui aplikasi materi, quiz,dan game
9/5/2021 12:52:47	I Dewa Made Yoga Wardana	24	5	SD No. 3 Sibangge	Membosankan	Milik sendiri	Melalui penjelasan	Cukup paham	Cukup menyenang	Dikirimkan materi pembelajaran dan video
9/5/2021 13:22:24	Ni Kadek Natasya Kurniawar	14	5	SD No. 3 Sibangge	Menyenangkan	Milik sendiri	Melalui penjelasan	Iya, mudah dipahar	Sangat menyenang	Dijelaskan langsung materi pembelajaran melalui Video Conference (seperti zoom, google meet, dll)
9/5/2021 19:45:52	I Wayan Nova Umbara	15	5	SD No. 3 Sibangge	Membosankan	Orang tua	Buku	Cukup paham	Cukup menyenang	Dijelaskan langsung materi pembelajaran melalui Video Conference (seperti zoom, google meet, dll)
9/5/2021 21:08:20	Ni Kadek Chika Adhelia	4	5	SD No. 3 Sibangge	Membosankan	Milik sendiri	Buku	Cukup paham	Sangat menyenang	Diberikan materi pembelajaran melalui aplikasi materi, quiz,dan game
9/5/2021 23:35:34	I Putu Roy Adi Saputra	18	5	SD No. 3 Sibangge	Menyenangkan	Orang tua	Melalui penjelasan	Cukup paham	Cukup menyenang	Dijelaskan langsung materi pembelajaran melalui Video Conference (seperti zoom, google meet, dll)
9/7/2021 6:35:55	I Komang Krisna Mahardika	9	5	SD No. 3 Sibangge	Membosankan	Milik sendiri	Buku	Cukup paham	Cukup menyenang	Dikirimkan materi pembelajaran dan video

Lampiran 7. Flowchart

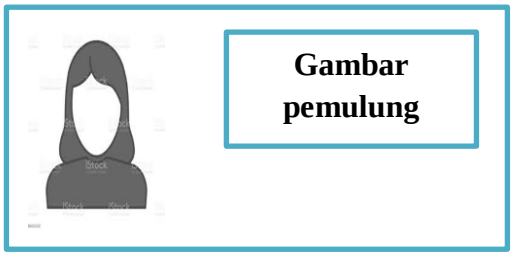
FLOWCHART



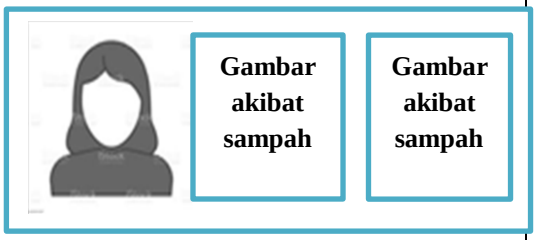
Lampiran 8. Storyboard

STORYBOARD

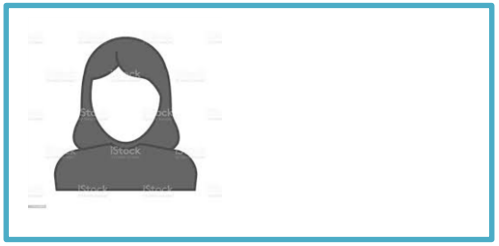
Scene	Audio		Visual		Estimasi Waktu
	Narasi	**Suara**	**Tampilan**	**Efek**	
1	**Intro**	Musik intro	Tampilan pembuka	Transisi intro	9 s
2	**Pendahuluan** Halo anak-anak. Apa kabarnya semuanya ? semoga anak-anak selalu dalam keadaan sehat ya. Nah, kita bertemu kembali pada pembelajaran kita hari ini yaitu pada Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan, Subtema 3 Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia dan pada pembelajaran 3. Nah anak-anak kita langsung kemateri ya.	Backsound musik Suara video	**TEMA 2** **Udara Bersih Bagi Kesehatan** **SUBTEMA 3** **Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia** **PEMBELAJARAN 3**	-	27 s
3	Kompetensi dasar dan indikator	Musik intro	**Kompetensi Dasar dan Indikator**	-	3 s

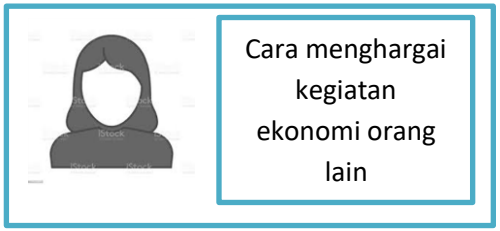
4	Tujuan pembelajaran	Musik intro	**Tujuan Pembelajaran**	-	3 s
5	**Materi muatan Bahasa Indonesia** Nah anak-anak pasti pernah kondisi seperti gambar ini kan ? kondisi sampah yang menumpuk seperti ini dapat mencemari lingkungan dan mengganggu organ pernapasan kita karena sampah yang menumpuk ini dapat menimbukan bau yang tidak sedap dan menjadikan udara yang kita hirup tidak segar.	Backsound musik Suara video		Transisi	21 s
6	Masalah sampah menjadi masalah yang sangat umum yang dihadapi oleh masyarakat kota maupun daerah mana pun. Nah anak-anak tahukah anak-anak ada orang yang kegiatan sehari-harinya adalah mengumpulkan sampah yaitu pemulung. Para pemulung ini mengumpulkan botol plastik, Koran bekas, majalah bekas dan benda-benda lain yang dapat di	Backsound musik Suara video		Transisi	30 s

	olah lagi. Benda-benda itu di setorkan kepada orang-orang yang mengolahnya menjadi benda berguna.				
7	**Petunjuk soal dan soal interaktif muatan Bahasa Indonesia**	Sound effect beep	-	-	-
8	**Materi muatan PKN** Nah pada materi sebelumnya anak-anak sudah mempelajari hak dan kewajiban di masyarakat. Kira-kira apa saja ya hak dan kewajiban dimayarakat ? oke benar sekali. Jadi salah satu hak dimasyarakat yaitu masyarakat dapat memeluk agama masing-masing dan kewajibannya yaitu masyarakat wajib menjaga keamanan dan kebersihan lingkungan. Nah anak-anak setiap manusia memiliki tanggung jawab terhadap diri sendiri, masyarakat dan lingkungan sekitar. Salah satu tanggung jawab yang harus diterapkan dilingkungan adalah	Backsound music Suara video Sound effect correct		Transisi	60 s

	penanggulangan masalah sampah.				
9	Adapun kerugian akibat tidak tanggung jawab terhadap sampah yaitu membuat aliran sungai atau selokan tersumbat, menimbulkan bau yang tidak sedap, mencemari lingkungan, dan menjadi sumber penyakit.	Backsound music Suara video		Transisi	18 s
10	Memiliki rasa tanggung jawab terhadap sampah adalah hal yang sangat penting. Dengan sikap bertanggung jawab terhadap sampah, kita dapat menciptakan lingkungan yang bersih dan sehat.	Backsound musik Suara video		Transisi	12 s

11	Nah anak-anak untuk menanggulangi sampah plastic, kita sebagai warga masyarakat yang kreatif, kita bisa mendaur ulang botol plastic menjadi pot bunga. Selain itu, kertas bekas bisa kita gunakan sebagai vas bunga. Wow indah sekali bukan ? inilah yang bisa kita manfaatkan.	Backsound music Suara dubbing	Tampilan video mendaur ulang sampah plastik	Transisi	32,8 s
12	**Petunjuk soal dan soal interaktif muatan PKN**	Sound effect beep	-	-	-
13	**Materi muatan IPS** Nah anak-anak pada subtema sebelumnya anak-anak sudah mempelajari jenis usaha ekonomi. Ada jenis usaha ekonomi perorangan dan kelompok. Jenis usaha ekonomi perorangan seperti usaha pertanian, perdagangan, usaha jasa, dan industry kecil. Sedangkan usaha ekonomi kelopok ada firma, perseroan terbatas, dan lain-lain. Anak-anak apakah ingat dengan gambar ini ? kegiatan apa ya kira-kira dalam gambar ini ? Ya ini adalah urutan kegiatan ekonomi yaitu produksi, distribusi,	Backsound music Suara video Sound effect right answer		Transisi	51 s

	dan konsumsi.				
14	Nah jika kita lihat dari gambar ini, ada kayu di hutan, menebang kayu, menjadi kayu gelondongan, dan pengrajin kayu adalah kegiatan produksi. Menjual barang kayu ke toko mebel yang dilakukan oleh distributor merupakan kegiatan distribusi. Dan yang terakhir di beli lah oleh pembeli yang merupakan kegiatan konsumsi.	Backsound music Suara video		Transisi	36 s
15	Nah anak-anak setiap pelaku ekonomi memiliki peranan masing-masing yang saling menguntungkan. Menurut kodratnya manusia itu berperan sebagai makhluk sosial dan makhluk ekonomi. Sebagai makhluk sosial dan makhluk ekonomi manusi hendaknya memiliki etika moral untuk	Backsound music Suara video		Transisi	42 s

	menghargai usaha ekonomi orang lain.				
16	Nah cara menghargai kegiatan ekonomi yaitu misalnya dengan menumbuhkan persaingan yang sehat dan menghormati usaha ekonomi orang lain dengan tidak iri dengan keberhasilannya.	Backsound musik Suara video		Transisi	15 s
17	**Petunjuk soal dan soal interaktif muatan IPS**	Sound effect beep	-	-	-
18	**Outro**	Backsound musik Suara video	Tampilan penutup	Transisi	18 s
Durasi					377,8 s ± 06.31 menit

Lampiran 9. Silabus

SILABUS TEMATIK KELAS V

Satuan Pendidikan : SD No. 3 Sibanggede
Tema 2 : Udara Bersih Bagi Kesehatan
Subtema 3 : Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia
Semester : 1

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggug jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama	1.2.1 Melaksanakan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagi warga masyarakat. 2.2.1 Menerapkan	• Kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat	• Menjawab pertanyaan dari teks yang berkaitan dengan memelihara kesehatan	**Sikap:** • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri	24 JP	• Buku Guru • Buku Siswa • Aplikasi Media SCI • Internet • Lingkungan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	dalam kehidupan sehari-hari 2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari 3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari 4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	sikap tanggung jawab sebagai warga masyarakat. 3.2.1 Mengetahui dampak tidak melaksanakan tanggung jawab. 4.3.1 Menunjukkan hak, kewajiban, dan tanggung jawab masyarakat.	dalam kehidupan sehari-hari		• Kerja Sama **Jurnal:** • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain **Penilaian Diri:** • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah **Pengetahuan:** Tes tertulis • Mengamati gambar cerita, siswa mampu menjelaskan contoh sikap bertanggung jawab atas tugas yang diberikan • Mendiskusikan dan menjelaskan akibat		
Bahasa	3.2 Mengklasifikasi	3.2.1 Menjelaskan	• Teks/infor	• Mencari ciri-	yang terjadi jika	24 JP	• Buku Guru

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Indonesia	informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana 4.2 Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana menggunakan kosakata baku	Informasi yang didat dari buku terkait apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagimana. 4.2.1 Menuliskan informasi yang didapat dari buku tekait apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	masi terkait dengan pertanyaan: *apa, di mana, kapan,* dan *siapa* • Wawancara	ciri dari karya gambar cerita • Membuat poster tentang cara merawat organ pernapasan	tanggung jawab tidak dilaksanakan • Menuliskan dalam bentuk tabel, siswa mampu mempresentasikan informasi dari teks bacaan terkait dengan pertanyaan apa, siapa, di mana, bagaimana, dan mengapa • Mendiskusikan dan menyebutkan cara memelihara organ pernapasan • Mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu menemukan informasi tentang karya gambar cerita		• Buku Siswa • Aplikasi Media SCI • Interne • Lingkungan
Ilmu Pengetahuan Alam	3.2 Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara	3.2.1 Menceritakan cara merawat organ pernapasan pada manusia. 4.2.1 Membuat bagan	• Organ pernapasan pada manusia • Organ pernapasan	• Membaca teks yang berkaitan dengan hal-hal yang menyebabkan kerusakan	• Mencermati penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan ciri-ciri gambar cerita • Mengingat pengalaman yang berkesan atau	24 JP	• Buku Guru • Buku Siswa • Aplikasi Media SCI • Internet • Lingkungan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	kesehatan organ pernapasan manusia 4.2 Membuat model sederhana organ pernapasan manusia	cara merawat organ pernapasan manusia.	pada hewan • Cara memelihara organ pernapasan pada manusia	organ pernapasan • Membuat gambar cerita tentang cara memelihara organ pernapasan manusia • Membaca teks berkaitan dengan cara memelihara organ pernapasan	menentukan suatu tema, siswa mampu membuat gambar cerita • Mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu menemukan informasi tentang bahaya kabut dan cara mengatasinya • Mendiskusikan dan menjelaskan akibat yang terjadi jika masyarakat tidak bertanggung jawab atas masalah sampah		
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	3.3.1 Menilai sikap pelaku usaha dalam menjalin hubungan dengan pesaingnya dalam mempererat kesatuan dan persatuan bangsa. 3.3.2 Mengaitkan cara	Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia dalam bidang: • Pertanian • Peternakan • Perkebunan dan	• Menjelaskan pemanfaatan barang bekas	• Mendiskusikan dan menjelaskan sikap pelaku usaha kegiatan ekonomi dalam menjalin hubungan dengan pesaingnya • Menyimak penjelasan guru membaca informasi, siswa dapat menjelaskan pentingnya sikap tanggung jawab di	24 JP	• Buku Guru • Buku Siswa • Aplikasi Media SCI • Interne • Lingkungan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	menghargai kegiatan orang lain dalam usaha memperkuat kesatuan dan persatuanbangsa. 3.3.3 Menelaah manusia sebagai makhluk ekonomi 3.3.4 Mengaitkan manusia sebagai makhluk ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. 3.3.5 Menganalisis kegiatan ekonomi (produksi) 3.3.6 Menganalisis kegiatan ekonomi (distribusi)	kehutanan • Perikanan • Pertambangan • Perindustrian		lingkungan keluarga, sekolahm dan masyarakat. • Mengamati poster, siswa menceritakan kembali tentang cara merawat organ pernapasan pada manusia **Keterampilan:** Praktik/Kinerja • Membaca dan menyebutkan informasi terkait dengan pertanyaan apa, siapa, di mana, bagaimana, dan mengapa • Membaca dan membuat poster tentang cara merawat organ pernapasan • Membaca dan menjelaskan informasi yang terkait dengan pertanyaan apa, di mana, bagaimana, dan		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		3.3.7 Menganalisis kegiatan ekonomi (konsumsi) 4.3.2 Melakukan diskusi tentang sikap pelaku usaha ekonomi dalam menjalin hubungan dengan pesaingnya.			mengapa • Membaca teks bacaan, menyimak penjelasan guru, dan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan cara menghargai usaha ekonomi orang lain • Membaca teks dan menyimak penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri • Membaca teks dan menyimak penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan cara menghargai kegiatan usaha ekonomi orang lain • Membaca teks dalam buku, siswa dapat menjelaskan informasi tentang langkah-langkah membuat gambar cerita		
Seni Budaya dan Prakarya	3.1 Memahami gambar cerita 4.1 Membuat gambar cerita	3.1.1 Menceritakan gambar cerita 4.1.1 Membuat sketsa gambar cerita.	• Gambar ilustrasi (komik, karikatur, kartun) • Tangga nada • Lagu-lagu berbagai tangga nada dengan iringan musik • Pola lantai	• Membuat cerita bergambar diwarnai • Melakukan teknik pewarnaan gambar •Memantulkan dan menangkap bola kecil		24 JP	• Buku Guru • Buku Siswa • Aplikasi Media SCI • Interne • Lingkungan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			tari kreasi daerah		• Membuat sketsa gambar cerita sesuai tema yang telah ditentukan sebelumnya • Membaca teks bacaan dan menyimak penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan dua macam teknik pewarnaan •Menyelesaikan sketsa menjadi gambar cerita, siswa mampu menceritakan gambar cerita yang telah dibuat		

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Ni Wayan Suarni, S.Pd,S.Ag.
NIP. 19641231 198304 2 019

Badung, 05 Februari 2022
Guru Kelas V

I Nyoman Ardiana, S.Pd
NIP.-

Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	**:**	**SD No. 3 Sibanggede**
Kelas / Semester	**:**	**V / 1**
Tema 2	**:**	**Udara Bersih Bagi Kesehatan**
Sub Tema 3	**:**	**Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia**
Pembelajaran Ke	**:**	**3**
Alokasi Waktu	**:**	**.....**

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 **:** Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.

KI 2 **:** Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3 **:** Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan	Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	3.2 Mengklasifikasi informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	3.2.1 Menganalisis informasi pada teks terkait dengan pertanyaan apa, siapa, kapan, di mana, bagaimana, dan mengapa.
PPKn	3.2 Memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Memberi contoh tanggung jawab sebagai warga masyarakat terhadap masalah yang ada.

IPS	3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	3.3.1 Menganalisis kegiatan ekonomi masyarakat. 3.3.2 Menganalisis cara menghargai usaha ekonomi orang lain.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan media ajar interaktif berupa video, siswa dapat menganalisis informasi pada teks terkait dengan pertanyaan apa, siapa, kapan, di mana, bagaimana, dan mengapa dengan tepat.
2. Dengan media ajar interaktif berupa video, siswa mampu memberi contoh tanggung jawab sebagai warga masyarakat terhadap masalah yang ada dengan benar.
3. Dengan media ajar interaktif berupa video, siswa dapat menganalisis kegiatan ekonomi masyarakat dengan tepat.
4. Dengan media ajar interaktif berupa video, siswa dapat menganalisis cara menghargai usaha ekonomi orang lain dengan benar.

D. MATERI

(Terlampir)

E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

a) Pendekatan : STEAM (*Science, Technology,Engineering, Art and Mathematics*)
b) Metode : Penugasan, diskusi dan tanya jawab.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya. 3. Guru mengecek kesiapan siswa dengan melakukan absensi dan memeriksa kerapihan pakaian siswa, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 4. Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang ”Udara Bersih Bagi Kesehatan”.	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Inti	5. Guru membagikan link media ajar interaktif untuk siswa. 6. Siswa menonton video pembelajaran dalam media ajar interaktif tentang ”Masalah sampah” pada link yang telah diberikan. ***(STEAM-Science, Technology dan Art).*** 7. Siswa menuliskan informasi yang tedapat pada video pembelajaran terkait dengan pertanyaan apa, siapa, kapan, di mana, bagaimana, dan mengapa. ***(STEAM-Science).*** 8. Selanjutnya guru memberikan link bahan ajar interaktif kepada siswa dan mengarahkan siswa untuk membaca materi tentang ”Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab”. **(*Literasi) (STEAM- Science dan Technology).*** 9. Setelah selesai membaca, siswa diarahkan untuk menulis contoh hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat terhadap masalah yang ada. ***(STEAM-Engineering)*** 10. Guru melanjutkan pembelajaran dengan membagi siswa menjadi 5 kelompok kecil, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang siswa. 11. Selanjutnya guru membagikan link LKPD interaktif kepada siswa. 12. Secara berkelompok, siswa diminta untuk mengerjakan kegiatan pada LKPD interaktif berkaitan dengan jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat serta cara menghargai kegiatan ekonomoi orang lain. ***(STEAM-Mathematics).***	180 menit
Penutup	13. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait pembelajaran hari ini. **(*STEAM-Science).*** 14. Selanjutnya siswa mengerjakan evaluasi melalui instrumen interaktif untuk mengukur hasil belajar siswa. ***(STEAM-Technology).*** 15. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini. **(*Integritas)*** 16. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 17. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu “Ampar-Ampar Pisang”. 18. Guru mengakiri pembelajaran dengan doa yang	15 enit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	dipimpin oleh salah satu siswa.	

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Siswa Tema : *Udara Bersih Bagi Kesehatan* Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
2. Media ajar interaktif berbasis STEAM
3. Handphone/Laptop

H. Penilaian

1) Penilaian Aspek Sikap

a. Lembar penilaian sikap spiritual

No.	Nama siswa	Aspek yang dinilai								Total skor
		Perilaku bersyukur				Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan				
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1.										
2.										
3.										
Dst.										

Catatan: centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Rubrik penilaian sikap spiritual

Krieria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
	4	3	2	1
Perilaku bersyukur	Selalu menunjukkan rasa syukur	Sering menunjukkan rasa syukur	Kadang-kadang menunjukkan rasa syukur	Tidak bersyukur
Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Selalu melakukan doa sebelum dan sesudah	Sering melakukan doa sebelum dan sesudah	Kadang-kadang melakukan doa sebelum dan sesudah	Tidak melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan

	melakukan kegiatan	melakukan kegiatan	melakukan kegiatan	kegiatan

Skor maksimal : 8

Penskoran : $\frac{Total\ nilai\ siswa}{total\ nilai\ maksimal}\ x\ 100$

Contoh: $\frac{8}{8}$ x 100 = 100

b. Lembar penilaian sikap sosial

No.	**Nama siswa**	**Aspek yang dinilai**								**Total skor**
		Tanggung jawab				**Disiplin**				
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1.										
2.										
3.										
Dst.										

Catatan: centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Rubrik penilaian sikap sosial

Krieria	**Baik sekali**	**Baik**	**Cukup**	**Perlu bimbingan**
	4	**3**	**2**	**1**
Tanggung jawab	Tertib mengikuti instruksi dan selesai tepat waktu	Cukup tertib mengikuti instruksi dan selesai tidak tepat waktu	Kurang tertib mengikuti instruksi dan selesai tidak tepat waktu	Tidak tertib mengikuti instruksi dan tidak selesai tepat waktu
Disiplin	Selalu disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Cukup disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Kurang disiplin dalam mengikuti pembelajaran	Tidak disiplin dalam mengikuti pembelajaran

Skor maksimal : 8

Penskoran : $\frac{Total\ nilai\ siswa}{total\ nilai\ maksimal}\ x\ 100$

Contoh: $\frac{8}{8}$ x 100 = 100

Penilaian Aspek Pengetahuan

(Soal terlampir)

Pedoman penskoran

Deskripsi	Skor
Menjawab dengan benar	1
Menjawab salah	0

Ketentuan penskoran akhir:

Skor Maksimal = 100

Skor akhir : $\frac{Total\ nilai\ siswa}{total\ nilai\ maksimal}\ x\ 100$

Contoh: $\frac{100}{100}$ x 100 = 100

Badung, 05 Februari 2022

Guru Kelas V

I Nyoman Ardiana, S.Pd.

NIP. -

Mahasiswa

Ni Putu Ashya Paramitha Sari

NIM. 1811031010

Mengetahui

Kepala Sekolah

Ni Wayan Suarni, S.Pd.S.Ag.

NIP. 19641231 198304 2 019

LAMPIRAN
Materi Pembelajaran

Masalah sampah menjadi masalah yang umum dihadapi masyarakat di kota atau daerah mana pun. Berita berikut menyajikan upaya seorang pemimpin daerah untuk mengatasi sampah.

Kelurahan Babakanpasar Luncurkan Gerakan Pungut Sampah

Agar masyarakatnya sadar dengan kebersihan lingkungan, terutama masalah sampah, Kelurahan Babakanpasar mengajak warganya dalam Gerakan Pungut Sampah (GPS).

Lurah Babakanpasar Rokib Alhudry menyatakan, GPS ini merupakan program Pemerintahan Kota (Pemkot) Bogor pada tahun 2016. Program ini bertujuan agar Kota Bogor terbebas dari sampah. Karena masalah sampah merupakan tanggung jawab seluruh masyarakat. “Sampah ini bukan hanya tanggung jawab pihak kelurahan atau orang per orang, tapi tanggung jawab bersama kita semua,” jelasnya.

Rokib berharap ke depannya warga Babakanpasar lebih peduli lagi dengan sampah yang selama ini selalu berserakan sehingga wilayah Babakanpasar terbebas dari sampah.

“Kalau sampah ini sudah tertata dengan baik, selain indah dipandang, maka warga masyarakat pun akan terhindar dari penyakit,” pungkasnya.

Sumber: kotabogor.metropolitan.id

Ayo berdiskusi

Apa yang terjadi jika masyarakat tidak mau bertanggung jawab atas masalah sampah? Diskusikan dalam kelompokmu, lalu sampaikan hasilnya di depan kelompok-kelompok lain.

Sumber: www.andikafm.com/images/news/real/pemulung.jpeg

Pemulung sampah

Sampah yang menumpuk dapat mencemari lingkungan dan mengganggu kesehatan organ pernapasan. Tahukah kamu ada orang yang kegiatan sehariharinya adalah mengumpulkan sampah yang dapat diolah kembali? Ya, betul. Kita biasa menyebutnya pemulung.

Para pemulung mengumpulkan botol-botol plastik, koran bekas, majalah bekas, dan benda-benda lain yang dapat diolah lagi. Benda-benda itu disetorkan kepada orang-orang yang dapat mengolahnya menjadi benda-benda lain yang berguna. Berikut ini beberapa gambar benda hasil daur ulang.

Sumber: ruangakal.com,

Sumber: vemale.com,

Sumber: desainic.com

Sumber: mepow.wordpress.com,

Pemanfaatan kembali benda tak terpakai

Menghargai Kegiatan Usaha Ekonomi Orang Lain

Kegiatan ekonomi yang dilakukan setiap orang melibatkan orang lain. Keterlibatan orang lain dapat dilihat dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Pada kegiatan produksi, orang yang terlibat adalah tenaga kerja. Pemakaian tenaga kerja dimaksudkan untuk memperlancar kegiatan produksi. Tenaga kerja akan memperoleh balas jasa dari produsen berupa upah atau gaji dari produsen. Selanjutnya, barang hasil produksi akan disalurkan kepada konsumen atau masyarakat oleh distributor. Dari kegiatan penyaluran barang tersebut, distributor akan memperoleh keuntungan. Contoh distributor adalah agen, pedagang besar, dan pedagang eceran.

Konsumen adalah pihak yang mengonsumsi barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Barang dan jasa diperoleh dari produsen secara langsung atau melalui perantara (distributor). Ketiga pelaku kegiatan ekonomi tersebut akan saling berhubungan membentuk arus diagram ekonomi. Coba temukan peran produsen, distributor, dan konsumen dalam perekonomian Indonesia. Selanjutnya, bahaslah bersama teman dan gurumu di kelas!

Setiap pelaku kegiatan ekonomi memiliki peran masing-masing yang saling menguntungkan. Menurut kodratnya, manusia berperan sebagai makhluk sosial dan makhluk ekonomi. Sebagai makhluk sosial, manusia akan berhubungan atau berinteraksi dengan manusia lain. Sebagai makhluk ekonomi, manusia akan melakukan kegiatan ekonomi dalam upaya memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai makhluk sosial maupun makhluk ekonomi, manusia hendaknya memiliki etika moral. Dengan etika moral, manusia dapat menghargai setiap kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh orang lain.

Amatilah pakaian yang kamu kenakan! Bagaimana berlangsungnya proses produksi pakaian? Proses menghasilkan pakaian membutuhkan waktu yang lama. Untuk membuat pakaian produsen pakaian membutuhkan bahan baku berupa kain

dan benang. Kain dapat diperoleh dari perusahaan pemintalan benang. Bahan baku benang berupa kapas yang dihasilkan dari perkebunan tanaman kapas. Untuk menjadi benang, kapas dipintal terlebih dahulu. Kemudian benang ditenun di pabrik tenun hingga menjadi kain. Selanjutnya, kain dapat dibuat pakaian oleh penjahit. Begitulah proses panjang produksi pakaian. Banyak pihak yang terlibat dalam proses produksi ini. Ada petani tanaman kapas, pekerja pemintalan, penenun kain, penjahit, dan pengusaha garmen. Begitu panjangnya proses produksi ini hendaknya kita perlu menghargai kegiatan usaha ekonomi orang lain.

Soal Penilaian Pengetahuan

1. Menurut pendapatmu, mengapa sampah dapat mengganggu organ pernapasan manusia ?
2. Jelaskan pentingnya sikap tanggung jawab di lingkungan masyarakat!
3. Menurut pendapatmu, bagaimana cara menghargai usaha ekonomi orang lain ?

Lampiran 11. Angket Validasi Ahli Isi Mata Pelajaran

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF BERBASIS STEAM PADA PELAJARAN IPS SISWA KELAS V DI SD NO 3 SIBANGGEDE
(AHLI ISI MATA PELAJARAN)

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Ajar Interaktif Berbasis STEAM Pada Pelajaran IPS Siswa Kelas V Di SD No 3 Sibanggede
Sasaran Program	: Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti	: Ni Putu Ashya Paramitha Sari
Pembimbing	: I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd (Pembimbing 1) Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: I Nyoman Ardiana, S.Pd
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian "Pengembangan Media Ajar Interaktif Berbasis STEAM Pada Pelajaran IPS Siswa Kelas V Di SD No 3 Sibanggede" saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media ajar interaktif berbasis STEAM sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi mata pelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media ajar interaktif berbasis STEAM yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut untuk pembelajaran IPS kelas V SD. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

ANGKET PENILAIAN MEDIA AJAR INTERAKTIF BERBASIS STEAM UNTUK AHLI ISI MATA PELAJARAN

A. Petunjuk

Penilaian ini dilaksanakan dengan cara memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian dari Bapak/Ibu untuk setiap butir pernyataan dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Pernyataan	Skor
Sangat setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak setuju (TS)	2
Sangat tidak setuju (STS)	1

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Isi

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Materi yang termuat dalam media ajar sesuai dengan kompetensi dasar (KD)	√			
2.	Materi yang termuat dalam media ajar sesuai dengan indikator pembelajaran	√			
3.	Materi yang termuat dalam media ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran	√			
4.	Materi yang termuat dalam media ajar berisi konsep yang benar		√		
5.	Materi yang termuat dalam media ajar sesuai dengan cakupan materi pembelajaran di kelas V	√			
6.	Materi yang disajikan memuat konsep-konsep penting yang perlu diketahui peserta didik.		√		
7.	Materi yang ada pada media ajar menarik	√			
8.	Materi yang ada pada media ajar mudah dipahami		√		
9.	Materi yang ada dalam media ajar bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.	√			
10.	Soal yang disajikan dapat melatih				

	kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) peserta didik.		✓		
11.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia		✓		
12.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD	✓			

C. Komentar/saran:

Dari produk yang sudah di uji coba, Media ajar yang di tampilkan bisa di perpanjang waktunya, dan ditambah beberapa materinya lagi sedikit.

Kesimpulan:

Instrumen ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa perlu revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

(Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan bapak/ibu)

Badung, 17 Januari 2022
Validator,

I Nyoman Ardiana, S.Pd
NIP. -

Lampiran 12. Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF BERBASIS STEAM PADA PELAJARAN IPS SISWA KELAS V DI SD NO 3 SIBANGGEDE
(AHLI DESAIN PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Ajar Interaktif Berbasis STEAM Pada Pelajaran IPS Siswa Kelas V Di SD No 3 Sibanggede
Sasaran Program	: Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti	: Ni Putu Ashya Paramitha Sari
Pembimbing	: I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd (Pembimbing 1) Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian "Pengembangan Media Ajar Interaktif Berbasis STEAM Pada Pelajaran IPS Siswa Kelas V Di SD No 3 Sibanggede" saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media ajar interaktif berbasis STEAM sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian desain pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media ajar interaktif berbasis STEAM yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut untuk pembelajaran IPS kelas V SD. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilaksanakan dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian dari Bapak/Ibu untuk setiap butir pernyataan dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Pernyataan	Skor
Sangat setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak setuju (TS)	2
Sangat tidak setuju (STS)	1

B. Penilaian Media Ajar Interaktif

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Aspek Tujuan					
1	Tujuan pembelajaran jelas dan sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	✓			
2	Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan menggunakan media ajar interaktif. dalam proses pembelajaran	✓			
3	Tujuan pembelajaran, materi dan soal selaras				
Aspek Strategi					
4	Tahap pembelajaran sudah runtun sesuai dengan urutan materi	✓			
5	Penyampaian materi dalam media ajar interaktif memberikan motivasi belajar kepada siswa	✓			
6	Penyajian materi mampu menarik perhatian siswa	✓			
Aspek Evaluasi					
7	Soal yang diberikan sesuai dengan indikator pembelajaran	✓			
8	Petunjuk dalam mengerjakan soal jelas		✓		

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butiran-butiran revisi pada kolom saran berikut.

- Indikator No 3 lebih cocok ke aktivitas ini

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 21 Januari 2022
Validator,

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP 19720420 200112 1 001

Lampiran 13. Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF BERBASIS STEAM PADA PELAJARAN IPS SISWA KELAS V DI SD NO 3 SIBANGGEDE
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Ajar Interaktif Berbasis STEAM Pada Pelajaran IPS Siswa Kelas V Di SD No 3 Sibanggede
Sasaran Program	: Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti	: Ni Putu Ashya Paramitha Sari
Pembimbing	: I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd (Pembimbing 1) Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian "Pengembangan Media Ajar Interaktif Berbasis STEAM Pada Pelajaran IPS Siswa Kelas V Di SD No 3 Sibanggede" saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media ajar interaktif berbasis STEAM sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media ajar interaktif berbasis STEAM yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut untuk pembelajaran IPS kelas V SD. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2.	Skor 3	Setuju (S)
3.	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Materi Pembelajaran oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
1	Desain cover luar dan dalam		✓		
2	Kualitas gambar	✓			
3	Komposisi gambar	✓			
4	Kualitas pencahayaan	✓			
5	Kesesuaian musik yang digunakan	✓			
6	Tulisan dalam media dapat dibaca dengan jelas	✓			
7	Kemenarikan video dalam setiap tayangan.		✓		
8	Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf dan spasi yang tepat	✓			
9	Kombinasi warna yang tepat	✓			
10	*Sound effect* digunakan dengan tepat	✓			
11	Penggunaan narasi dengan suara yang terdengar jelas	✓			
12	Interaktivitas video		✓		

C. Komentar / Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

- Posisi Narator juga kebawah
- Kasi Pengantar untuk menjawab soal / tugas
- Interaktivitanya perlu dirancang

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 21 Januari 2022
Validator

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP 19720420 200112 1 001

Lampiran 14. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Perorangan

DAFTAR HADIR SUBJEK
UJI COBA PERORANGAN

Penelitian : Pengembangan Media Ajar Interaktif Berbasis STEAM pada Pelajaran IPS Siswa Kelas V di SD No. 3 Sibanggede

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	I Putu Kin Kira Raiden	
2.	I Kadek Sofiyan	
3.	Ni Nyoman Sri Wahyuni	

Badung, 24 Januari 2022
Mengetahui Guru Kelas V

I Nyoman Ardiana, S.Pd.
NIP. -

Lampiran 15. Angket Uji Coba Perorangan

ANGKET PENILAIAN PRODUK MEDIA AJAR INTERAKTIF BERBASIS STEAM UNTUK UJI COBA PERORANGAN

A. Identitas

Nama : Ni Nyoman Sri wahyuni
No. Absen : 20
Kelas : V CSD

B. Petunjuk

Penilaian ini dilaksanakan dengan cara memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian dari anak-anak untuk setiap butir pernyataan dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

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

C. Penilaian Produk LKPD Interaktif Berbasis STEAM

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Tampilan media ajar sangat menarik		√		
2.	Media ajar yang dikembangkan mudah digunakan	√			
3.	Penempatan materi pada media ajar tidak dapat dibaca dengan jelas				√
4.	Huruf yang digunakan pada media ajar terlalu kecil dan tidak dapat dibaca dengan jelas				√
5.	Gambar yang disajikan pada media ajar tidak sesuai dengan materi.			√	
6.	Media ajar yang dikembangkan membuat peserta didik semangat belajar	√			
7.	Materi pada media ajar sulit dipahami				√
8.	Tujuan pembelajaran pada media ajar mudah dipahami		√		
9.	Soal pada media ajar tidak sesuai				

	dengan materi pembelajaran				√
10.	Setelah menjawab soal pada media ajar diberikan umpan balik hasil jawaban	√			

D. Komentar/saran:

Mohon menuliskan komentar/saran pada kolom berikut.

Vidionya sangatlah menyenangkan

.....

.....

Badung, 24 Januari 2022

Peserta Didik

Ni Nyoman Sriwahyuni

ANGKET PENILAIAN PRODUK MEDIA AJAR INTERAKTIF BERBASIS STEAM UNTUK UJI COBA PERORANGAN

A. Identitas

Nama : I Kadek Sofiyan
No. Absen : 19
Kelas : 5(V), (lima)

B. Petunjuk

Penilaian ini dilaksanakan dengan cara memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian dari anak-anak untuk setiap butir pernyataan dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

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

C. Penilaian Produk LKPD Interaktif Berbasis STEAM

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Tampilan media ajar sangat menarik	√			
2.	Media ajar yang dikembangkan mudah digunakan	√			
3.	Penempatan materi pada media ajar tidak dapat dibaca dengan jelas				√
4.	Huruf yang digunakan pada media ajar terlalu kecil dan tidak dapat dibaca dengan jelas				√
5.	Gambar yang disajikan pada media ajar tidak sesuai dengan materi.				√
6.	Media ajar yang dikembangkan membuat peserta didik semangat belajar	√		≠	
7.	Materi pada media ajar sulit dipahami			√	-
8.	Tujuan pembelajaran pada media ajar mudah dipahami	√			
9.	Soal pada media ajar tidak sesuai				√

	dengan materi pembelajaran				
10.	Setelah menjawab soal pada media ajar diberikan umpan balik hasil jawaban	V			

D. Komentar/saran:

Mohon menuliskan komentar/saran pada kolom berikut.

menurut saya media ajar sangat mudah dipelajari dan videonya sangat bagus

Badung, 24 januari 2022

Peserta Didik

ikadek soriyan

ANGKET PENILAIAN PRODUK MEDIA AJAR INTERAKTIF BERBASIS STEAM UNTUK UJI COBA PERORANGAN

A. Identitas

Nama : I Putu Kin Kira Raiden
No. Absen : 8
Kelas : 5

B. Petunjuk

Penilaian ini dilaksanakan dengan cara memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian dari anak-anak untuk setiap butir pernyataan dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

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

C. Penilaian Produk LKPD Interaktif Berbasis STEAM

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Tampilan media ajar sangat menarik	✓			
2.	Media ajar yang dikembangkan mudah digunakan		✓		
3.	Penempatan materi pada media ajar tidak dapat dibaca dengan jelas			✓	
4.	Huruf yang digunakan pada media ajar terlalu kecil dan tidak dapat dibaca dengan jelas				✓
5.	Gambar yang disajikan pada media ajar tidak sesuai dengan materi.				✓
6.	Media ajar yang dikembangkan membuat peserta didik semangat belajar	✓			
7.	Materi pada media ajar sulit dipahami				✓
8.	Tujuan pembelajaran pada media ajar mudah dipahami		✓		
9.	Soal pada media ajar tidak sesuai			✓	

	dengan materi pembelajaran				
10.	Setelah menjawab soal pada media ajar diberikan umpan balik hasil jawaban		✓		

D. Komentar/saran:

Mohon menuliskan komentar/saran pada kolom berikut.

Vidio sangan bagus dalam mudah dipanami

.....

.....

Badung, 24 Januari 2022

Peserta Didik

I Putu Kin Kira Raiden

Lampiran 16. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Kelompok Kecil

DAFTAR HADIR SUBJEK
UJI COBA KELOMPOK KECIL

Penelitian : Pengembangan Media Ajar Interaktif Berbasis STEAM pada Pelajaran IPS Siswa Kelas V di SD No. 3 Sibanggede

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	Ni Kade Ananda Dara Liasta	
2.	Ayu Altruisma Wicaksana	
3.	Komang Ayu Kayla Dewi	
4.	Ni Kadek Chika Adhelia	
5.	I Putu Roy Adi Saputra	
6.	Ni Komang Sukma Kasih Trihapsari	
7.	I Putu Gede Wahyu Aditya Pratama	
8.	I Dewa Made Yoga Wardana	
9.	I Kadek Arta Guna Wijaya	

Badung, 25 Januari 2022
Mengetahui Guru Kelas V

I Nyoman Ardiana, S.Pd.
NIP. -

Lampiran 17. Angket Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET PENILAIAN PRODUK MEDIA AJAR INTERAKTIF BERBASIS STEAM UNTUK UJI COBA KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama : Ni Kade Ananda Dara Lista
No. Absen : 1
Kelas : 5 (V)

Nama : I Putu Gede Wahyu Aditya pratama
No. Absen : 22
Kelas : 5

Nama : Kadek Arna Guna wijaya
No. Absen : 25
Kelas : 5 CY 7

B. Petunjuk

Penilaian ini dilaksanakan dengan cara memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian dari anak-anak untuk setiap butir pernyataan dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

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

C. Penilaian Produk LKPD Interaktif Berbasis STEAM

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Tampilan media ajar sangat menarik	√			
2.	Media ajar yang dikembangkan mudah digunakan	√			
3.	Penempatan materi pada media ajar tidak dapat dibaca dengan jelas			√	
4.	Huruf yang digunakan pada media ajar terlalu kecil dan tidak dapat dibaca			√	

	dengan jelas				
5.	Gambar yang disajikan pada media ajar tidak sesuai dengan materi.			√	
6.	Media ajar yang dikembangkan membuat peserta didik semangat belajar	√			
7.	Materi pada media ajar sulit dipahami			√	
8.	Tujuan pembelajaran pada media ajar mudah dipahami	√			
9.	Soal pada media ajar tidak sesuai dengan materi pembelajaran			√	
10.	Setelah menjawab soal pada media ajar diberikan umpan balik hasil jawaban	√			

D. Komentar/saran:

Mohon menuliskan komentar/saran pada kolom berikut.

Video produk menyenangkan, vidio Produk yang sangat menarik, vidio produk menarik

Badung, 25 januari 2022

Peserta Didik	Peserta Didik	Peserta Didik
Ni Kade Ananda Dea	I Putu Gede	I Kadek Arya Gana Wijaya

ANGKET PENILAIAN PRODUK MEDIA AJAR INTERAKTIF BERBASIS STEAM UNTUK UJI COBA KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama : Ayu 'Alib Nisma Rwicaksana
No. Absen : 2
Kelas : 5

Nama : I Putu Roy Adi Saputra
No. Absen : 18
Kelas : V (Limot)

Nama : Ni komang Sukma kasih Tribapsari
No. Absen : 21
Kelas : V (5)

B. Petunjuk

Penilaian ini dilaksanakan dengan cara memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian dari anak-anak untuk setiap butir pernyataan dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

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

C. Penilaian Produk LKPD Interaktif Berbasis STEAM

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Tampilan media ajar sangat menarik	√			
2.	Media ajar yang dikembangkan mudah digunakan	√			
3.	Penempatan materi pada media ajar tidak dapat dibaca dengan jelas				√
4.	Huruf yang digunakan pada media ajar terlalu kecil dan tidak dapat dibaca				√

	dengan jelas				
5.	Gambar yang disajikan pada media ajar tidak sesuai dengan materi.				√
6.	Media ajar yang dikembangkan membuat peserta didik semangat belajar	√			
7.	Materi pada media ajar sulit dipahami				√
8.	Tujuan pembelajaran pada media ajar mudah dipahami	√			
9.	Soal pada media ajar tidak sesuai dengan materi pembelajaran				√
10.	Setelah menjawab soal pada media ajar diberikan umpan balik hasil jawaban	√			

D. Komentar/saran:

Mohon menuliskan komentar/saran pada kolom berikut.

Sangat seru, Bagus, menyenangkan

Badung, 25 januari 2022

Peserta Didik	Peserta Didik	Peserta Didik
(Ayu Altrulsna wicaksana)	(I Putu Roy Adi saputra)	(Ni komang sukma lagsih trihapsari)

ANGKET PENILAIAN PRODUK MEDIA AJAR INTERAKTIF BERBASIS STEAM UNTUK UJI COBA KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama : I Dewa Made Yoga Wardana
No. Absen : 21
Kelas : 5

Nama : Komang Ayu Kayla Dewi
No. Absen : 03
Kelas : 5

Nama : Ni Kadek Chika Adelia
No. Absen : 9
Kelas : 5

B. Petunjuk

Penilaian ini dilaksanakan dengan cara memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian dari anak-anak untuk setiap butir pernyataan dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

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

C. Penilaian Produk LKPD Interaktif Berbasis STEAM

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Tampilan media ajar sangat menarik	√			
2.	Media ajar yang dikembangkan mudah digunakan	√			
3.	Penempatan materi pada media ajar tidak dapat dibaca dengan jelas			√	
4.	Huruf yang digunakan pada media ajar terlalu kecil dan tidak dapat dibaca			√	

	dengan jelas				
5.	Gambar yang disajikan pada media ajar tidak sesuai dengan materi.			✓	
6.	Media ajar yang dikembangkan membuat peserta didik semangat belajar	✓			
7.	Materi pada media ajar sulit dipahami			V	
8.	Tujuan pembelajaran pada media ajar mudah dipahami	√			
9.	Soal pada media ajar tidak sesuai dengan materi pembelajaran			✓	
10.	Setelah menjawab soal pada media ajar diberikan umpan balik hasil jawaban	√			

D. Komentar/saran:

Mohon menuliskan komentar/saran pada kolom berikut.

Penjelasannya sangat lengkap

Musiknya sangat menarik

Gambarnya sangat menarik dan musiknya sangat unik

Badung, 25 januari 2022

Peserta Didik	Peserta Didik	Peserta Didik
I Dewa Made Yoga wardana	Komang Ayu Kayla Dewi	Ni Kadek Chika Adelia

Lampiran 18. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Lapangan

DAFTAR HADIR SUBJEK

UJI COBA LAPANGAN

Penelitian : Pengembangan Media Ajar Interaktif Berbasis STEAM pada Pelajaran IPS Siswa Kelas V di SD No. 3 Sibanggede

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	Ni Kade Ananda Dara Liasta	
2.	Ayu Altruisma Wicaksana	
3.	Komang Ayu Kayla Dewi	
4.	Ni Kadek Chika Adhelia	
5.	Ni Kadek Dwi Linda Yanti	
6.	Ni Komang Erlinda Malya Dewi	
7.	Ni Wayan Gita Yani	
8.	I Putu Kin Kira Raiden	
9.	I Komang Krisna Mahardika	
10.	I Nyoman Mardiana	
11.	Ni Putu Mesya Sugi Lestari	
12.	Nafeeza Quinna Azzalia	
13.	Najwa Rihadatul 'Aisy	
14.	Ni Kadek Natasya Kurniawan	
15.	I Wayan Nova Umbara	
16.	Made Rai Ryuji Masna	

17.	Rifky Aulia Rahman	
18.	I Putu Roy Adi Saputra	
19.	I Kadek Sofiyan	
20.	Ni Nyoman Sri Wahyuni	
21.	Ni Komang Sukma Kasih Trihapsari	
22.	I Putu Gede Wahyu Aditya Pratama	
23.	Ni Made Widya Yustiasih	
24.	I Dewa Made Yoga Wardana	
25.	I Kadek Arta Guna Wijaya	

Badung, 28 Januari 2022

Mengetahui Guru Kelas V

I Nyoman Ardiana, S.Pd.

NIP. -

Lampiran 19. Angket Uji Coba Lapangan

ANGKET PENILAIAN PRODUK MEDIA AJAR INTERAKTIF BERBASIS STEAM UNTUK UJI COBA LAPANGAN

A. Identitas

Nama : Ni Made Widya Kesuma
No. Absen : 23
Kelas : 5

B. Petunjuk

Penilaian ini dilaksanakan dengan cara memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian dari anak-anak untuk setiap butir pernyataan dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

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

C. Penilaian Produk LKPD Interaktif Berbasis STEAM

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Tampilan media ajar sangat menarik	√			
2.	Media ajar yang dikembangkan mudah digunakan	√			
3.	Penempatan materi pada media ajar tidak dapat dibaca dengan jelas				√
4.	Huruf yang digunakan pada media ajar terlalu kecil dan tidak dapat dibaca dengan jelas				√
5.	Gambar yang disajikan pada media ajar tidak sesuai dengan materi.				√
6.	Media ajar yang dikembangkan membuat peserta didik semangat belajar	√			
7.	Materi pada media ajar sulit dipahami				√
8.	Tujuan pembelajaran pada media ajar mudah dipahami	√			
9.	Soal pada media ajar tidak sesuai				√

	dengan materi pembelajaran				
10.	Setelah menjawab soal pada media ajar diberikan umpan balik hasil jawaban	√			

D. Komentar/saran:

Mohon menuliskan komentar/saran pada kolom berikut.

pembelajaran mudah dipahami.....

.....

.....

Badung, 28 januari 2022

Peserta Didik

[redacted]

Ni Made Widya Kusuma

ANGKET PENILAIAN PRODUK MEDIA AJAR INTERAKTIF BERBASIS STEAM UNTUK UJI COBA LAPANGAN

A. Identitas

Nama : Najwa...rihadatul...aisy.....
No. Absen : ..13.....
Kelas : .5.Sd.....

B. Petunjuk

Penilaian ini dilaksanakan dengan cara memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian dari anak-anak untuk setiap butir pernyataan dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

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

C. Penilaian Produk LKPD Interaktif Berbasis STEAM

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Tampilan media ajar sangat menarik	✓			
2.	Media ajar yang dikembangkan mudah digunakan		✓		
3.	Penempatan materi pada media ajar tidak dapat dibaca dengan jelas				✓
4.	Huruf yang digunakan pada media ajar terlalu kecil dan tidak dapat dibaca dengan jelas			✓	
5.	Gambar yang disajikan pada media ajar tidak sesuai dengan materi.			✓	
6.	Media ajar yang dikembangkan membuat peserta didik semangat belajar	✓			
7.	Materi pada media ajar sulit dipahami			✓	
8.	Tujuan pembelajaran pada media ajar mudah dipahami	✓			
9.	Soal pada media ajar tidak sesuai				✓

	dengan materi pembelajaran				
10.	Setelah menjawab soal pada media ajar diberikan umpan balik hasil jawaban	✓			

D. Komentar/saran:

Mohon menuliskan komentar/saran pada kolom berikut.

Vidio awal tidak terlalu terdengar karena terlalu besar suara lagu

Badung, 28 januari 2022

Peserta Didik

Najwa Fihadatul aisy

ANGKET PENILAIAN PRODUK MEDIA AJAR INTERAKTIF BERBASIS STEAM UNTUK UJI COBA LAPANGAN

A. Identitas

Nama : Mi Kadek Dwi Linda Yanti
No. Absen : 5
Kelas : V

B. Petunjuk

Penilaian ini dilaksanakan dengan cara memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian dari anak-anak untuk setiap butir pernyataan dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

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

C. Penilaian Produk LKPD Interaktif Berbasis STEAM

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Tampilan media ajar sangat menarik	√			
2.	Media ajar yang dikembangkan mudah digunakan	√			
3.	Penempatan materi pada media ajar tidak dapat dibaca dengan jelas				√
4.	Huruf yang digunakan pada media ajar terlalu kecil dan tidak dapat dibaca dengan jelas				√
5.	Gambar yang disajikan pada media ajar tidak sesuai dengan materi.				√
6.	Media ajar yang dikembangkan membuat peserta didik semangat belajar	√			
7.	Materi pada media ajar sulit dipahami				√
8.	Tujuan pembelajaran pada media ajar mudah dipahami	√			
9.	Soal pada media ajar tidak sesuai				√

	dengan materi pembelajaran				
10.	Setelah menjawab soal pada media ajar diberikan umpan balik hasil jawaban				√

D. Komentar/saran:

Mohon menuliskan komentar/saran pada kolom berikut.

Media ajar sangat menarik untuk kami belajar

Badung, 28 januari 2022

Peserta Didik

Ni Ketut Dwi Linda Yanti

Lampiran 20. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan

REKAPITULASI HASIL UJI COBA LAPANGAN

No	Aspek/Pernyataan	Skor																									Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	Tampilan media ajar sangat menarik	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	93
2	Media ajar yang dikembangkan mudah digunakan	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	87
3	Penempatan materi pada media ajar tidak dapat dibaca dengan jelas	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	1	3	3	4	3	4	3	4	4	1	81
4	Huruf yang digunakan pada media ajar terlalu kecil dan tidak dapat dibaca dengan jelas	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	85
5	Gambar yang disajikan pada media ajar tidak sesuai dengan materi.	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	4	85
6	Media ajar yang dikembangkan membuat peserta didik semangat belajar	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	92
7	Materi pada media ajar sulit dipahami	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	81
8	Tujuan pembelajaran pada media ajar mudah dipahami	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	93
9	Soal pada media ajar tidak sesuai dengan materi pembelajaran	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	85
10	Setelah menjawab soal pada media ajar diberikan umpan balik hasil jawaban	4	4	3	4	1	3	3	3	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	4	2	4	3	2	79
	Jumlah	**36**	**35**	**32**	**33**	**37**	**37**	**36**	**35**	**36**	**35**	**33**	**32**	**36**	**35**	**32**	**31**	**31**	**33**	**39**	**30**	**38**	**32**	**40**	**34**	**33**	
	Skor Maksimal Ideal (SMI)	**40**																									
	Persentase	**90**	**87.5**	**80**	**82.5**	**92.5**	**92.5**	**90**	**87.5**	**90**	**87.5**	**82.5**	**80**	**90**	**87.5**	**80**	**77.5**	**77.5**	**82.5**	**97.5**	**75**	**95**	**80**	**100**	**85**	**82.5**	
	Total Persentase	**2152.5**																									

Lampiran 21. Lembar Soal Pre-test dan Post-test

BUTIR SOAL OBYEKTIF

TEMA 2 : Udara Bersih bagi Kesehatan

SUBTEMA 3 : Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia

Petunjuk mengerjakan soal:

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal.
2. Tulis nama, nomor absen dan kelas pada lembar jawaban dengan teliti.
3. Kerjakan soal dengan sebaik-baiknya. Mulailah dari soal yang dianggap mudah
4. terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan mengerjakan soal yang dirasa sulit.
5. Tuliskan jawaban pada lembar jawaban menggunakan pensil.
6. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.
7. Waktu mengerjakan soal adalah 60 menit

A. Berilah tanda silang (X) pada lembar jawaban yang disediakan oleh guru dan pilihlah jawaban yang dirasa paling benar!

1. Berikut ini yang merupakan usaha perseorangan, kecuali....

a.

b.

c.

d.

2. Ibu Ani memiliki usaha koperasi simpan pinjam. Usaha tersebut dikelola bersama beberapa orang temannya, sehingga dapat berjalan dengan lancar. Usaha ekonomi yang di jalankan ibu Ani termasuk usaha ekonomi yang dikelola secara berkelompok. Berikut ini ciri-ciri usaha ekonomi kelompok adalah….
   a. Dijalankan secara individu
   b. Dijalankan secara bersama-sama
   c. Manajemen ditangani satu orang
   d. Modal tidak terlalu besar
3. Pak Wayan ikut merasa senang dan bangga dengan keberhasilan usaha jahit Ibu Dian. Sikap Pak Wayan termasuk....
   a. Sikap terpuji
   b. Sikap tidak terpuji

c. Sikap ingin dipuji
d. Sikap tercela

4. Selama dua hari berturut-turut dagangan Bu Ketut selalu habis terjual. Pak Made melihat keberhasilan usaha Ibu Ketut. Berikut merupakan sikap menghargai keberhasilan Ibu Ketut, kecuali....
   a. Ikut bangga dengan Ibu Ketut
   b. Menghargai usaha Ibu Ketut
   c. Menjatuhkan usaha Ibu Ketut
   d. Bersaing dengan sehat

5. Perhatikan pernyataan berikut!
   1) Tidak merendahkan usaha orang lain
   2) Bersaing dengan sehat jika memiliki usaha yang sama
   3) Menjelek-jelekkan usaha ekonomi orang lain
   4) Iri terhadap keberhasilan orang lain

   Cara menghargai usaha ekonomi orang lain ditunjukkan oleh nomor….

   a. 1 dan 2
   b. 2 dan 3
   c. 3 dan 4
   d. 1 dan 4

6. Pak Putu memiliki usaha bengkel yang sukses. Pak Putu memiliki teman yang Bernama Pak Putra. Pak Putra berniat untuk membuka bengkel seperti Pak Putu. Sikap yang seharusnya ditunjukkan Pak Putu adalah….
   a. Menjelek-jelekan usaha bengkel milik Pak Putu Adi
   b. Mengganggu usaha bengkel milik Pak Putu Adi
   c. Iri atas keberhasilan usaha bengkel milik Pak Putu Adi
   d. Bersaing dengan sehat dalam menjalankan usaha bengkel

7. Made Ari berbelanja di warung Bu Putri. Ia membayar belanjaanya sesuai dengan harga. Sikap Made Ari termasuk….
   a. Menghargai usaha ekonomi orang lain
   b. Iri atas usaha ekonomi orang lain
   c. Merendahkan usaha ekomomi orang lain
   d. Menganggu usaha ekonomi orang lain

8. Perhatikan gambar-gambar berikut!

   Dari beberapa gambar tersebut, dapat disimpulkan bahwa manusia merupakan….

a. Mahluk sosial
b. Mahluk ekonomi
c. Mahluk individu
d. Mahluk hidup

9. Manusia yang cendrung hanya memikirkan keuntungan pribadi dan menekankan pentingnya aspek ekonomi dalam tingkah lakunya sehari-hari memiliki kedudukan sebagai….

a. Mahluk sosial
b. Mahluk ekonomi
c. Mahluk individu
d. Mahluk hidup

10. Berikut adalah contoh tindakan yang dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-hari.

1) Menerima pesanan kue sekaligus mengisi waktu luang
2) Berjalan-jalan di mal meskipun esok hari akan ada ulangan
3) Menggunakan angkutan umum yang lebih murah dibanding mobil pribadi
4) Menjenguk teman yang sedang sakit
5) Menghadiri kerja bakti rutin di lingkungan perumahan
6) Berkumpul untuk menggunjingkan hal-hal buruk.

Dari pernyataan-pernyataan tersebut, yang mencerminkan tindakan manusia sebagai makhluk ekonomi adalah nomor….

a. 1 dan 6
b. 2 dan 3
c. 1 dan 3
d. 4 dan 5

11. Berikut beberapa contoh tindakan yang dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-hari.

1) Menerima pesanan kue sekaligus mengisi waktu luang
2) Berjalan-jalan di mal meskipun esok hari akan ada ulangan
3) Menggunakan angkutan umum yang lebih murah dibanding mobil pribadi
4) Menjenguk teman yang sedang sakit
5) Menghadiri kerja bakti rutin di lingkungan perumahan
6) Berkumpul untuk menggunjingkan hal-hal buruk

Dari pernyataan-pernyataan tersebut, yang mencerminkan tindakan manusia sebagai makhluk sosial adalah….

a. 1 dan 6
b. 2 dan 3

c. 1 dan 3
d. 4 dan 5

12. Perhatikan kegiatan berikut ini!
    1) Andi berbelanja di kantin sekolah
    2) Komang menabung di koperasi sekolah
    3) Para siswa bermain di halaman sekolah
    4) Kantin sekolah menjual peralatan sekolah

    Dari kegiatan tersebut yang termasuk kegiatan ekonomi di lingkungan sekolah adalah….

    a. 1, 2, 3
    b. 1, 2, 4
    c. 1 dan 2
    d. Semua benar

13. Perhatikan kegiatan berikut ini!
    1) Mengangkut hasil pertanian
    2) Membuat tempe
    3) Membuat gula aren
    4) Memakai sepatu

    Dari kegiatan tersebut yang merupakan kegiatan pruduksi adalah….

    a. 1 dan 2
    b. 2 dan 3
    c. 3 dan 4
    d. 1 dan 4

14. Sedotan plastik merupakan salah satu jenis sampah yang banyak ditemui dilautan. Untuk mengurangi hal tersebut, banyak orang sudah beralih menggunakan sedotan dari bambu. Pengrajin bambu meningkatkan jumlah produksi barangnya. Salah satu tujuan produksi barang tersebut adalah untuk...

    a. Memenuhi kebutuhan konsumen
    b. Memperoleh penghargaan dari pemerintah
    c. Berbuat baik kepada sesama manusia
    d. Menarik simpati dari masyarakat

15. Kak Tio sudah mulai bekerja sejak sebulan yang lalu. Pekerjaannya adalah mengantarkan barang-barang yang orang dari berbagai daerah. Kegiatan yang dilakukan Kak Tio adalah….
    a. Perdagangan
    b. Distribusi
    c. Konsumsi
    d. Produksi
16. Penduduk yang tinggal di Jakarta dapat mengkonsumsi beras yang berasal dari Delanggu, Jawa Tengah. Hal ini dapat terjadi karena adanya kegiatan ....
    a. Intensifikasi
    b. Produksi
    c. Distribusi
    d. Konsumsi
17. Kegiatan distribusi ditunjukan oleh gambar….
    a.
    b.
    c.
    d.
18. Perhatikan kegiatan berikut ini!
    1) Berbelanja ke supermarket
    2) Menghantarkan kue pesanan
    3) Membuat tempe
    4) Mengirimkan barang ke supermarket

    Dari beberapa kegiatan tersebut yang merupakan kegiatan distribusi adalah.…
    a. 1 dan 2
    b. 2 dan 3
    c. 2 dan 4
    d. 1, 2 dan 4

19. Gambar berikut menunjukan kegiatan konsumsi adalah….

a.

c.

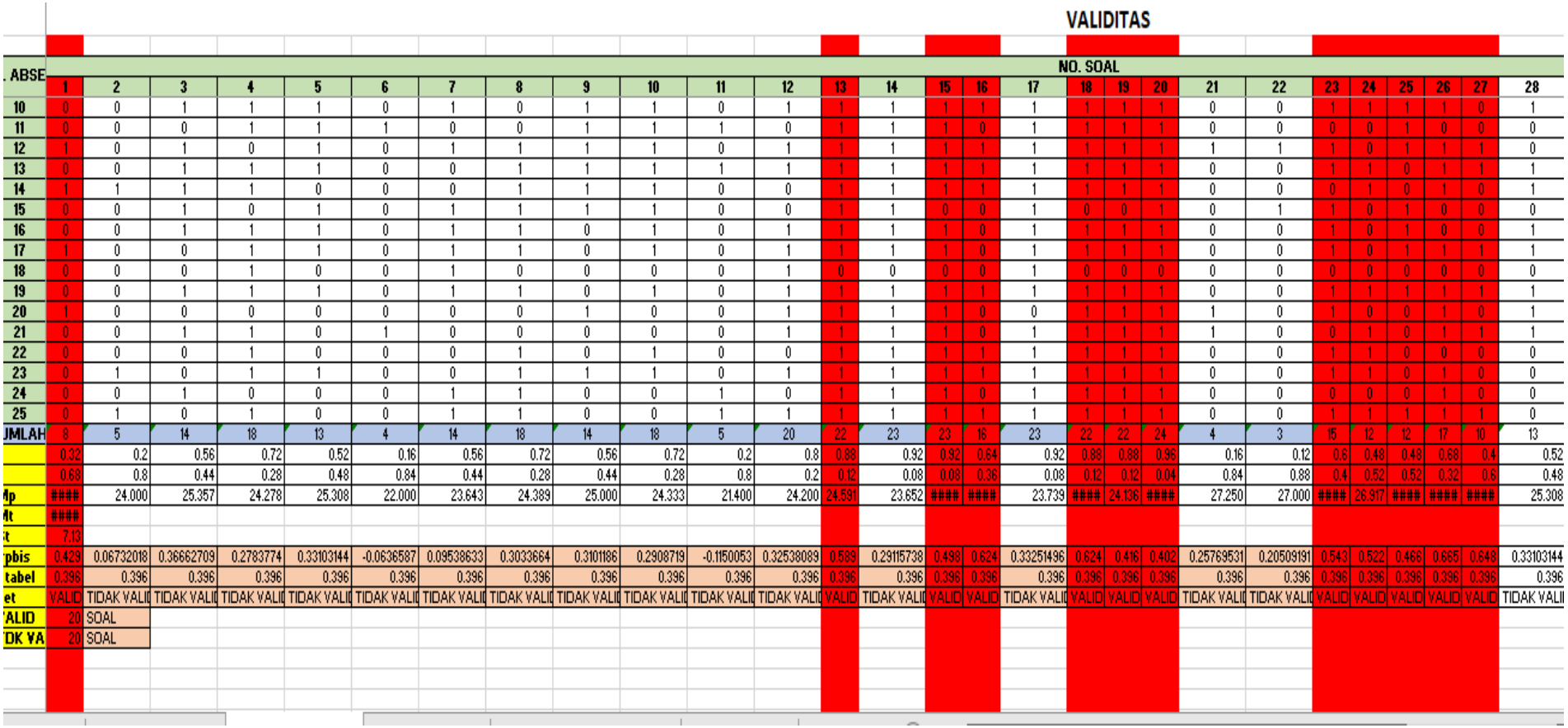
b.

d.

20. Putu sudah lama ingin membeli sepatu roda. Ia menabung selama 2 bulan untuk mendapatkannya. Setelah uangnya terkumpul, Ia meminta bantuan kepada kakaknya untuk memesankan di salah satu toko online. Kegiatan ekonomi yang dilakukan Putu adalah.…

    a. Distribusi
    b. Distributor
    c. Konsumsi
    d. Produksi

Lampiran 22. Validitas



VALIDITAS

ABSE	NO. SOAL																											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
10	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1
11	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0
12	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
13	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1
14	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1
15	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0
16	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1
17	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1
18	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
20	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1
21	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1
22	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0
23	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0
24	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0
25	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0
JMLAH	8	5	14	18	13	4	14	18	14	18	5	20	22	23	23	16	23	22	22	24	4	3	15	12	12	17	10	13
	0.32	0.2	0.56	0.72	0.52	0.16	0.56	0.72	0.56	0.72	0.2	0.8	0.88	0.92	0.92	0.64	0.92	0.88	0.88	0.96	0.16	0.12	0.6	0.48	0.48	0.68	0.4	0.52
	0.68	0.8	0.44	0.28	0.48	0.84	0.44	0.28	0.44	0.28	0.8	0.2	0.12	0.08	0.08	0.36	0.08	0.12	0.12	0.04	0.84	0.88	0.4	0.52	0.52	0.32	0.6	0.48
dp	####	24.000	25.357	24.278	25.308	22.000	23.643	24.389	25.000	24.333	21.400	24.200	24.591	23.652	####	####	23.739	####	24.136	####	27.250	27.000	####	26.917	####	####	####	25.308
t	####																											
t	7.13																											
pbis	0.429	0.06732018	0.36662709	0.2783774	0.33103144	-0.0636587	0.09538633	0.3033664	0.3101186	0.2908719	-0.1150053	0.32538089	0.589	0.29115738	0.498	0.624	0.33251496	0.624	0.416	0.402	0.25769531	0.20509191	0.543	0.522	0.466	0.665	0.648	0.33103144
tabel	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396
et	VALID	TIDAK VALI	TIDAK VALI	TIDAK VALI	TIDAK VALI	TIDAK VALI	TIDAK VALI	TIDAK VALI	TIDAK VALI	TIDAK VALI	TIDAK VALI	TIDAK VALI	VALID	TIDAK VALI	VALID	VALID	TIDAK VALI	VALID	VALID	VALID	TIDAK VALI	TIDAK VALI	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	TIDAK VALI
ALID	20	SOAL																										
DK VA	20	SOAL																										

29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	SKOR	SKOR^
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	30	900
1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	17	289
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	1089
1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	28	784
1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	24	576
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13	169
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	18	324
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	961
1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	9	81
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	1089
1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	19	361
0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	22	484
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	576
0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	22	484
0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	14	196
1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	26	676
17	17	13	16	9	12	11	15	14	13	14	13	576	14542
0.68	0.68	0.52	0.64	0.36	0.48	0.44	0.6	0.56	0.52	0.56	0.52		
0.32	0.32	0.48	0.36	0.64	0.52	0.56	0.4	0.44	0.48	0.44	0.48		
24.294	####	24.615	####	####	####	####	####	25.214	28.154	27.214	24.923		
0.25640224	0.677	0.22997028	0.495	0.685	0.41	0.684	0.623	0.34402369	0.747	0.66	0.27488635		
0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396		
TIDAK VALI	VALID	TIDAK VALI	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	TIDAK VALI	VALID	VALID	TIDAK VALID		

Lampiran 23. Reliabilitas

RELIABILITAS

O. ABSE	NO. SOAL																																						TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	35
2	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	23
3	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33
4	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	22
5	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
6	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	26
7	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	15
8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	23
9	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	11
10	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	30
11	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	17
12	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33
13	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	28
14	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	24
15	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13
16	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	18
17	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31
18	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	9
19	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33
20	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	19
21	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	22
22	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
23	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	22
24	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	14
25	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	26
JUMLAH	8	5	14	18	13	4	14	18	14	18	5	20	22	23	23	16	23	22	22	24	4	3	15	12	12	17	10	13	17	17	13	16	9	12	11	15	14	13	14	13	576
N	40																																								
N-1	39																																								
p	0.3	0.2	0.6	0.7	0.5	0.2	0.6	0.7	0.6	0.7	0.2	0.8	0.9	0.9	0.9	0.6	0.9	0.9	0.9	1	0.2	0.1	0.6	0.5	0.5	0.7	0.4	0.5	0.7	0.7	0.5	0.6	0.4	0.5	0.4	0.6	0.6	0.5	0.6	0.5	
q	0.7	0.8	0.4	0.3	0.5	0.8	0.4	0.3	0.4	0.3	0.8	0.2	0.1	0.1	0.1	0.4	0.1	0.1	0.1	0	0.8	0.9	0.4	0.5	0.5	0.3	0.6	0.5	0.3	0.3	0.5	0.4	0.6	0.5	0.6	0.4	0.4	0.5	0.4	0.5	
pq	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.1	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.1	0.1	0.1	0.2	0.1	0.1	0.1	0	0.1	0.1	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	
∑pq	7.8																																							
Varians	53																																							
KR 20	0.9																																							
Ket	reliable																																							

Lampiran 24. Tingkat Kesukaran

TINGKAT KESUKARAN

NO. ABSEN	NO. SOAL																															TOTAL
	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	30	32	33	34	35	36	38	39	#	
1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	35
2	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	23
3	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33
4	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	22
5	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
6	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	26
7	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	15
8	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	23
9	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11
10	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	30
11	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	17
12	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33
13	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	28
14	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	24
15	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13
16	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	18
17	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31
18	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	9
19	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33
20	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	19
21	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	22
22	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
23	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	22
24	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	14
25	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	26
JUMLAH	13	4	14	18	14	18	5	20	22	23	23	16	23	22	22	24	4	3	15	12	12	17	10	17	16	9	12	11	15	13	14	13	576
P	0.52	0.16	0.56	0.72	0.56	0.72	0.2	0.8	0.88	0.92	0.92	0.64	0.92	0.88	0.88	0.96	0.16	0.12	0.6	0.48	0.48	0.68	0.4	0.68	0.64	0.36	0.48	0.44	0.6	0.52	0.56	1	
Ket	SEDAN	SUKA	SEDA	MUDA	SEDAN	MUDA	SUKA	MUDA	MUDA	MUDA	MUDA	SEDAN	MUDA	MUDA	MUDA	MUDA	SUKA	SUKA	SEDAN	SEDAN	SEDAN	SEDAN	SEDAN	SEDAN	SEDAN	SEDAN	SEDAN	SEDAN	SEDAN	SEDAN	SEDAN	SEDAN	SEDANG
PP =Proporsi atau indeks kesukaran perangkat tes																																	
MUDAH																																	
SEDANG																																	
SUKAR																																	

Lampiran 25. Daya Beda

DAYA BEDA

NC	NO. SOAL																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
2	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0
3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
4	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
5	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0
6	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
7	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0
8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0
9	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0
10	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
11	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0
12	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
13	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
	KLP ATAS																				
14	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0
15	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0
16	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0
17	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0
18	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0
19	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
#	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1
21	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1
#	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0
#	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
#	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0
#	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0
	KLP BAWAH																				
BA	5	6	9	13	8	3	12	9	10	11	3	12	8	12	10	11	12	8	11	13	2
BE	2	3	6	9	5	3	7	9	4	7	2	8	5	11	4	5	11	5	7	7	2
nA	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
nB	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
db	0.2179487	0.2115385	0.1923077	0.25	0.1987179	-0.019231	0.3397436	-0.0576923	0.4358974	0.2628205	0.0641026	0.2564103	0.1987179	0.0064103	0.4358974	0.4294872	0.0064103	0.198718	0.262821	0.4166667	-0.0128205
Ke	Cukup Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Baik	Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Baik	Kurang Baik

A BEDA

SOAL																				TOTAL
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	35
0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	23
0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33
0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	22
0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	26
0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	15
0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	23
0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	11
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	30
0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	17
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33
0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	28
P ATAS																				
0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	24
0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13
0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	18
0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	31
0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	9
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	33
1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	19
1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	22
0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24
0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	22
0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	14
0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	26
WAH																				
2	2	10	8	9	9	8	7	10	11	7	9	5	6	9	13	9	8	10	9	
2	1	5	5	5	6	4	6	7	7	6	3	4	6	5	7	6	5	5	6	
13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	
12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	
-0.0128205	0.0705128	0.3525641	0.1987179	0.275641	0.1923077	0.2820513	0.0384615	0.1858974	0.2628205	0.0384615	0.4423077	0.0512821	-0.0384615	0.275641	0.4166667	0.1923077	0.1987179	0.3525641	0.1923077	
Kurang Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Baik	Kurang Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	

Lampiran 26. Rekapitulasi Hasil Pre-test

PRE TEST

NO. ABSEN	NO. SOAL																				ENAR	SKOR
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19	95
2	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	13	65
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
4	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	10	50
5	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
6	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	13	65
7	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	6	30
8	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	13	65
9	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	15
10	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	17	85
11	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	8	40
12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
13	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	15	75
14	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	14	70
15	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	20
16	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	35
17	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2	10
19	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
20	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	11	55
21	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	13	65
22	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
23	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	12	60
24	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	7	35
25	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	15	75

Lampiran 27. Rekapitulasi Hasil Post-test

POST TEST

NO. ABSEN	NO. SOAL																				ENA	SKOR
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
2	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	15	75
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
4	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	10	50
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	15	75
7	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	11	55
8	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	15	75
10	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	16	80
11	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	15	75
12	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	15	75
13	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15	75
14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	15	75
15	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	12	60
16	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	13	65
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	95
18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	3	15
19	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	90
20	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	7	35
21	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	13	65
22	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	16	80
24	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	11	55
25	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	15	75

Lampiran 28. Hasil Perhitungan Normalitas

Selisih Data Pre dan Post Test				
5	10	35	30	0
10	25	-20	5	5
0	25	0	5	20
0	60	5	-5	20
15	-5	40	-20	0

1. **Banyak data (N)**

   $N = 25$

2. **Rentangan (Range)**

   $R = \text{Data terbesar} - \text{data terkecil}$

   $R = 60 - (-20)$

   $R = 80$

3. **Banyak kelas (k)**

   $k = 1 + 3{,}3 \log n$

   $= 1 + 3{,}3 \log 25$

   $= 5.613202$

   $= 6$

4. **Panjang kelas (Interval) = J : k**

   $i = 80 : 6$

   $i = 14{,}2521$

   $i = 14$

5. **Mencari rata-rata dan standar deviasi kelompok**

No.	Hasil belajar	fi	xi	fi.xi	xi-x̄	$(xi-\bar{x})^2$	$fi(xi-\bar{x})^2$
1	$(-21) - (8)$	2	-14,5	-29	-27,28	744,1984	1488,397
2	$(-9) - 4$	6	-2,5	-15	-15,28	233,4784	1400,87
3	$5 - 18$	9	11,5	103,5	-1,28	1,6384	14,7456
4	$19 - 32$	5	25,5	127,5	12,72	161,7984	808,992

5	$33-46$	2	39,5	79	26,72	713,9584	1427,917
6	$47-60$	1	53,5	53,5	40,72	1658,118	1658,118
Jumlah		25		319,5			6799,04

Rata-rata

$\bar{X} = \frac{\Sigma fi.xi}{\Sigma fi}$

$\bar{X} = \frac{319,5}{25}$

$\bar{X} = 12,78$

Standar Deviasi :

$$SD = \sqrt{\frac{\Sigma fi.\left(X_i - \overline{X}\right)^2}{n}}$$

$$= \frac{\sqrt{6799,04}}{25}$$

$$= 16,4913$$

No.	Hasil belajar			fi/fo	Batas Kelas		Z		Z tabel		L	fe	$\frac{(fo-fe)^2}{fe}$
					Bawah	Atas	Bawah	Atas	Bawah	Atas	Luas /Porposi	Frek. Ekspektasi	
1	-21	-	-8	2	-21,5	-7,5	-2,07868	-1,22974	0,018824	0,109397	0,090573265	2,264331613	0,030857319
2	-9	-	4	6	-9,5	4,5	-1,35102	-0,50208	0,088345	0,307804	0,219459447	5,486486165	0,048062904
3	5	-	18	9	4,5	18,5	-0,50208	0,34685	0,307804	0,635648	0,327844003	8,196100084	0,078849095
4	19	-	32	5	18,5	32,5	0,34685	1,195785	0,635648	0,88411	0,248461618	6,211540445	0,236306962
5	33	-	46	2	32,5	46,5	1,195785	2,04472	0,88411	0,979559	0,095448975	2,386224372	0,062512674
6	47	-	60	1	46,5	60,5	2,04472	2,893654	0,979559	0,998096	0,018537316	0,463432909	0,621242553
$X^2 hitung$													1,077831506

6. Mencari Chi Kuadrat (χ^2) :

Derajat kebebasan (dk)

dk = banyak kelas − 1

$\text{dk} = 6 - 1$

$\text{dk} = 5$

Taraf signifikansi α = 0,05 maka:

$X^2\text{tabel} = X^2(1 - \alpha)\ (\text{dk})$

$X^2\text{tabel} = X^2(1 - 0{,}05)\ (1)$

$X^2\text{tabel} = (0{,}95)\ (1)$

$X^2\text{tabel}\ untuk\ X^2(0{,}95)\ (1) = 11{,}0705$

$$\boldsymbol{X^2 hitung = 1{,}0778 \leq dari\ X^2 tabel = 11{,}0705}$$

Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh $X^2 hitung = 1{,}0778 \leq dari\ X^2 tabel = 11{,}0705$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Lampiran 29. Dokumentasi Penelitian

Wawancara dengan Wali Kelas V

Meminta izin dengan Kepala Sekolah Untuk Mengumpulkan Data

Uji Lapangan

Perpisahan Setelah Pengumpulan Data

RIWAYAT HIDUP

Ni Putu Ashya Paramitha Sari lahir di Darmasaba, Abiansemal pada tanggal 6 Juni 2000. Penulis merupakan putri pertama dari empat bersaudara. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini, penulis beralamat di Banjar Pasekan Sading, Kec. Mengwi, Kab. Badung. Nomor telepon penulis yaitu 0813 3762 2851 serta alamat email ashyasari30@gmail.com. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD No 1 Sading dan lulus pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 5 Mengwi dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun 2018, penulis berhasil lulus dari SMA N 1 KUTA UTARA dan melanjutkan ke Program Sarjana Jurusan Pendidikan Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2022 penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Ajar Interaktif Berbasis *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics* (STEAM) pada Pelajaran IPS Siswa Kelas V Di SD No 3 Sibanggede". Selanjutnya pada tahun 2022 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.