



LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Melakukan Penelitian di SMP Negeri 3 Singaraja



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571

Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 2251/UN48.11.1/DT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 23 Desember 2019

Yth. Kepala SMP Negeri 3 Singaraja
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "Hasil Belajar dan Perangkat Pembelajaran", kepada mahasiswa berikut.

Nama : Agus Wiranto
NIM : 1615051040
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP 197408012000032001

UNDIKSHA

Lampiran 2 Surat Keterangan Ijin Penelitian di SMP Negeri 3 Singaraja



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
SMP NEGERI 3 SINGARAJA
Jalan Pulau Kalimantan No. 1 Telp. 21249 Singaraja

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 230/421.2/SMPN 3 Sgr/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 3 Singaraja, di Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali menerangkan bahwa:

Nama : Agus Wiranto
NIM : 1615051040
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik dan Kejuruan

Memang benar adalah mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 3 Singaraja untuk kelengkapan data dalam penyusunan Skripsi berjudul "Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berorientasi Experiential Learning Materi Interaksi Sosial Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja", pada tanggal 23 November 2021 s/d 24 Desember 2021

Demikian surat keterangan Ijin ini kami buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 28 Desember 2021

Kepala SMP Negeri 3 Singaraja



Lampiran 3 Hasil Wawancara Observasi Guru

**Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pada Pengembangan
Konten Pembelajaran Interaktif Berorientasi Experiental Learning Materi
Interaksi Sosial Kelas VII Di Smp Negeri 3 Singaraja**

Nama : Ambara Dwi Yulianto, S.Pd

NIP :

Pertanyaan:

1. Pendekatan atau metode apa yang anda gunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?

Jawaban: Metode yang digunakan masih bersifat tanya jawab, diskusi kelompok, presentasi.

2. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?

Jawaban: Power Point, Modul, Buku Paket, LKS.

3. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di sekolah untuk menunjang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?

Jawaban: Sarana dan prasarana yang mendukung computer, lcd, internet.

4. Apakah alat dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran mampu memfasilitasi siswa dalam belajar di kelas?

Jawaban: Beberapa alat sudah dapat memfasilitasi proses pembelajaran hanya saja keterbatasan jumlah alat seperti LCD Proyektor menjadi kendala dan masih belum adanya media pembelajaran yang memadai atau kurang, sehingga siswa sedikit bosan akan media yang hanya itu-itu saja..

5. Faktor apa saja yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?

Jawaban: Faktor utama kendala proses pembelajaran yaitu keterbatasan waktu karena sebagai seorang guru kita tidak boleh terlalu cepat-cepat dalam menjelaskan ke siswa dan juga alat-alat pembelajaran yang masih kurang, selain itu peserta didik ada yang antusias dalam pembelajaran ada

juga yang malas-malasan seperti kurang gairah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

6. Apakah anda mengetahui tentang penggunaan e-learning dapa proses pembelajaran?

Jawaban: Untuk e-leaning pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial saat ini belum menggunakannya, namun nantinya akan saya pergunakan e-learning jika ada suatu hal yang mendesak. Karena dengan e-learning juga dapat membantu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial nantinya.

7. Konten pembelajaran apa saja yang diharapkan dari adanya media pembelajaran e-learning untuk membantu proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?

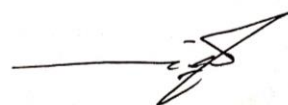
Jawaban: Konten pembelajaran yang diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik, seperti terdapat media video, materi, forum diskusi, kuis, dan bisa untuk upload tugas.

8. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan media pembelajaran e-learning sebagai satu referensi guru dalam mendukung proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?

Jawaban: Sangat Setuju, kerena media pembelajaran e-learning dan pengembangan di bidang pendidikan itu sangat membantu guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Singaraja, 20 Juli 2020

Guru Mata Pelajaran



Ambara Dwi Yulianto. S.Pd

NIP.

UNDIKSHA

Lampiran 4 Kisi-kisi Angket Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET PESERTA DIDIK

No.	Komponen yang dinilai	Indikator	No Soal
1.	Karakteristik Peserta Didik	a. Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran	2,3
		b. Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran	1,4,6,7,8,9
		c. Motivasi peserta didik dalam pembelajaran	5,10,11,12
2.	Karakteristik Pembelajaran	a. Materi pembelajaran	13,14
		b. Media pembelajaran	15,16
		c. Sarana pembelajaran	17,18,19,20

Lampiran 5 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Angket Analisis Kebutuhan Siswa

1. Bacalah setiap butir dengan cermat.
2. Isilah pernyataan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Jawaban tidak akan mempengaruhi hasil belajar anda di kelas.
4. Pilihlah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda yang telah disediakan dengan keterangan:
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju

* Wajib

Nama *

Jawaban Anda _____

Kelas *

Jawaban Anda _____

Nomor Absen *

Jawaban Anda _____

Daftar Pernyataan Sebagai Berikut

1. Saya senang belajar IPS *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

2. Saya kurang fasih dalam materi IPS *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

3. Saya memahami dengan baik pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

4. Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

5. Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

6. Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

7. Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran. *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

8. Saya akan lebih senang dan tertarik jika terdapat konten video/gambar materi pembelajaran. *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

9. Saya tertarik saat belajar terdapat kuiz pembelajaran berupa game agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

10. Saya membutuhkan sebuah konten pembelajaran interaktif untuk dapat berinteraksi langsung dengan media *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

11. Saya senang dan tertarik jika pembelajaran IPS menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis Multimedia. *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. Menurut saya pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran interaktif berbasis Multimedia dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Mata pelajaran IPS susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja. *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang susah *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Guru selalu memberikan materi IPS menggunakan modul pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

16. Guru tidak menyediakan media/modul pembelajaran dalam proses pembelajaran. *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

17. Guru memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran E-learning yang telah ada *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

18. Sekolah menyediakan pembelajaran E-learning yang memadai pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

19. Sekolah menyediakan LCD atau Proyektor yang memadai dalam proses pembelajaran. *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

20. Saya memiliki Smartphon/Laptop/Komputer untuk membantu dalam proses belajar. *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Kirim

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir

Lampiran 6 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik

No	Daftar Pertanyaan	Responden																																Total SS	Total S	Total KS	Total TS	Total STS
		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					
1	Saya senang belajar IPS	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	15	112	3	0	0
2	Saya kurang fasih dalam materi IPS	4	3	4	1	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	3	5	4	4	2	5	4	4	3	4	3	3	4	3	2	3	10	64	30	6	1
3	Saya memahami dengan baik pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	25	96	9	0	0
4	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	1	2	1	4	3	3	3	3	2	5	2	4	3	1	3	3	3	2	3	4	5	20	51	12	3
5	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi	4	4	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	5	4	5	4	3	4	50	76	9	0	0
6	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan	4	3	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	20	92	15	0	0

No	Daftar Pertanyaan	Skala Likert					Total Skor	Indeks	Keputusan
		SS	S	KS	TS	TSS			
1	Saya senang belajar IPS	15	112	3	0	0	130	81%	Sangat Setuju
2	Saya kurang fasih dalam materi IPS	10	64	30	6	1	111	69%	Setuju
3	Saya memahami dengan baik pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru	25	96	9	0	0	130	81%	Sangat Setuju
4	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru	5	20	51	12	3	91	57%	Kurang Setuju
5	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi	50	76	9	0	0	135	84%	Sangat Setuju
6	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet	20	92	15	0	0	127	79%	Setuju
7	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	65	72	3	0	0	140	88%	Sangat Setuju
8	Saya akan lebih senang dan tertarik jika terdapat media video/gambar materi pembelajaran.	50	88	0	0	0	138	86%	Sangat Setuju
9	Saya tertarik saat belajar terdapat kuiz pembelajaran berupa game agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan	45	92	0	0	0	137	86%	Sangat Setuju
10	Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif untuk dapat berinteraksi langsung dengan media	30	100	3	0	0	133	83%	Sangat Setuju

11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia.	25	104	3	0	0	132	83%	Sangat Setuju
12	Menurut saya pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran interaktif berbasis Multimedia dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar	15	104	9	0	0	128	80%	Sangat Setuju
13	Mata pelajaran IPS susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	15	68	27	6	0	116	73%	Setuju
14	Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang susah	5	16	60	10	2	93	58%	Kurang Setuju
15	Guru selalu memberikan materi IPS menggunakan modul pembelajaran	5	108	12	0	0	125	78%	Setuju
16	Guru tidak menyediakan media/modul pembelajaran dalam proses pembelajaran.	0	8	54	16	4	82	51%	Kurang Setuju
17	Guru memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran E-learning yang telah ada	15	104	9	0	0	128	80%	Sangat Setuju
18	Sekolah menyediakan pembelajaran E-learning yang memadai pembelajaran	20	100	6	2	0	128	80%	Sangat Setuju
19	Sekolah menyediakan LCD atau Proyektor yang memadai dalam proses pembelajaran.	15	108	6	0	0	129	81%	Sangat Setuju

20	Saya memiliki Smartphon/Laptop/ Komputer untuk membantu dalam proses belajar.	35	80	12	2	0	129	81%	Sangat Setuju
----	---	----	----	----	---	---	-----	-----	---------------

Keterangan :

Mencari Total SS = 5 X total responden memilih

Mencari Total S = 4 X total responden memilih

Mencari Total KS = 3 X total responden memilih

Mencari Total TS = 2 X total responden memilih

Mencari Total STS = 1 X total responden memilih

Interval Penilaian	
Indeks 0% - 19,99 %	: Sangat Tidak Setuju
Indeks 20% - 39,99%	: Tidak Setuju
Indeks 40% - 59,99%	: Kurang Setuju
Indeks 60% - 79,99%	: Setuju
Indeks 80% - 100%	: Sangat Setuju

Mencari Total Skor = Total SS + Total S + Total KS + Total TS + Total STS

Mencari skor maksimum = 32 X 5 (Jumlah responden X Skor Tertinggi Lingkert)

= 160

Mencari Nilai Index = Total Skor/Skor Maksimum

No	Komponen	Soal	Presentase Soal	Presentase Komponen	Keputusan
1	Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran	Saya kurang fasih dalam materi IPS	69%	75.31%	Setuju
		Saya memahami dengan baik pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru	81%		
2	Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran	Saya senang belajar IPS	81%	79.48%	Tertarik
		Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru	57%		
		Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet	79%		
		Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	88%		
		Saya akan lebih senang dan tertarik jika terdapat media video/gambar materi pembelajaran.	86%		
		Saya tertarik saat belajar terdapat kuiz pembelajaran berupa game agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan	86%		
3	Motivasi peserta didik dalam pembelajaran	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi	84%	82.50%	Sangat Baik
		Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif untuk dapat berinteraksi langsung dengan media	83%		

		Saya senang dan tertarik jika pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia.	83%		
		Menurut saya pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran interaktif berbasis Multimedia dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar	80%		
4	Materi pembelajaran	Mata pelajaran IPS susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	73%	65.31%	Setuju
		Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang susah	58%		
5	Media pembelajaran	Guru selalu memberikan materi IPS menggunakan modul pembelajaran	78%	64.69%	Setuju
		Guru tidak menyediakan media/modul pembelajaran dalam proses pembelajaran.	51%		
6	Sarana pembelajaran	Guru memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran E-learning yang telah ada	80%	80.31%	Sangat Baik
		Sekolah menyediakan pembelajaran E-learning yang memadai pembelajaran	80%		
		Sekolah menyediakan LCD atau Proyektor yang	81%		

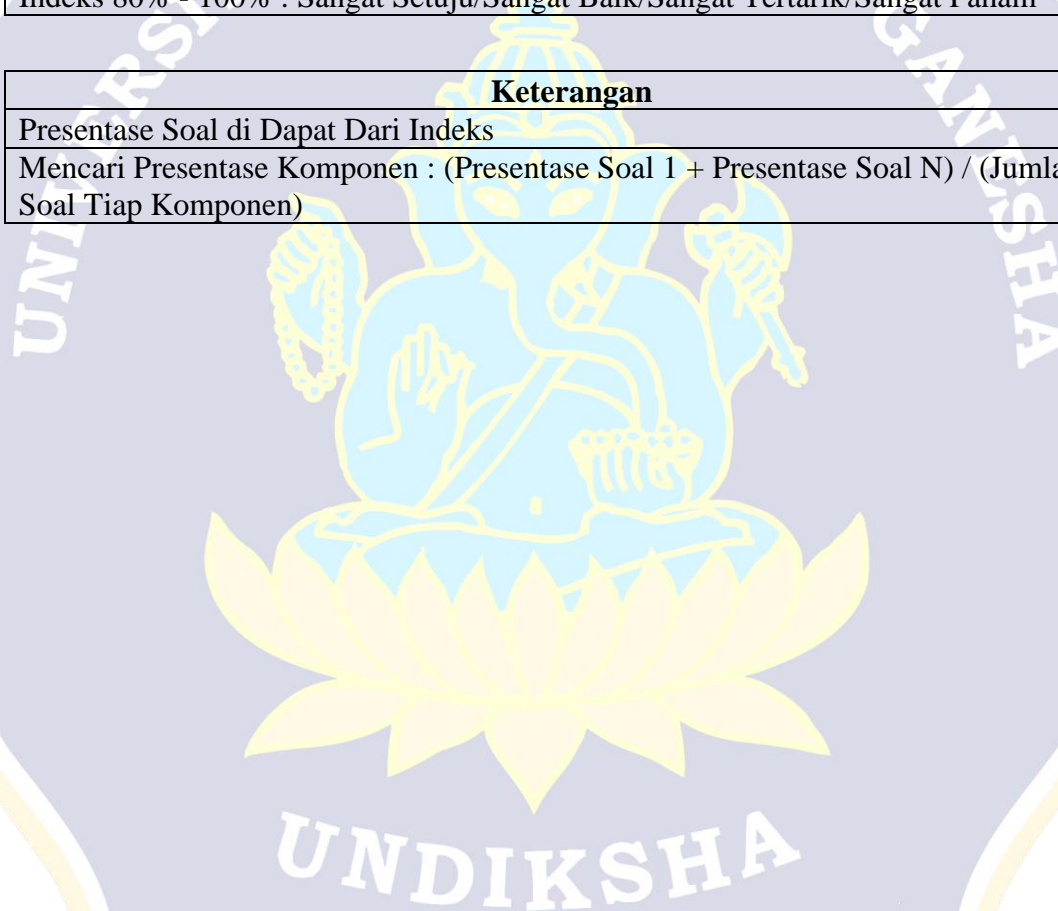
	memadai dalam proses pembelajaran.		
	Saya memiliki Smartphon/Laptop/ Komputer untuk membantu dalam proses belajar.	81%	

Interval Penilaian

Indeks 0% - 19,99% : Sangat Tidak Setuju/Sangat Kurang/Sangat Tidak Tertarik/Sangat Tidak Paham
Indeks 20% - 39,99% : Tidak Setuju/Kurang/Tidak Tertarik/Tidak Paham
Indeks 40% - 59,99% : Kurang Setuju/Cukup/Kurang Tertarik/Kurang Paham
Indeks 60% - 79,99% : Setuju/Baik/Tertarik/Paham
Indeks 80% - 100% : Sangat Setuju/Sangat Baik/Sangat Tertarik/Sangat Paham

Keterangan

Presentase Soal di Dapat Dari Indeks
Mencari Presentase Komponen : $(\text{Presentase Soal 1} + \text{Presentase Soal N}) / (\text{Jumlah Soal Tiap Komponen})$



Lampiran 7 Silabus Ilmu Pengetahuan Sosial

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 3 Singaraja
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester : VII / I (Ganjil)
Tahun Pelajaran : 2020/2021

KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kecakapan Abad 21	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
3.1 Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka	3.1.1 menjelaskan pengertian konsep ruang; 3.1.2 menjelaskan pengertian interaksi	Manusia, Tempat, Dan Lingkungan • Pengertian Ruang dan Interaksi	PPK • Bersikap Jujur, • Percaya Diri • Pantang	• Mengamatipeta kondisi geografi di Indonesia • Membuat peta penyebaran sumber daya alam di	32 JP	• Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Buku Siswa Mata Pelajaran IPS.	• Lisan • Tertulis • Penugasan • Portofoli

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kecakapan Abad 21	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
<p>bumi, geologis, flora, dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.</p>	<p>antarruang;</p> <p>3.1.3 menyebutkan contoh interaksi keruangan antar wilayah di Indonesia;</p> <p>3.1.4 menyebutkan contoh interaksi keruangan yang terjadi di wilayahnya;</p> <p>3.1.5 menjelaskan kondisi saling bergantung yang diperlukan untuk terjadinya interaksi antarruang;</p> <p>3.1.6 menyebutkan contoh kondisi saling bergantung yang diperlukan untuk terjadinya</p>	<p>Antarruang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Letak dan Luas Indonesia <ul style="list-style-type: none"> - Memahami Lokasi Melalui Peta - Letak dan Luas Indonesia • Potensi Sumber daya Alam dan Kemaritiman Indonesia <ol style="list-style-type: none"> 1) Potensi Sumber daya Alam Indonesia <ol style="list-style-type: none"> a) Potensi Sumber daya Hutan b) Potensi Sumber daya Tambang 2) Potensi 	<p>Menyerah, Berpikir Kritis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kreatif, • Berkomunikasi • Bekerjasama <p>Literasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bahasa • Numerasi <p>4C</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berpikir kritis, • kreatif, • bekerjasama • berkomunikasi • Kolaborasi 	<p>Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan data kependudukan (sebaran dan pertumbuhan) berdasarkan tahun • Menyajikan data kependudukan dalam bentuk grafik batang atau Pie. • Menganalisis dampak positif dan negative interaksi ruang • Mengidentifikasi masalah akibat interaksi antarruang • mencari solusi terhadap dampak interaksi antarruang 		<p>Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Buku Guru Mata Pelajaran IPS. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. • Modul/bahan ajar, • Internet, • Sumber lain yang relevan • 	o

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kecakapan Abad 21	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
	<p>interaksi antarruang;</p> <p>3.1.7 menunjukkan unsur-unsur atau komponen peta;</p> <p>3.1.8 menyebutkan letak Indonesia secara astronomis;</p> <p>3.1.9 menyebutkan letak Indonesia secara geografis;</p> <p>3.1.10 menjelaskan implikasi letak Indonesia terhadap aspek ekonomi;</p> <p>3.1.11 menjelaskan implikasi letak Indonesia secara sosial dan budaya;</p>	<p>Kemaritiman Indonesia</p> <p>a) Potensi Perikanan</p> <p>b) Potensi Hutan Mangrove</p> <p>c) Potensi Terumbu Karang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dinamika Kependudukan Indonesia <ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah Penduduk dan Persebaran Penduduk 2. Komposisi Penduduk <ol style="list-style-type: none"> a. Komposisi Penduduk Berdasarkan Usia b. Komposisi Penduduk 					

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kecakapan Abad 21	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
4.1 Menjelaskan konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora	<p>3.1.12 menjelaskan implikasi letak Indonesia secara geologis;</p> <p>3.1.13 menjelaskan potensi sumber daya alam berupa hutan di Indonesia;</p> <p>3.1.14 menjelaskan potensi sumber daya alam berupa sumber daya tambang;</p> <p>3.1.15 menjelaskan potensi sumber daya perikanan laut Indonesia;</p> <p>3.1.16 menjelaskan potensi sumber daya hutan mangrove di Indonesia;</p> <p>3.1.17 menjelaskan</p>	<p>Berdasarkan Jenis Kelamin</p> <p>3. Pertumbuhan dan Kualitas Penduduk</p> <p>4. Keragaman Etnik dan Budaya</p> <p>a. Rumah Adat</p> <p>c. Pakaian Adat</p> <p>d. Tarian Daerah</p> <p>• Kondisi Alam Indonesia</p> <p>1) Keadaan Fisik Wilayah</p> <p>a. Kondisi Geologi Indonesia</p> <p>b. Bentuk Muka Bumi</p> <p>c. Kondisi Iklim</p>					

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kecakapan Abad 21	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia Indonesia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.	<p>potensi sumber daya terumbu karang di Indonesia;</p> <p>4.1.1 membandingkan jumlah penduduk Indonesia diantara penduduk negara lainnya di dunia;</p> <p>4.1.2 menjelaskan pola sebaran penduduk Indonesia;</p> <p>4.1.3 menjelaskan komposisi penduduk Indonesia menurut usia;</p> <p>4.1.4 menjelaskan komposisi</p>	<p>Indonesia</p> <p>2) Flora dan Fauna</p> <p>a. Persebaran Flora di Indonesia</p> <p>b. Persebaran Fauna Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fauna Indonesia Bagian Barat • Fauna Indonesia Tengah atau tipe peralihan • Fauna Indonesia Bagian Timur <ul style="list-style-type: none"> • Perubahan Akibat Interaksi Antarruang 					

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kecakapan Abad 21	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
	<p>penduduk Indonesia menurut jenis kelamin;</p> <p>4.1.5 menjelaskan perkembangan angka pertumbuhan penduduk Indonesia;</p> <p>4.1.6 menjelaskan kualitas penduduk Indonesia;</p> <p>4.1.7 menunjukkan keragaman rumah adat di Indonesia;</p> <p>4.1.8 menunjukkan keragaman pakaian adat di Indonesia;</p> <p>4.1.9 menunjukkan keragaman</p>						

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kecakapan Abad 21	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
	<p>tarian di Indonesia;</p> <p>4.1.10 menjelaskan kondisi geologi Indonesia;</p> <p>4.1.11 menjelaskan kondisi bentuk muka bumi Indonesia;</p> <p>4.1.12 menjelaskan kondisi iklim di Indonesia;</p> <p>4.1.13 menjelaskan keragaman flora di Indonesia;</p> <p>4.1.14 menjelaskan keragaman fauna di Indonesia; dan</p> <p>4.1.15 menjelaskan bentuk-bentuk perubahan akibat interaksi antarruang.</p>						

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kecakapan Abad 21	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
3.2 Mengidentifikasi interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.	<p>3.2.1 Menjelaskan pengertian interaksi sosial</p> <p>3.2.2 Menjelaskan syarat-syarat interaksi sosial</p> <p>3.2.3 Menjelaskan bentuk interaksi sosial yang asosiatif</p> <p>3.2.4 Menjelaskan bentuk interaksi sosial yang disosiatif</p> <p>3.2.5 Menjelaskan Jenis dan Fungsi Lembaga Sosial (Lembaga Pendidikan dan Lembaga Politik)</p> <p>3.2.6 Menjelaskan pengertian</p>	<p>Interaksi Sosial Dan Lembaga Sosial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interaksi sosial: pengertian, syarat, dan bentuk (akomodasi, kerjasama, asimilasi). • Pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial, budaya, ekonomi, pendidikan dan politik. • Lembaga sosial: pengertian, jenis dan fungsi (ekonomi, pendidikan, budaya, dan politik). 	<p>PPK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bersikap Jujur, • Percaya Diri • Pantang Menyerah, Berpikir Kritis • Kreatif, • Berkomunikasi • Bekerjasama <p>Literasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bahasa • Numerasi <p>4C</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berpikir kritis, • kreatif, • bekerjasama • berkomunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati interaksi sosial masyarakat pedesaan dan perkotaan • Mengamati factor-faktor yang mempengaruhi bentuk interaksi sosial berdasar lembaga yang ada di masyarakat • Menyajikan data hasil analisis interaksi sosial menurut bentuknya di pedesaan dan perkotaan 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Buku Siswa Mata Pelajaran IPS. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. • Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Buku Guru Mata Pelajaran IPS. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. • Modul/bahan ajar, • Internet, • Sumber lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Lisan • Tertulis • Penugasan • Portofolio

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kecakapan Abad 21	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
4.2 Menyajikan hasil identifikasi tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.	<p>lembaga sosial</p> <p>3.2.7 Menjelaskan jenis-jenis lembaga sosial</p> <p>3.2.8 Menjelaskan fungsi lembaga sosial</p> <p>4.2.1 Menyajikan hasil identifikasi tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.</p>		<p>si</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kolaborasi 			yang relevan	

Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : SMP NEGERI 3 SINGARAJA	Kelas/Semester : VII/Ganjil
Mata Pelajaran : IPS	Alokasi Waktu : 1 x 40 Menit (1 x Pertemuan)
	Pertemuan : 1 (Daring)
Materi Pokok : Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial	

A. Tujuan dan Media Pembelajaran

Siswa mampu;

1. Menjelaskan pengertian interaksi sosial.
2. Menjelaskan ciri-ciri interaksi sosial.
3. Menjelaskan fakto-faktor interaksi sosial.
4. Menjelaskan syarat-syarat interaksi sosial.

B. Langkah-langkah Pembelajaran

Media	<ul style="list-style-type: none"> • <i>E-learning sekolah, Whatsapp, Googlemeet, google form.</i>
Alat	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Laptop, Smartphone, alat tulis, dan LKPD</i>
Sumber	<ul style="list-style-type: none"> • Konten Pembelajaran Interaktif • Buku LKS • Buku Paket • Internet

Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Melalui media daring (<i>Whatsapp, E-learning, dan Googlemeet</i>) guru memulai pembelajaran. - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada TYME dan berdoa untuk memulai pembelajaran. - Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. - Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya.
Kegiatan Inti	<p>Tahap 1: <i>Concrete experience (CE)</i> (Pengalaman Konkret)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menggali kemampuan siswa tentang materi interaksi sosial. - Guru bertanya mengapa selalu terjadi interaksi sosial disekitar kita. - Guru menjelaskan mengapa hal itu bisa terjadi.
	<p>Tahap 2: <i>Reflective Observation (RO)</i> (Pengamatan dan Refleksi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan mengenai pengertian interaksi sosial. - Guru menjelaskan ciri-ciri interaksi sosial. - Guru menjelaskan faktor-faktor interaksi sosial. - Guru menjelaskan syarat-syarat interaksi sosial.

	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan contoh dengan memutar video pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran interaktif di <i>e-learning</i> sekolah. - Peserta didik mengidentifikasi dan menulis mengenai interaksi sosial. - Peserta didik membuat catatan interaksi sosial yang ada di lingkungan sekitar.
	<p>Tahap 3: <i>Abstract Conceptualitation (AC)</i> (Konseptualisasi Abstrak)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik masing-masing menyebutkan contoh dari materi interaksi sosial yang ada. - Peserta didik memahami terlebih dahulu perbedaan syarat interaksi sosial (kontak dan komunikasi) - Peserta didik membandingkan interaksi yang telah dilihat pada media pembelajaran interaktif maupun lingkungan sekitarnya.
	<p>Tahap 4: <i>Active Experimentation (CE)</i> (Ekperimentasi Aktif)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik memberikan contoh tentang materi interaksi sosial. - Peserta didik diajak untuk mengerjakan kuis yang ada di media pembelajaran interaktif yang terdapat di <i>e-learning</i> tentang materi interaksi sosial.
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru melakukan klarifikasi dan tindak lanjut materi. - Mengajak peserta didik untuk membuat kesimpulan. - Guru memberikan tugas rumah kepada siswa untuk mengerjakan kuis yang ada di media pembelajaran interaktif yang terdapat di <i>e-learning</i> tentang materi interaksi sosial. - Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik untuk praktek telah melakukan interaksi sosial dapat berupa foto atau video yang dikirimkan melalui <i>whatsapp</i> atau <i>e-elearning</i>.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMP NEGERI 3 SINGARAJA	Kelas/Semester : VII/Ganjil
Mata Pelajaran : IPS	Alokasi Waktu : 1 x 40 Menit (1 x Pertemuan)
	Pertemuan : 2 (Daring)
Materi Pokok : Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial	

A. Tujuan dan Media Pembelajaran

Siswa mampu;
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan bentuk interaksi sosial yang asosiatif. 2. Menjelaskan bentuk interaksi sosial yang disosiatif. 3. Mengidentifikasi tentang interaksi sosial dan pengaruh terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya.

B. Langkah-langkah Pembelajaran

Media	<ul style="list-style-type: none"> • <i>E-learning sekolah, Whatsapp, Googlemeet, google form.</i>
Alat	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Laptop, Smartphone, alat tulis, dan LKPD</i>
Sumber	<ul style="list-style-type: none"> • Konten Pembelajaran Interaktif • Buku LKS • Buku Paket • Internet

Pendahuluan	<p>Orientasi, apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melalui media daring (<i>Whatsapp, E-learning, dan Googlemeet</i>) guru memulai pembelajaran - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada TYME dan berdoa untuk memulai pembelajaran. - Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. - Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya.
Kegiatan Inti	<p>Tahap 1: <i>Concrete experience (CE)</i> (Pengalaman Konkret)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menggali kemampuan siswa tentang materi interaksi sosial asosiatif dan disosiatif. - Guru bertanya mengapa terjadi interaksi sosial asosiatif dan disosiatif disekitar kita. - Guru menjelaskan mengapa hal itu bisa terjadi. <p>Tahap 2: <i>Reflective Observation (RO)</i> (Pengamatan dan Refleksi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan bentuk interaksi sosial yang asosiatif dan disosiatif. - Guru memberikan contoh dengan memutar video pembelajaran

	<p>yang terdapat pada media pembelajaran interaktif di <i>e-learning</i> sekolah.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengidentifikasi dan menulis mengenai interaksi sosial yang positif dan negatif. - Peserta didik membuat catatan interaksi sosial asosiatif dan disosiatif yang ada dilingkungan sekitar. <p>Tahap 3: <i>Abstract Conceptualitation (AC)</i> (Konseptualisasi Abstrak)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik memahami terlebih dahulu perbedaan interaksi sosial asosiatif dan disosiatif. - Peserta didik masing-masing menyebutkan contoh interaksi sosial asosiatif dan disosiatif. - Peserta didik membandingkan interaksi asosiatif dan disosiatif yang telah dilihat pada media pembelajaran interaktif maupun lingkungan sekitarnya. <p>Tahap 4: <i>Active xperimentation (CE)</i> (Ekperimentasi Aktif)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik memberikan contoh tentang materi interaksi sosial asosiatif dan disosiatif. - Peserta didik menunjukkan bukti praktek telah melakukan atau terjadinya interaksi sosial asosiatif dan disosiatif, dapat berupa foto atau video yang dikirimkan melalui <i>whatsapp</i> atau <i>e-elearning</i>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru melakukan klarifikasi dan tindak lanjut materi. - Mengajak peserta didik untuk membuat kesimpulan. - Guru memberikan tugas rumah kepada siswa untuk mengerjakan kuis yang ada di media pembelajaran interaktif yang terdapat di <i>e-learning</i> materi interaksi sosial.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMP NEGERI 3 SINGARAJA	Kelas/Semester : VII/Ganjil
Mata Pelajaran : IPS	Alokasi Waktu : 1 x 40 Menit (1 x Pertemuan)
	Pertemuan : 3 (Daring)
Materi Pokok : Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial	

A. Tujuan dan Media Pembelajaran

Siswa mampu;

1. Menjelaskan pengertian lembaga sosial.
2. Menjelaskan karakteristik lembaga sosial.
3. Menjelaskan jenis-jenis lembaga sosial.

B. Langkah-langkah Pembelajaran

Media	<ul style="list-style-type: none"> • <i>E-learning sekolah, Whatsapp. Googlemeet</i>
Alat	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Laptop, Smartphone, alat tulis, dan LKPD</i>
Sumber	<ul style="list-style-type: none"> • Konten Pembelajaran Interaktif • Buku LKS • Buku Paket • Internet

Pendahuluan	<p>Orientasi, apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melalui media daring (<i>Whatsapp, E-learning, dan Googlemeet</i>) guru memulai pembelajaran - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada TYME dan berdoa untuk memulai pembelajaran. - Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. - Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya.
Kegiatan Inti	<p>Tahap 1: <i>Concrete experience (CE)</i> (Pengalaman Konkret)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menggali kemampuan siswa tentang materi lembaga sosial - Guru bertanya mengapa lembaga sosial penting bagi masyarakat disekitar kita. - Guru menjelaskan mengapa hal itu bisa terjadi. <p>Tahap 2: <i>Reflective Observation (RO)</i> (Pengamatan dan Refleksi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan pengertian lembaga sosial. - Guru menjelaskan karakteristik lembaga sosial. - Guru menjelaskan jenis-jenis lembaga sosial. - Guru menjelaskan fungsi lembaga social. - Guru memberikan contoh lembaga sosial dengan memutar video

	<p>pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran interaktif di <i>e-learning</i> sekolah.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengidentifikasi dan menulis mengenai lembaga sosial yang ada dilingkungan masyarakat - Peserta didik membuat catatan lembaga sosial yang ada dilingkungan sekitar. <p>Tahap 3: <i>Abstract Conceptualitation (AC)</i> (Konseptualisasi Abstrak)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik masing-masing menyebutkan contoh dari materi lembaga sosial yang ada. - Peserta didik memahami terlebih dahulu perbedaan lembaga sosial keluarga, pendidikan, ekonomi, agama, dan politik, - Peserta didik membandingkan lembaga sosial keluarga, pendidikan, ekonomi, agama, politik, dan lembaga yang telah dilihat pada media pembelajaran interaktif di <i>e-learning</i> maupun lingkungan sekitarnya. <p>Tahap 4: <i>Active Experimentation (CE)</i> (Ekperimentasi Aktif)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik memberikan contoh lembaga sosial dan fungsinya.
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru melakukan klarifikasi dan tindak lanjut materi. - Mengajak peserta didik untuk membuat kesimpulan. - Guru memberikan tugas peserta didik untuk menunjukkan bukti lembaga sosial yang ada disekitarnya dengan mengirim bukti berupa foto atau video yang dikirimkan melalui <i>whatsapp</i> atau <i>e-elearning</i>

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMP NEGERI 3 SINGARAJA	Kelas/Semester : VII/Ganjil
Mata Pelajaran : IPS	Alokasi Waktu : 1 x 40 Menit (1 x Pertemuan)
	Pertemuan : 4 (Daring)
Materi Pokok : Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial	

A. Tujuan dan Media Pembelajaran

Siswa mampu;

1. Menjelaskan jenis-jenis lembaga sosial.
2. Menjelaskan fungsi lembaga social.
3. Mengidentifikasi tentang nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.

B. Langkah-langkah Pembelajaran

Media	<ul style="list-style-type: none"> • <i>E-learning sekolah, Whatsapp, Googlemeet, google form.</i>
Alat	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Laptop, Smartphone, alat tulis, dan LKPD</i>
Sumber	<ul style="list-style-type: none"> • Konten Pembelajaran Interaktif • Buku LKS • Buku Paket • Internet

Pendahuluan	<p>Orientasi, apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melalui media daring (<i>Whatsapp, E-learning, dan Googlemeet</i>) guru memulai pembelajaran - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada TYME dan berdoa untuk memulai pembelajaran. - Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. - Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya.
Kegiatan Inti	<p>Tahap 1: <i>Concrete experience (CE)</i> (Pengalaman Konkret)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menggali kemampuan siswa tentang materi lembaga sosial - Guru bertanya mengapa lembaga sosial penting bagi masyarakat disekitar kita. - Guru menjelaskan mengapa hal itu bisa terjadi. <p>Tahap 2: <i>Reflective Observation (RO)</i> (Pengamatan dan Refleksi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan pengertian lembaga sosial. - Guru menjelaskan karakteristik lembaga sosial. - Guru menjelaskan jenis-jenis lembaga sosial. - Guru menjelaskan fungsi lembaga social. - Guru memberikan contoh lembaga sosial dengan memutar video

	<p>pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran interaktif di <i>e-learning</i> sekolah.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengidentifikasi dan menulis mengenai lembaga sosial yang ada di lingkungan masyarakat - Peserta didik membuat catatan lembaga sosial yang ada di lingkungan sekitar.
	<p>Tahap 3: <i>Abstract Conceptualitation (AC)</i> (Konseptualisasi Abstrak)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik masing-masing menyebutkan contoh dari materi lembaga sosial yang ada. - Peserta didik memahami terlebih dahulu perbedaan lembaga sosial keluarga, pendidikan, ekonomi, agama, dan politik, - Peserta didik membandingkan lembaga sosial keluarga, pendidikan, ekonomi, agama, politik, dan lembaga yang telah dilihat pada media pembelajaran interaktif di <i>e-learning</i> maupun lingkungan sekitarnya.
	<p>Tahap 4: <i>Active Experimentation (CE)</i> (Ekperimentasi Aktif)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik memberikan contoh lembaga sosial dan fungsinya.
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru melakukan klarifikasi dan tindak lanjut materi. - Mengajak peserta didik untuk membuat kesimpulan. - Guru memberikan tugas peserta didik untuk menunjukkan bukti lembaga sosial yang ada disekitarnya dengan mengirim bukti berupa foto atau video yang dikirimkan melalui <i>whatsapp</i> atau <i>e-elearning</i>

C. Penilaian

1) Penilaian Sikap

Teknik Penilaian : Pengamatan / observasi

Waktu Pelaksanaan : Saat pembelajaran berlangsung

JURNAL PENGAMATAN SIKAP

Sekolah : SMP Negeri 3 Singaraja

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : VII/ Ganjil

Alokasi Waktu : 1 x 40 menit (1 x Pertemuan)

No.	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jmlh Skor	Rata-rata	Predikat
		BS	JJ	TJ	DS			
1								
2								

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Jumlah skor = jumlah aspek perilaku yang dinilai
2. Rata-rata = jumlah skor dibagi jumlah aspek perilaku yang dinilai
3. Predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)
4. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai.

2) Penilaian Pengetahuan

Teknik Penilaian : Tertulis Penugasan (Tugas pada bahan ajar & Tes Kompetensi *Online*)

3) Penilaian Keterampilan

Teknik penilaian : Tes praktik lapangan
 Bentuk Penilaian : Lembar praktik/rubrik penilaian
 Tugas : Individu
 Rubrik Penilaian:

No	Nama Siswa	Instrumen			Total Skor
		Sikap (40)	Keterampilan (35)	Penghayatan (35)	
1.					100
2.					
dst					

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 3 Singaraja

Guru Mata Pelajaran

I Gede Sumatra Jaya, S.Pd

Ambara Dwi Yulianto, S.Pd

NIP. 19650329 198601 1 001

NIP. -




Lampiran 9 Storyboard Media Pembelajaran Interaktif

No	Nama Tampilan	Tampilan	Keterangan
1	Halaman Awal		<ul style="list-style-type: none"> Halaman awal media pembelajaran setelah membuka aplikasi akan disambut dengan keterangan asal media dan akan berlanjut ke tampilan selanjutnya dengan sendirinya.
2	Halaman Pembuka		<ul style="list-style-type: none"> Halaman pembuka dengan memilih navigasi <i>icon</i> Mulai maka akan diarahkan ke media pembelajaran selanjutnya.
3	Halaman input identitas pengguna		<ul style="list-style-type: none"> Halaman menginputkan identitas pengguna merupakan halaman untuk memasukkan nama lengkap dan no absen. Kemudia klik tombol Next, maka pengguna akan diarahkan pada menu berikutnya.
4	Halaman Main Menu		<ul style="list-style-type: none"> Halaman ini merupakan halaman menu materi, yang didalamnya terdapat beberapa sub menu diantaranya <i>USERNAME</i>/identitas diri, <i>icon</i> Keluar, Info, Materi, dan Kuis Umum. Tombol INFO berisi KI, KD, Petunjuk, Referensi, dan Pengembang. Tombol MATERI berisi Materi yang akan diajarkan. Tombol Kuis Umum berisi kuis-kuis dari

			seluruh materi atau mata pelajaran.
5	Halaman KI, KD atau Indikator		<ul style="list-style-type: none"> • Jika memilih navigasi <i>icon</i> INFO maka tampilan akan berisikan informasi mengenai KI, KD, Petunjuk, Referensi, dan Pengebang.
6	Halaman Petunjuk		<ul style="list-style-type: none"> • Tampilan akan berisikan informasi mengenai petunjuk penggunaan media, petunjuk atau kegunaan <i>icon</i>, dan petunjuk pengerjaan kuis.
7	Halaman Referensi		<ul style="list-style-type: none"> • Tampilan akan berisikan informasi referensi yang diambil atau dipakai.
8	Halaman Pengebang		<ul style="list-style-type: none"> • Pada tampilan ini akan berisikan informasi mengenai identitas pengembang media interaktif.
9	Materi		<ul style="list-style-type: none"> • Jika memilih navigasi <i>icon</i> MATERI maka tampilan akan diarahkan menuju informasi “Materi Pembelajaran”. • Klik <i>icon</i> materi yang diinginkan, maka pengguna akan diarahkan ke menu materi pembelajaran.

			<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat <i>icon</i> Home yang berfungsi jika pengguna ingin kembali ke <i>MAIN MENU</i> atau menu utama.
10	Halaman Menu Materi Pertemuan I		<ul style="list-style-type: none"> • Jika memilih navigasi <i>icon</i> MATERI I maka tampilan akan diarahkan menuju tampilan menu Materi I yang berisi Indikator, Materi, Kuis Materi I, dan Video pembelajaran.
11	Halaman Indokator		<ul style="list-style-type: none"> • Jika memilih navigasi <i>icon</i> INDIKATOR maka tampilan akan berisikan informasi mengenai indikator pembelajaran yang ingin dicapai.
12	Halaman Materi		<ul style="list-style-type: none"> • Jika memilih navigasi <i>icon</i> MATERI I maka tampilan akan berisikan informasi mengenai materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.
13	Halaman Kuis Materi I		<ul style="list-style-type: none"> • Jika memilih navigasi <i>icon</i> Kuis Materi I maka tampilan akan berisikan beragam kuis yang telah disediakan dari kuis ke-1 sampai ke-3

14	Halaman Kuis I Teka-Teki Silang		<ul style="list-style-type: none"> • Jika memilih navigasi <i>icon</i> KUIS I maka tampilan akan berisikan kuis teka-teki silang dengan berbagai soal mendatar atau menurun. • Pada tampilan kuis disediakan <i>icon</i> INFO/HELP bertujuan untuk membantu pengguna dalam memahami cara memainkan kuis yang akan dimainkan.
15	Halaman Kuis II Mencocokkan		<ul style="list-style-type: none"> • Jika memilih navigasi <i>icon</i> KUIS II maka tampilan akan berisikan kuis mencocokkan. • Pada tampilan ini bertujuan untuk tujuan pembelajaran dan mengigit kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya.
16	Halaman Kuis III Benar/Salah		<ul style="list-style-type: none"> • Selanjutnya jika memilih navigasi <i>icon</i> KUIS III maka tampilan akan berisikan kuis Benar/Salah. • Pengguna membaca pernyataan yang telah disediakan selanjutnya pengguna harus menyimpulkan dari pernyataan tersebut apakah bernilai benar atau bernilai salah dengan cara memilih/klik jawaban tersebut.

17	Halaman Video Materi I		<ul style="list-style-type: none"> • Pada tampilan Video Pembelajaran jika memilih navigasi <i>icon</i> Video Materi I maka tampilan akan berisikan beberapa video pembelajaran sesuai materi pembelajaran.
18	Halaman Video Pengertian Interaksi Sosial		<ul style="list-style-type: none"> • Jika memilih navigasi <i>icon</i> Video Pengertian Interaksi Sosial maka pengguna akan diarahkan ke pemutaran video. • Terdapat tombol <i>icon</i> kearah kanan dan kiri, hal ini berguna bagi pengguna jika ingin kembali ke menu sebelumnya atau berlanjut ke video selanjutnya.
19	Halaman Kuis Umum		<ul style="list-style-type: none"> • Jika pengguna memilih navigasi <i>icon</i> KUIS Umum pada Menu Utama/Main Menu maka tampilan akan berisikan kuis teka-teki silang, kuis mencocokkan, dan kuis salah benar. • Kuis Umum berisikan beberapa pertanyaan campuran dari berbagai materi yang telah di pelajari, sehingga level kesulitan yang dihadapi juga berbeda.

Lampiran 10 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran

Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi Media Pembelajaran

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi materi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan digunakan oleh ahli materi akan ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) kelayakan isi, (2) kebahasaan, dan (3) penyajian. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan KI, KD	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	2,3
		Keterbaruan materi	4
		Kesesuaian pustaka	5
		Kemudahan memahami isi materi	6
2	Kebahasaan	Keterbacaan	7,8
		Kejelasan informasi	9
		Bahasa	10
3	Penyajian	Kejelasan materi	11
		Interaktivitas	12
		Kesesuaian gambar, video, <i>quiz</i> , animasi	13,14,15,16
		Kemampuan penyajian	17,18

(Agustini, 2015 & Mariani, 2020)

Lampiran 11 Uji Ahli Isi Pembelajaran

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

Hari/Tanggal : Selasa, 23 November 2021

Penilai : Ambara Dwi Yulianto. S.Pd

Instrumen uji coba untuk desain dan media pembelajaran interaktif yang dapat dilihat pada table berikut.

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda (√) pada salah satu kolom untuk pernyataan yang sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Kelayakan isi				
1	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan KI, KD	√		
2	Kesesuaian isi materi dalam media pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran	√		
3	Kesesuaian isi materi dalam media pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	√		
4	Keterbaruan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran	√		
5	Kesesuaian pustaka dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	√		
6	Kemudahan memahami isi materi dalam media pembelajaran interaktif	√		
B. Kabahasaan				
7	Keterbacaan tulisan dalam	√		

	media pembelajaran interaktif			
8	Kejelasan informasi dalam video media pembelajaran interaktif	√		
9	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran interaktif	√		
10	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	√		
C. Penyajian				
11	Kejelasan materi yang disajikan dalam media pembelajaran	√		
12	Interaktivitas (stimulus dan respons)	√		
13	Kesesuaian gambar penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	√		
14	Kesesuaian video penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	√		
15	Kesesuaian <i>quiz</i> penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	√		
16	Kesesuaian animasi penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	√		
17	Kemampuan penyajian materi pada media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat menarik perhatian peserta didik	√		
18	Kemampuan penyajian materi pada media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat mempermudah pemahaman peserta didik.	√		

Kesimpulan :

Media Pembelajaran Interaktif ini dinyatakan*:

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

*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik dan saran :

1. Sudah sesuai.

Singaraja, 23 November 2021

Penilai


Ambara Dwi Yulianto. S.Pd



**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

Hari/Tanggal : Senin, 29 November 2021

Penilai : Irwan Nur, S.Sos., M.Pd.

Instrumen uji coba untuk desain dan media pembelajaran interaktif yang dapat dilihat pada table berikut.

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda (√) pada salah satu kolom untuk pernyataan yang sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Kelayakan isi				
1	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan KI, KD	√		
2	Kesesuaian isi materi dalam media pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran	√		
3	Kesesuaian isi materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	√		
4	Keterbaruan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran	√		
5	Kesesuaian pustaka dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	√		
6	Kemudahan memahami isi materi dalam media pembelajaran interaktif	√		
B. Kabahasaan				
7	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran interaktif	√		
8	Kejelasan informasi dalam video media pembelajaran interaktif	√		

9	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran interaktif	√		
10	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	√		
C. Penyajian				
11	Kejelasan materi yang disajikan dalam media pembelajaran	√		
12	Interaktivitas (stimulus dan respons)	√		
13	Kesesuaian gambar penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	√		
14	Kesesuaian video penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	√		
15	Kesesuaian <i>quiz</i> penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	√		
16	Kesesuaian animasi penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	√		
17	Kemampuan penyajian materi pada media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat menarik perhatian peserta didik	√		
18	Kemampuan penyajian materi pada media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat mempermudah pemahaman peserta didik.	√		

Kesimpulan :

Media Pembelajaran Interaktif ini dinyatakan*:

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

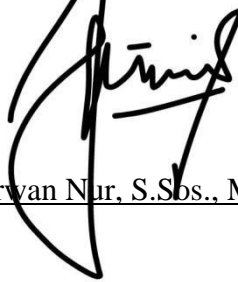
*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik dan saran :

1. Coba diperhatikan di indikator pembelajaran 4.2.1 di dua materi antara interaksi sosial dan lembaga sosial itu sama (apakah memang sama atau tidak?)

Singaraja 29 November 2021

Penilai



Irwan Nur, S.Sos., M.Pd.



Lampiran 12 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran

Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Dalam hal ini angket yang dibuat dan akan digunakan oleh ahli media yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan media pembelajaran interaktif, (2) interaktivitas (3) model pembelajaran, dan (4) evaluasi. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji ahli desain dan media ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan Media Pembelajaran Interaktif	Kesuaian penggunaan teks	1,2,5,6
		Kesuaian penggunaan warna	3,4
		Grafis	7,8,9,10,11,12
2	Interaktivitas	Kemudahan pengguna	13,14
		Kelengkapan Fitur	15
		Jenjang pendidikan pengguna	16
3	Model Pembelajaran	Ketepatan penggunaan model pembelajaran	17
		Ketepatan urutan aktivitas dalam media pembelajaran interaktif	18
4	Evaluasi	Kesesuaian soal	19,20

(Agustini, 2015 & Mariani, 2020)

Lampiran 13 Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran

**ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN DAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

Hari/Tanggal : Selasa, 23 November 2021

Penilai : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

Instrumen uji coba untuk ahli desain dan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif				
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	√		
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	√		
3	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	√		
4	Keserasian warna pada teks dengan <i>background</i> dalam media pembelajaran interaktif	√		
5	Ketepatan pengetikan dalam media pembelajaran interaktif	√		
6	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran	√		

	interaktif			
7	Kerapian penyusunan tampilan pada media pembelajaran interaktif	√		
8	Komposisi pada media pembelajaran interaktif sudah menarik	√		
9	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> pada konten pembelajaran interaktif	√		
10	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√		
11	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√		
12	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√		
B. Interaktivitas				
13	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	√		
14	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	√		
15	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	√		
16	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	√		
C. Model Pembelajaran				
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>experiential learning</i> dalam konten pembelajaran interaktif	√		

18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	√		
D. Evaluasi				
19	Kesesuaian soal kuis/evaluasi dengan tujuan pembelajaran	√		
20	Kesesuaian jenis soal kuis/evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	√		

Kesimpulan :

Media Pembelajaran Interaktif ini dinyatakan*:

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

*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik dan saran :

1. Tulisan mulai pada tampilan awal tidak sesuai
2. Menu bagan bentuk interaksi social kelompokkan dengan menu materi di sudut kiri atas
3. Petunjuk kuis dan evaluasi ditambahkan informasi jumlah soal
4. Tombol close sebaiknya jangan diaktifkan selama proses penyajian materi atau kuis dan evaluasi, karena langsung keluar dari aplikasi

Singaraja, 23 November 2021

Penilai



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd

**ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN DAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

Hari/Tanggal : Sabtu, 27 November 2021

Penilai : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

Instrumen uji coba untuk ahli desain dan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif				
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√		
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√		
3	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√		
4	Keserasian warna pada teks dengan <i>background</i> dalam konten pembelajaran interaktif	√		
5	Ketepatan pengetikan dalam konten pembelajaran interaktif	√		
6	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran interaktif	√		
7	Kerapian penyusunan	√		

	tampilan pada konten pembelajaran interaktif			
8	Komposisi pada konten pembelajaran interaktif sudah menarik	√		
9	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> pada konten pembelajaran interaktif	√		
10	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√		
11	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√		
12	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√		
B. Interaktivitas				
13	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	√		
14	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	√		
15	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	√		
16	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	√		
C. Model Pembelajaran				
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>experiential learning</i> dalam konten pembelajaran interaktif	√		
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif	√		

	sesuai dengan topik pembelajaran			
D. Evaluasi				
19	Kesesuaian soal kuis/evaluasi dengan tujuan pembelajaran	√		
20	Kesesuaian jenis soal kuis/evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	√		

Kesimpulan :

Media Pembelajaran Interaktif ini dinyatakan*:

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

*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik dan saran :

- 1. Seluruh revisi telah dilakukan sesuai saran

Singaraja, 27 November 2021

Penilai



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd

Lampiran 14 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media Pembelajaran

Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media Pembelajaran

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Dalam hal ini angket yang dibuat dan akan digunakan oleh ahli media yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan media pembelajaran interaktif, (2) interaktivitas (3) model pembelajaran, dan (4) evaluasi. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji ahli desain dan media ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan Media Pembelajaran Interaktif	Kesesuaian penggunaan teks	1,2,5,6
		Kesesuaian penggunaan warna	3,4
		Grafis	7,8,9,10,11,12
2	Interaktivitas	Kemudahan Pengguna	13,14,15
		Kelengkapan Fitur	16,17

(Mariani, 2020)

Lampiran 15 Angket Uji Ahli Media Pembelajaran

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Hari/Tanggal : Rabu, 24 November 2021

Penilai : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

Instrumen uji coba untuk ahli desain dan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif				
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	√		
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	√		
3	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	√		
4	Keserasian warna pada teks dengan <i>background</i> dalam media pembelajaran interaktif	√		
5	Ketepatan pengetikan dalam media pembelajaran interaktif	√		
6	Ketepatan penggunaan spasi dalam media pembelajaran interaktif	√		
7	Kerapian penyusunan tampilan pada media pembelajaran interaktif	√		
8	Komposisi pada media pembelajaran interaktif sudah menarik	√		
9	Ketepatan penempatan tata letak icon pada media pembelajaran interaktif	√		

10	Kualitas gambar yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	√		
11	Kualitas ilustrasi yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	√		
12	Kualitas audio yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	√		
B. Interaktivitas				
13	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada media pembelajaran interaktif	√		
14	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	√		
15	Kemudahan dalam menialai kuis	√		
16	Fungsi tombol pada media pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	√		
17	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah sesuai	√		

Kesimpulan :

Media Pembelajaran Interaktif ini dinyatakan*:

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


*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik dan saran :

1. Konsistensi penggunaan konten Bahasa Indonesia
2. Sesuaikan jenis font yang digunakan pada media dan konsisten penggunaannya

Singaraja, 24 November 2021

Penilai



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

Hari/Tanggal : Sabtu, 27 November 2021

Penilai : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

Instrumen uji coba untuk ahli desain dan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
C. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif				
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	√		
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	√		
3	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	√		
4	Keserasian warna pada teks dengan <i>background</i> dalam media pembelajaran interaktif	√		
5	Ketepatan pengetikan dalam media pembelajaran interaktif	√		
6	Ketepatan penggunaan spasi dalam media pembelajaran interaktif	√		
7	Kerapian penyusunan tampilan pada media pembelajaran interaktif	√		
8	Komposisi pada media pembelajaran interaktif sudah menarik	√		
9	Ketepatan penempatan tata letak icon pada media pembelajaran interaktif	√		
10	Kualitas gambar yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	√		

11	Kualitas ilustrasi yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	√		
12	Kualitas audio yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	√		
D. Interaktivitas				
13	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada media pembelajaran interaktif	√		
14	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	√		
15	Kemudahan dalam menialai kuis	√		
16	Fungsi tombol pada media pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	√		
17	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah sesuai	√		

Kesimpulan :

Media Pembelajaran Interaktif ini dinyatakan*:

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

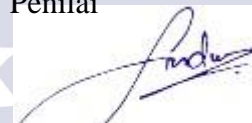
*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik dan saran :

1. Konsistensi penggunaan konten Bahasa Indonesia sudah diperbaiki
2. Sesuaikan jenis font yang digunakan pada media dan konsisten penggunaannya sudah diperbaiki

Singaraja, 27 November 2021

Penilai



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 16 Kisi-kisi Angket Uji Perorangan

Kisi-kisi Angket Uji Perorangan

Uji perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan tentang kesalahan yang tampak dalam produk pengembangan dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna konten pembelajaran interaktif. Kisi-kisi angket uji perorangan, ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kejelasan materi dan evaluasi	Penjelasan materi	1,2
		Bagian materi yang dianggap sulit	3
		Kejelasan dubbing	4
		Kejelasan petunjuk dan contoh soal	5
		Kemudahan mengerjakan latihan soal	6
2	Kebahasaan	Kejelasan informasi	7
		Penggunaan tanda baca	8
		Pengetikan	9
3	Kepuasan	Kepuasan terhadap materi yang diterima	10,11
4	Keefektifan	Kesenangan dalam proses pembelajaran	12
		Kemnarikan konten pembelajaran interaktif	13
5	Lokasi	Lokasi pembelajaran mendukung kebutuhan belajar	14
		Seluruh komponen mendukung kebutuhan belajar	15

(Fransisca & Yunus, 2019) & (Agustini, 2015) & (Mariani, 2020)

Lampiran 17 Angket Uji Coba Perorangan

Jawaban tidak dapat diedit

Angket Uji Perorangan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Silahkan masukkan NAMA dan No. Absen
2. Beri nilai sesuai dengan penilaian Anda
3. Terdapat pernyataan yang bernilai;
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju

* Wajib

Nama Lengkap *

Made Ayu Radha Dwi Pradnyani

No. Absen *

22

1. Penjelasan materi mata pelajaran IPS dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

2. Materi dalam media pembelajaran interaktif sudah lengkap *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

3. Tidak ada bagian materi dalam media pembelajaran interaktif yang sulit untuk dipelajari *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

4. Video dan audio pembelajaran materi dalam media pembelajaran interaktif sudah jelas *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

5. Petunjuk dan contoh soal yang disediakan dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

6. Soal Kuis yang diberikan dalam media pembelajaran mudah dikerjakan *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

7. Penggunaan bahas dalam media mudah dimengerti dan sesuai BI yang benar *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

8. Tidak terdapat kesalahan penggunaan tanda baca dalam media pembelajaran *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

9. Dalam media pembelajaran interaktif terdapat kesalahan ketik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

10. Media pembelajaran interaktif mudah digunakan *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

11. Seluruha materi IPS yang dipaparkan menggunakan media pembelajaran iteraktif membuat saya semakin memahami materi *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. Menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya tidak merasa bosan *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Media pembelajaran interaktif menarik saat digunakan dalam proses pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Sarana dan prasarane mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Keseluruhan komponen pada media pembelajaran interaktif mendukung keberhasilan proses pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

23/12/21 16.52 dikirimkan

UNDIKSHA

Lampiran 18 Hasil Angket Uji Perorangan

No	Pernyataan	Responden		
		1	2	3
1	Penjelasan materi mata pelajaran IPS dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami	4	5	5
2	Materi dalam media pembelajaran interaktif sudah lengkap	4	5	4
3	Tidak ada bagian materi dalam media pembelajaran interaktif yang sulit untuk dipelajari	4	5	5
4	Video dan audio pembelajaran materi dalam media pembelajaran interaktif sudah jelas	3	5	5
5	Petunjuk dan contoh soal yang disediakan dalam media pembelajarn interaktif mudah dipahami	4	5	4
6	Soal Kuis yang diberikan dalam media pembelajaran mudah dikerjakan	4	5	5
7	Penggunaan bahas dalam media mudah dimengerti dan sesuai BI yang benar	4	5	5
8	Tidak terdapat kesalahan penggunaan tanda baca dalam media pembelajaran	3	5	4
9	Dalam media pembelajaran interaktif terdapat kesalahan ketik	4	5	5
10	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan	5	5	5
11	Seluruha materi IPS yang dipaparkan menggunakan media pembelajaran iteraktif membuat saya semakin memahami materi	5	5	5
12	Menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya tidak merasa bosan	5	5	4
13	Media pembelajaran interaktif menarik saat digunakan dalam proses pembelajaran	4	5	5
14	Sarana dan prasarane mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif	4	5	5
15	Keseluruhan komponen pada media pembelajaran interaktif mendukung keberhasilan proses pembelajaran	5	5	5
Jumlah skor per responden		62	75	71
Jumlha seluruh item x bobot		75		
Persentase per subyek		82%	100%	95%
Persentase keseluruhan subyek (%)		92%		
Kualifikasi		Sangat Baik		

Lampiran 19 Kisi-kisi Angket Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna dalam konten pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Kisi-kisi angket uji kelompok kecil ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Keefektifan	Kemenaarikan konten pembelajaran interaktif	1,3
		Kesenangan dalam proses pembelajaran	10
2	Penyajian materi dan evaluasi	Urutan sajian	2
		Fitur	9, 12
		Kejelasan petunjuk soal	4
		Pemahaman soal	5,6,7
3	Tampilan	Gambar, Ilustrasi	8
4	Pembelajaran	Manfaat	14
		Berpendapat dalam proses pembelajaran	13
		Ketertarikan penggunaan konten pembelajaran interaktif	11
		Potensi produk yang dikembangkan untuk digunakan	15

(Fransisca & Yunus, 2019) & (Mariani, 2020)

Lampiran 20 Angket Uji Kelompok Kecil

Jawaban tidak dapat diedit

Angket Uji Kelompok Kecil Pengembangan Media Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Silahkan masukkan NAMA dan No. Absen
2. Beri nilai sesuai dengan penilaian Anda
3. Terdapat pernyataan yang bernilai;
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju

*** Wajib**

Nama Lengkap *
Komang Sasmita Wahyu Tri Utami

No. Absen *
18

1. Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran SKI sangat menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur, sehingga mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

3. Penyajian materi dalam media pembelajaran mampu menarik minat belajar saya *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

4. Petunjuk tes yang diberikan sangat mudah dipahami *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

5. Contoh soal yang diberikan mudah dimengerti *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

6. Pertanyaan soal yang diberikan sesuai kemampuan saya *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

7. Soal yang diberikan mampu menambah pemahaman saya atas materi *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

8. Ilustrasi yang diberikan dalam media membantu saya dalam memahami materi *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

9. Penggunaan fitur pada media pembelajaran sangat membantu saya *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

10. Saya senang menggunakan media pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

11. Materi dalam media pembelajaran interaktif sangat menarik *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12. Saya dapat melihat nilai dari soal latihan dan kuis secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

13. Media pembelajaran mampu membimbing saya untuk berpendapat dalam pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih mudah berdiskusi dengan teman dan guru dalam membahas materi IPS *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Diharapkan media pembelajaran interaktif dapat diterapkan untuk pembelajaran IPS lebih lanjut *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

23/12/21 17.07 dikirimkan

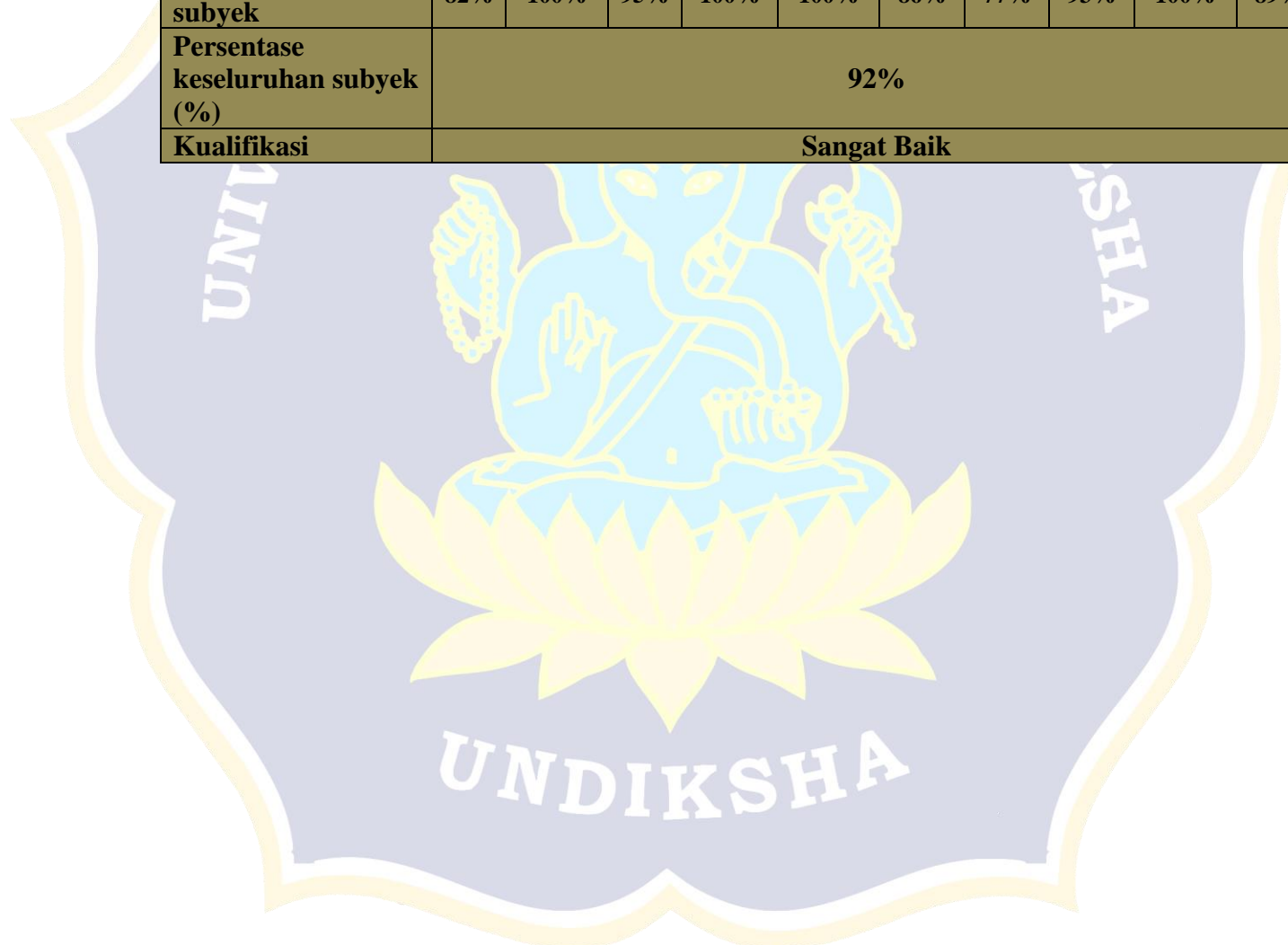
UNDIKSHA

Lampiran 21 Hasil Uji Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran IPS sangat menarik	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur, sehingga mudah dipahami	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4
3	Penyajian materi dalam media pembelajaran mampu menarik minat belajar saya	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5
4	Petunjuk tes yang diberikan sangat mudah dipahami	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5
5	Contoh soal yang diberikan mudah dimengerti	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4
6	Pertanyaan soal yang diberikan sesuai kemampuan saya	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4
7	Soal yang diberikan mampu menambah pemahan saya atas materi	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4

8	Ilustrasi yang diberikan dalam media membantu saya dalam memahami materi	4	5	5	5	5	4	3	5	5	5
9	Penggunaan fitur pada media pembelajaran sangat membantu saya	4	5	5	5	5	4	3	4	5	5
10	Saya senang menggunakan media pembelajaran interaktif	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5
11	Materi dalam media pembelajaran interaktif sangat menarik	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4
12	Saya dapat melihat nilai dari soal latihan dan kuis secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5
13	Media pembelajaran mampu membimbing saya untuk berpendapat dalam pembelajaran	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5
14	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih mudah berdiskusi dengan teman dan guru dalam	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4

	membahas materi IPS										
15	Diharapkan media pembelajaran interaktif dapat diterapkan untuk pembelajaran IPS lebih lanjut	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4
Jumlah skor per responden		60	69	71	75	75	64	58	70	75	67
Jumlah seluruh item x bobot		75									
Persentase per subyek		82%	100%	95%	100%	100%	86%	77%	93%	100%	89%
Persentase keseluruhan subyek (%)		92%									
Kualifikasi		Sangat Baik									



Lampiran 22 Kisi-kisi Angket Uji Lapangan

Kisi-kisi Angket Uji Lapangan

Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif yang dikembangkan saat uji lapangan. Kisi-kisi angket uji kelompok kecil dan lapangan ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Keefektifan	Kemenarikan konten pembelajaran interaktif	1,3
		Kesenangan dalam proses pembelajaran	9
2	Penyajian materi	Urutan sajian	2
		Pemberian informasi	13
		Kelengkapan informasi	6
3	Interaktivitas	<i>Usability</i> /mudah digunakan	4,8
		Fitur	7,15
4	Tampilan	Gambar, Ilustrasi	5
5	Pembelajaran	Manfaat	14,16
		Motivasi	10,12,17
		Ketertarikan penggunaan konten pembelajaran interaktif	11
		Potensi produk yang dikembangkan untuk digunakan	18

(Fransisca & Yunus, 2019) & (Mariani, 2020)

Lampiran 23 Angket Uji Lapangan

Jawaban tidak dapat diedit

Angket Uji Lapangan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

- Silahkan masukkan NAMA dan No. Absen
- Beri nilai sesuai dengan penilaian Anda
- Terdapat pernyataan yang bernilai;
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju

* Wajib

Nama Lengkap *
Gede Aditya Arpa

No. Absen *
4

1. Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran IPS sangat menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur, sehingga mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

3. Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat belajar saya *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

4. Pengguna dengan mudah berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

5. Ilustrasi yang diberikan dalam media pembelajaran interaktif dapat membantu saya memahami materi pembelajaran *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

6. Isi materi dalam media pembelajaran sangat lengkap *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

7. Penggunaan fitur dalam media pembelajaran interaktif dapat membantu saya dalam belajar *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

8. Saya tidak memiliki kesulitan dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

9. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada saat pembelajaran berlangsung *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

10. Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi saya dalam belajar pada mata pelajaran IPS *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

11. Materi dalam modul belajar lama sangat membosankan, sehingga saya lebih suka dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. Menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat belajar saat proses pembelajaran IPS berlangsung *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Saya mendapat pengetahuan melalui media pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Media pembelajaran interaktif sangat efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Saya dapat melihat perolehan nilai dari soal kuis secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

16. Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih mudah berdiskusi dengan teman dan guru dalam membahas materi IPS *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

17. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

18. Diharapkan media pembelajaran ini dapat diterapkan pada mata pelajaran IPS lebih lanjut *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Lampiran 24 Hasil Uji Lapangan

No	Daftar Pernyataan	Responden																																
		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	
1	Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran IPS sangat menarik	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur, sehingga mudah dipahami	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5
3	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat belajar saya	4	4	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	5
4	Pengguna dengan mudah berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5
5	Ilustrasi yang diberikan dalam media pembelajaran interaktif	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5

11	Materi dalam modul belajar lama sangat membosankan, sehingga saya lebih suka dengan mengguakan media pembelajaran interaktif	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5
12	Menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat belajar saat proses pembelajaran IPS berlangsung	4	4	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	3	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5
13	Saya mendapat pengetahuan melalui media pembelajaran interaktif	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
14	Media pembelajaran interaktif sangat efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5
15	Saya dapat melihat perolehan nilai dari soal kuis secara detail dengan adanya media pembelajaran interkatif	4	4	4	5	4	5	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	5
16	Penggunaan media	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5

Lampiran 25 Kisi-kisi Angket Uji Respon Peserta Didik

Kisi-kisi Angket Uji Respon Peserta Didik

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Dalam hal ini angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan media pembelajaran interaktif, (2) manfaat dan (3) sistematis. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji ahli desain dan media ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indicator	No Soal
1	Tampilan	Kemernarikan tampilan	1
		Kepemahaman materi	2,17
2	Level interaktivitas	Keberhasilan interaktivitas	5,6,9,10,11,13
3	Manfaat	Kemudahan menggunakan media	3,4,12,15
		Motivasi terhadap peprserta didik	14,16,18
4	Sistematis	Isi media	7,8

(Mariani, 2020)

Lampiran 26 Angket Uji Respon Peserta Didik

Jawaban tidak dapat diedit

Angket Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Silahkan masukkan NAMA dan No. Absen
 2. Beri nilai sesuai dengan penilaian Anda
 3. Terdapat pernyataan yang bernilai;
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju

* Wajib

Nama Lengkap *

Frederick Yusuf Marshall

No. Absen *

3

1. Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran IPS sangat menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

2. Materi dalam media pembelajaran interaktif IPS mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

3. Tidak terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran IPS *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

4. Tahap pembelajaran pada media pembelajaran interaktif IPS membuat saya lebih aktif dalam belajar *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

5. Melalui media pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

6. Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa semangat mengikuti pembelajaran *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

7. Penggunaan media pembelajaran interaktif IPS membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

8. Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

9. Soal kuis yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berkaitan dengan materi pembelajaran *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

10. Saya senang memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS karena belajar dapat dilakukan dimana saja *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

11. Saya sangat nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media pembelajaran interaktif IPS sudah terorganisir *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12. Media pembelajaran interaktif IPS sangat membantu saya dalam proses pembelajaran *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

13. Tugas/ latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif IPS menambah motivasi saya untuk belajar *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

14. Saya merasa senang dalam belajar IPS, karena mudah membaca materi pada media pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

15. Saya tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Lampiran 27 Hasil Uji Respon Peserta Didik

No	Daftar Pertanyaan	Jumlah Data Reponden																																
		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	
1	Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran IPS sangat menarik	4	4	4	5	5	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	
2	Materi dalam media pembelajaran interaktif IPS mudah dipahami	4	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	
3	Tidak terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran IPS	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
4	Tahap pembelajaran pada media pembelajaran interaktif IPS membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	4	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5
5	Melalui media pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	

IPS	
Jumlah Skor Per Responden	1981
Jumlah Skor Tertinggi x Jumlah Butir	75
Jumlah Skor Terendah Ideal	15
Mi	45
Sdi	10
x	61,90
Kriteria	Sangat Praktis



Lampiran 28 Kis-kisi Angket Uji Respon Guru

Kis-kisi Angket Uji Respon Guru

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari aspek manfaat. Kisi-kisi angket uji respon guru ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indicator	No Soal
1	Manfaat	Kemudahan menggunakan media pembelajaran interaktif	1,2,4,6
		Antusias peserta didik	3,5,10
		Pengajaran menggunakan media pembelajaran interaktif	7,8,9

(Mariani, 2020)

Lampiran 29 Angket Uji Respon Guru

Jawaban tidak dapat diedit

Angket Respon Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

- Silahkan masukkan NAMA dan NIP
- Beri nilai sesuai dengan penilaian Anda
- Terdapat pernyataan yang bernilai;
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju

*** Wajib**

Nama Lengkap *
Ambara Dwi Yulianto,S.Pd

NIP *
-

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran IPS di kelas *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

2. Saya lebih tertarik mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif dibandingkan menggunakan modul ajar *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

3. Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

4. Media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

5. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

6. Saya dapat memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

7. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPS membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

8. Penggunaan media pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran IPS *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

9. Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi IPS *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

10. Adanya media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Lampiran 30 Hasil Uji Respon Guru

No	Pernyataan	Skor
1	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran IPS di kelas.	5
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif dibandingkan menggunakan modul ajar.	5
3	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS.	5
4	Media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum.	5
5	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik.	4
6	Saya dapat memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS.	5
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPS membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri.	5
8	Penggunaan media pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran IPS.	4
9	Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi IPS.	5
10	Adanya media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.	5
Jumlah Sekor Reponden		48
Sekor Tertinggi x Jumlah Butir		50
Jumlah Skor Rendah		10
Mi		30
SDi		6,67
x		48

Lampiran 31 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Nama :

No Absen :

Kelas :

Soal Pilihan Ganda:

1. Kontak sosial yang terjadi melalui perantara dan tidak langsung diterima oleh yang bersangkutan dinamakan
 - a. **sekunder tidak langsung**
 - b. sekunder langsung
 - c. primer tidak langsung
 - d. premier langsung
2. Kecenderungan seseorang untuk menjadi sama atau mirip dengan orang lain merupakan faktor dari interaksi sosial
 - a. Imitasi
 - b. Motivasi
 - c. **Identifikasi**
 - d. Sugesti
3. Gede pintar dalam matematika dan dia juga sangat menyukai pelajaran matematika, sehingga dia terpilih untuk mewakili sekolahnya dalam ajang olimpiade matematika tingkat provinsi. Dalam persiapan olimpiade Gede memutuskan mengambil kursus matematika agar pengetahuannya lebih bertambah. Dalam kasus ini, hal ini merupakan jenis pendidikan yang bersifat ...
 - a. Formal
 - b. **Nonformal**
 - c. Informal
 - d. Campuran

4. Kepedulian terhadap orang lain dan ditandai dengan tindakan nyata dan ikut merasakan yang sama dengan orang tersebut dinamakan...
 - a. Simpati
 - b. Sugesti
 - c. Imitasi
 - d. **Empati**
5. Fungsi lembaga keluarga yang paling alami adalah
 - a. Mendidik anak
 - b. **Melanjutkan keturunan**
 - c. Mewariskan budaya
 - d. Melanjutkan ekonomi
6. Kerja sama dua kelompok atau lebih untuk mencapai tujuan yang sama dengan cara bergabung menjadi satu merupakan proses asosiatif dari
 - a. **Koalisi**
 - b. Mediasi
 - c. Kompromi
 - d. Sugesti
7. Lembaga ekonomi merupakan lembaga yang mengatur mengenai perekonomian yang ada pada sebuah negara dan menjadi pedoman dalam kegiatan ekonomi negara tersebut, yang bukan termasuk pedoman lembaga ekonomi adalah
 - a. Pedoman Pertukaran Barang
 - b. Pedoman Ketenagakerjaan
 - c. Pedoman Ibadah
 - d. **Pedoman Keberadaan**
8. Interaksi sosial adalah dasar dari proses sosial yang terjadi akibat adanya hubungan-hubungan sosial yang dinamis merupakan pengertian menurut...
 - a. Max Weber
 - b. **Soerjono Soekanto**
 - c. Bonner
 - d. Joko Widodo

9. Yang bukan merupakan bentuk dari proses asosiatif yaitu ...
- Kompromi
 - Kompetisi**
 - Koalisi
 - Koersif
10. Komunikasi yang dilakukan melalui komunikasi secara lisan seperti berbicara merupakan komunikasi
- Verbal**
 - Nonverbal
 - Langsung
 - Tidak Langsung
11. Gereja, masjid dan pura termasuk dalam ...
- Lembaga Sosial**
 - Institusi
 - Departemen
 - Tempat Kerja
12. Peran lembaga agama adalah mengatur kehidupan manusia dalam memenuhi
- Kebutuhan spiritual**
 - Sikap tenggang rasa dan toleransi
 - Kebutuhan secara tertib dan teratur
 - Kebutuhan supranatural
13. Pendekatan-pendekatan yang dilakukan untuk mempelajari lembaga sosial dengan meneliti sejarah dan perkembangan lembaga sosial disebut analisis
- Komparatif
 - Fungsional
 - Historis**
 - Dinamis
14. Penyebaran berita bohong atau hoax merupakan salah satu contoh dari Kontravensi

- a. **Intensif**
 - b. Sederhana
 - c. Umum
 - d. Khusus
15. Lembaga keluarga dikatakan sebagai lembaga sosial dikarenakan....
- a. memiliki keluarga
 - b. memiliki perasaan
 - c. memiliki akidah
 - d. **memiliki aturan**
16. Indonesia sering mendapatkan medali emas dari kemenangan pertandingan olahraga bulutangkis tingkat Asia maupun Internasional. Dalam hakikatnya olahraga bernaung kedalam Lembaga
- a. Politik
 - b. Ekonomi
 - c. **Pendidikan**
 - d. Kebudayaan
17. Hubungan timbal balik antarindividu atau antarkelompok yang terjadi melalui perantara merupakan pengertian dari....
- a. Kontak Primer
 - b. **Kontak Sekunder**
 - c. Komunikasi Primer
 - d. Komunikasi Sekunder.
18. Fungsi ekonomi, fungsi pengawasan sosial, dan fungsi sosialisasi merupakan fungsi dari....
- a. Lembaga Ekonomi
 - b. Lembaga Politik
 - c. **Lembaga Keluarga**
 - d. Lembaga Agama
19. Lembaga sosial yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan hidup, bersifat informal, dan berfungsi untuk pewarisan budaya secara alamiah adalah
- a. Sekolah
 - b. Pasar

- c. Gereja
- d. **Keluarga**

20. Dari gambar disamping, hal tersebut merupakan proses disosiatif yang berbentuk.....



- a. Konflik
- b. Kontravensi
- c. Koalisi
- d. **Kompetisi**

- Pedoman Penilaian:

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

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 3 Singaraja

Singaraja, 20 Agustus 2020
Guru Mata Pelajaran,

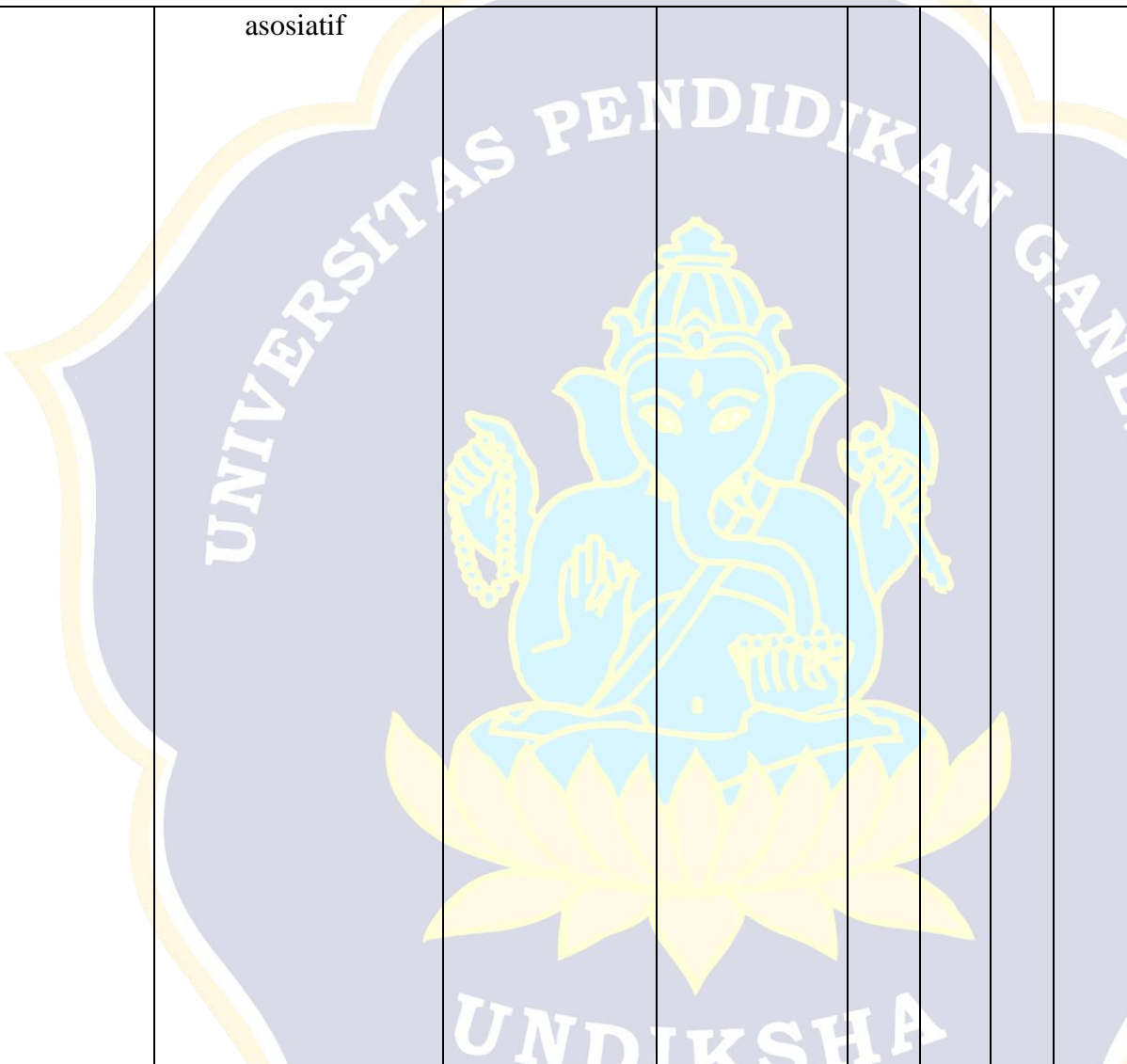
I Gede Sumatra Jaya, S.Pd
NIP. 196503291986011001

Ambara Dwi Yulianto, S.Pd
NIP.-

Lampiran 32 Kisi-kisi Soal Instrumen Uji Efektivitas

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian	Materi Pokok/Sub Materi	Media Pembelajaran Interaktif	Butir Soal				
				Kisi-kisi Soal				Soal
				C1	C2	C3	C4	
3.2 Mengidentifikasi interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.	3.2.1 Menjelaskan pengertian interaksi sosial	Interaksi Sosial Dan Lembaga Sosial <ul style="list-style-type: none"> • Interaksi sosial: pengertian, syarat, dan bentuk (akomodasi, kerjasama, asimilasi). • Pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial, budaya, 	Media Pembelajaran Interaktif	√				8. Interaksi sosial adalah dasar dari proses sosial yang terjadi akibat adanya hubungan-hubungan sosial yang dinamis merupakan pengertian menurut... e. Max Weber f. Soerjono Soekanto g. Bonner h. Joko Widodo
	3.2.2 Menjelaskan syarat-syarat interaksi sosial				√			21. Kontak sosial yang terjadi melalui perantara dan tidak langsung diterima oleh yang bersangkutan dinamakan e. sekunder tidak langsung f. sekunder langsung g. primer tidak langsung

		<p>ekonomi, pendidikan dan politik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembaga sosial: pengertian, jenis dan fungsi (ekonomi, pendidikan, budaya, dan politik). 					<p>h. premier langsung</p> <p>10. Komunikasi yang dilakukan melalui komunikasi secara lisan seperti berbicara merupakan komunikasi</p> <p>e. Verbal f. Nonverbal g. Langsung h. Tidak Langsung</p> <p>17. Hubungan timbal balik antarindividu atau antarkelompok yang terjadi melalui perantara merupakan pengertian dari....</p> <p>e. Kontak Primer f. Kontak Sekunder g. Komunikasi Primer h. Komunikasi Sekunder</p>
3.2.3	Menjelaskan bentuk interaksi sosial yang				√		<p>22. Kecenderungan seseorang untuk menjadi sama atau mirip dengan orang lain merupakan</p>

	asosiatif		<p>faktor dari interaksi sosial</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Imitasi f. Motivasi g. Identifikasi h. Sugesti <p>4. Kepedulian terhadap orang lain dan ditandai dengan tindakan nyata dan ikut merasakan yang sama dengan orang tersebut dinamakan...</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Simpati f. Sugesti g. Imitasi h. Empati <p>6. Kerja sama dua kelompok atau lebih untuk mencapai tujuan yang sama dengan cara bergabung menjadi satu merupakan proses asosiatif dari</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Koalisi f. Mediasi
--	-----------	--	--

							<p>g. Kompromi h. Sugesti</p> <p>9. Yang bukan merupakan bentuk dari proses asosiatif yaitu ...</p> <p>e. Kompromi f. Kompetisi g. Koalisi h. Koersif</p>
3.2.4	Menjelaskan bentuk interaksi sosial yang disosiatif				√		<p>14. Penyebaran berita bohong atau hoax merupakan salah satu contoh dari Kontravensi</p> <p>e. Intensif f. Sederhana g. Umum h. Khusus</p> <p>20. Dari gambar disamping, hal tersebut merupakan proses disosiatif yang berbentuk...</p>

						 <p> e. Konflik f. Kontravensi g. Koalisi h. Kompetisi </p>
	3.2.5 Menjelaskan Jenis dan Fungsi Lembaga Sosial (Lembaga Pendidikan dan Lembaga Politik)				√	16. Indonesia sering mendapatkan medali emas dari kemenangan pertandingan olahraga bulutangkis tingkat Asia maupun Internasional. Dalam hakikatnya olahraga bernaung kedalam Lembaga e. Politik f. Ekonomi g. Pendidikan h. Kebudayaan 3. Gede pintar dalam matematika dan dia juga sangat menyukai

						<p>pelajaran matematika, sehingga dia terpilih untuk mewakili sekolahnya dalam ajang olimpiade matematika tingkat provinsi. Dalam persiapan olimpiade Gede memutuskan mengambil kursus matematika agar pengetahuannya lebih bertambah. Dalam kasus ini, hal ini merupakan jenis pendidikan yang bersifat ...</p> <p>e. Formal f. Nonformal g. Informal h. Campuran</p>
3.2.6	Menjelaskan pengertian lembaga sosial			√		<p>11. Gereja, masjid dan pura termasuk dalam ...</p> <p>e. Lembaga Sosial f. Institusi g. Departemen h. Tempat Kerja</p> <p>13. Pendekatan-pendekatan</p>

						<p>yang dilakukan untuk mempelajari lembaga sosial dengan meneliti sejarah dan perkembangan lembaga sosial disebut analisis</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Komparatif f. Fungsional g. Historis h. Dinamis <p>15. Lembaga keluarga dikatakan sebagai lembaga sosial dikarenakan....</p> <ul style="list-style-type: none"> e. memiliki keluarga f. memiliki perasaan g. memiliki akidah h. memiliki aturan
	<p>3.2.7 Menjelaskan jenis-jenis lembaga sosial</p>			√		<p>19. Lembaga sosial yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan hidup, bersifat informal, dan berfungsi untuk pewarisan budaya secara alamiah adalah</p>

								<ul style="list-style-type: none"> e. Sekolah f. Pasar g. Gereja h. Keluarga
3.2.8	Menjelaskan fungsi lembaga sosial				√			<p>5. Fungsi lembaga keluarga yang paling alami adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Mendidik anak f. Melanjutkan keturunan g. Mewariskan budaya h. Melanjutkan ekonomi <p>7. Lembaga ekonomi merupakan lembaga yang mengatur mengenai perekonomian yang ada pada sebuah negara dan menjadi pedoman dalam kegiatan ekonomi negara tersebut, yang bukan termasuk pedoman lembaga</p>

						<p>ekonomi adalah</p> <p>e. Pedoman Pertukaran Barang</p> <p>f. Pedoman Ketenagakerjaan</p> <p>g. Pedoman Ibadah</p> <p>h. Pedoman Keberadaan</p> <p>12. Peran lembaga agama adalah mengatur kehidupan manusia dalam memenuhi</p> <p>e. Kebutuhan spiritual</p> <p>f. Sikap tenggang rasa dan toleransi</p> <p>g. Kebutuhan secara tertib dan teratur</p> <p>h. Kebutuhan supranatural</p> <p>18. Fungsi ekonomi, fungsi pengawasan sosial, dan fungsi sosialisasi merupakan fungsi dari....</p> <p>e. Lembaga Ekonomi</p>
--	--	--	--	--	--	---

								f. Lembaga Politik g. Lembaga Keluarga h. Lembaga Agama
4.2 Menyajikan hasil identifikasi tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya						√		1. Peserta didik mencari contoh interaksi sosial yang ada disekitar lingkungannya, kemudian dokumentasikan kegiatan interaksi tersebut dapat berupa foto atau video. 2. Peserta didik mendokumentasikan kegiatan lembaga sosial yang ada di lingkungan masyarakat atau sekitarnya.

Lampiran 33 Bukti Jawaban Pretest Uji Efektifitas

Soal Pre Test Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial

Silahkan isi Nama dan No. Absen Anda terlebih dahulu

* Wajib

Nama Lengkap *

Putu Revan Christian Nanda

No. Absen *

31

Soal Pos Test

1. Bacalah soal terlebih dahulu.
2. Pilih jawaban yang menurut anda tepat.
3. Terdapat 20 soal pertanyaan menyangkut materi interaksi sosial dan lembaga sosial.
4. SELAMAT MENGERJAKAN!!!

1. Kontak sosial yang terjadi melalui perantara dan tidak langsung diterima oleh yang bersangkutan dinamakan? *

- sekunder tidak langsung
- sekunder langsung,
- primer tidak langsung
- primer langsung

2. Kecenderungan seseorang untuk menjadi sama atau mirip dengan orang lain merupakan faktor dari interaksi sosial? *

- Imitasi
- Motivasi
- Identifikasi
- Sugesti

3. Gede pintar dalam matematika dan dia juga sangat menyukai pelajaran matematika, sehingga dia terpilih untuk mewakili sekolahnya dalam ajang olimpiade matematika tingkat provinsi. Dalam persiapan olimpiade Gede memutuskan mengambil kursus matematika agar pengetahuannya lebih bertambah. Dalam kasus ini, hal ini merupakan jenis pendidikan yang bersifat? *

- Formal
- Nonformal
- Informal
- Campuran

4. Kepedulian terhadap orang lain dan ditandai dengan tindakan nyata dan ikut merasakan yang sama dengan orang tersebut dinamakan? *

- Simpati
- Sugesti
- Imitasi
- Empati

5. Fungsi lembaga keluarga yang paling alami adalah? *

- Mendidik anak
- Melanjutkan keturunan
- Mewariskan budaya
- Melanjutkan ekonomi

6. Kerja sama dua kelompok atau lebih untuk mencapai tujuan yang sama dengan cara bergabung menjadi satu merupakan proses asosiatif dari *

- Koalisi
- Mediasi
- Kompromi
- Sugesti

7. Lembaga ekonomi merupakan lembaga yang mengatur mengenai perekonomian yang ada pada sebuah negara dan menjadi pedoman dalam kegiatan ekonomi negara tersebut, yang bukan termasuk pedoman lembaga ekonomi adalah? *

- Pedoman Pertukaran Barang
- Pedoman Ketenagakerjaan
- Pedoman Ibadah
- Pedoman Keberadaan

8. Interaksi sosial adalah dasar dari proses sosial yang terjadi akibat adanya hubungan-hubungan sosial yang dinamis merupakan pengertian menurut? *

- Max Weber
- Soerjono Soekanto
- Bonner
- Joko Widodo

9. Yang bukan merupakan bentuk dari proses asosiatif yaitu? *

- Kompromi
- Kompetisi
- Koalisi
- Koersif

10. Komunikasi yang dilakukan melalui komunikasi secara lisan seperti berbicara merupakan komunikasi? *

- Verbal
- Nonverbal
- Langsung
- Tidak Langsung

11. Gereja, masjid dan pura termasuk ke dalam *

- Lembaga sosial
- Institusi
- Departemen
- Tempat Kerja

12. Peran lembaga agama adalah mengatur kehidupan manusia dalam memenuhi *

- Kebutuhan spiritual
- Kebutuhan supranatural
- Sikap tenggang rasa dan toleransi
- Kebutuhan secara tertib dan teratur

13. Pendekatan-pendekatan yang dilakukan untuk mempelajari lembaga sosial dengan meneliti sejarah dan perkembangan lembaga sosial disebut analisis *

- Komparatif
- Fungsional
- Historis
- Dinamis

14. Penyebaran berita bohong atau hoax merupakan salah satu contoh dari Kontravensi *

- Intensif
- Sederhana
- Umum
- Khusus

15. Lembaga keluarga dikatakan sebagai lembaga sosial dikarenakan *

- memiliki keluarga
- memiliki perasaan
- memiliki akidah.
- memiliki aturan

16. Indonesia sering mendapatkan medali emas dari kemenangan pertandingan olahraga bulutangkis tingkat Asia maupun Internasional. Dalam hakikatnya olahraga bernaung kedalam Lembaga *

- Politik
- Ekonomi
- Pendidikan
- Agama

17. Hubungan timbal balik antarindividu atau antarkelompok yang terjadi melalui perantara merupakan pengertian dari? *

- Kontak Primer
- Kontak Sekunder
- Komunikasi Primer
- Komunikasi Sekunder

18. Fungsi ekonomi, fungsi pengawasan sosial, dan fungsi sosialisasi merupakan fungsi dari? *

- Lembaga Ekonomi
- Lembaga Politik
- Lembaga Keluarga
- Lembaga Agama

19. Lembaga sosial yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan hidup, bersifat informal, dan berfungsi untuk pewarisan budaya secara alamiah adalah? *

- Sekolah
- Pasar
- Gereja
- Keluarga

20. Dari gambar berikut ini (pemilihan presiden dan wakil presiden), hal tersebut merupakan proses disosiatif yang berbentuk? *



- Konflik
- Kontravensi
- Koalisi
- Kompetisi

UNDIKSHA

Lampiran 34 Bukti Jawaban Protttest Uji Efektifitas

Soal Pos Test Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial

Silahkan isi Nama dan No. Absen Anda terlebih dahulu

* Wajib

0 dari 0 poin

Nama Lengkap * _____ / 0

Nym Tiara Oktavia Wiryantini

Tambahkan masukan individual

No. Absen * _____ / 0

27

Tambahkan masukan individual

Soal Pos Test

- Bacalah soal terlebih dahulu.
- Pilih jawaban yang menurut anda tepat.
- Terdapat 20 soal pertanyaan menyangkut materi interaksi sosial dan lembaga sosial.
- SELAMAT MENERJAKAN!!!

1. Kontak sosial yang terjadi melalui perantara dan tidak langsung diterima oleh yang bersangkutan dinamakan? *

sekunder tidak langsung

sekunder langsung,

primer tidak langsung

primer langsung

2. Kecenderungan seseorang untuk menjadi sama atau mirip dengan orang lain merupakan faktor dari interaksi sosial? *

Imitasi

Motivasi

Identifikasi

Sugesti

3. Gede pintar dalam matematika dan dia juga sangat menyukai pelajaran matematika, sehingga dia terpilih untuk mewakili sekolahnya dalam ajang olimpiade matematika tingkat provinsi. Dalam persiapan olimpiade Gede memutuskan mengambil kursus matematika agar pengetahuannya lebih bertambah. Dalam kasus ini, hal ini merupakan jenis pendidikan yang bersifat? *

- Formal
- Nonformal
- Informal
- Campuran

4. Kepedulian terhadap orang lain dan ditandai dengan tindakan nyata dan ikut merasakan yang sama dengan orang tersebut dinamakan? *

- Simpati
- Sugesti
- Imitasi
- Empati

5. Fungsi lembaga keluarga yang paling alami adalah? *

- Mendidik anak
- Melanjutkan keturunan
- Mewariskan budaya
- Melanjutkan ekonomi

6. Kerja sama dua kelompok atau lebih untuk mencapai tujuan yang sama dengan cara bergabung menjadi satu merupakan proses asosiatif dari *

- Koalisi
- Mediasi
- Kompromi
- Sugesti

7. Lembaga ekonomi merupakan lembaga yang mengatur mengenai perekonomian yang ada pada sebuah negara dan menjadi pedoman dalam kegiatan ekonomi negara tersebut, yang bukan termasuk pedoman lembaga ekonomi adalah? *

- Pedoman Pertukaran Barang
- Pedoman Ketenagakerjaan
- Pedoman Ibadah
- Pedoman Keberadaan

8. Interaksi sosial adalah dasar dari proses sosial yang terjadi akibat adanya hubungan-hubungan sosial yang dinamis merupakan pengertian menurut? *

- Max Weber
- Soerjono Soekanto
- Bonner
- Joko Widodo

9. Yang bukan merupakan bentuk dari proses asosiatif yaitu? *

- Kompromi
- Kompetisi
- Koalisi
- Koersif

10. Komunikasi yang dilakukan melalui komunikasi secara lisan seperti berbicara merupakan komunikasi? *

- Verbal
- Nonverbal
- Langsung
- Tidak Langsung

11. Gereja, masjid dan pura termasuk ke dalam *

- Lembaga sosial
- Institusi
- Departemen
- Tempat Kerja

12. Peran lembaga agama adalah mengatur kehidupan manusia dalam memenuhi *

- Kebutuhan spiritual
- Kebutuhan supranatural
- Sikap tenggang rasa dan toleransi
- Kebutuhan secara tertib dan teratur

13. Pendekatan-pendekatan yang dilakukan untuk mempelajari lembaga sosial dengan meneliti sejarah dan perkembangan lembaga sosial disebut analisis *

- Komparatif
- Fungsional
- Historis
- Dinamis

14. Penyebaran berita bohong atau hoax merupakan salah satu contoh dari Kontravensi *

- Intensif
- Sederhana
- Umum
- Khusus

15. Lembaga keluarga dikatakan sebagai lembaga sosial dikarenakan *

- memiliki keluarga
- memiliki perasaan
- memiliki akidah.
- memiliki aturan

16. Indonesia sering mendapatkan medali emas dari kemenangan pertandingan olahraga bulutangkis tingkat Asia maupun Internasional. Dalam hakikatnya olahraga bernaung kedalam Lembaga *

- Politik
- Ekonomi
- Pendidikan
- Agama

17. Hubungan timbal balik antarindividu atau antarkelompok yang terjadi melalui perantara merupakan pengertian dari? *

- Kontak Primer
- Kontak Sekunder
- Komunikasi Primer
- Komunikasi Sekunder

18. Fungsi ekonomi, fungsi pengawasan sosial, dan fungsi sosialisasi merupakan fungsi dari? *

- Lembaga Ekonomi
- Lembaga Politik
- Lembaga Keluarga
- Lembaga Agama

19. Lembaga sosial yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan hidup, bersifat informal, dan berfungsi untuk pewarisan budaya secara alamiah adalah? *

- Sekolah
- Pasar
- Gereja
- Keluarga

20. Dari gambar berikut ini (pemilihan presiden dan wakil presiden), hal tersebut merupakan proses disosiatif yang berbentuk? *



- Konflik
- Kontravensi
- Koalisi
- Kompetisi

UNDIKSHA

Lampiran 35 Dokumentasi

Validasi Uji Ahli Isi Media Pembelajaran

14:50 | 0,4KB/d

Dosen Pak Irwan Sos...

Selamat Sore Bapak Irwan. Maaf mengganggu waktunya, Saya Agus Wiranto mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika (PTI), Fakultas Teknik, angkatan 2016. Sebelumnya izin bertanya kepada bapak, apakah bapak berkenan menjadi Pembimbing Ahli Isi Media Pembelajaran Interaktif dari media yang saya buat? Untuk mengetahui apakah materi yang saya cantumkan pada media saya apakah sudah benar atau masih ada revisi dan media saya mengenai Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial. mungkin itu saja bapak yang bisa saya sampaikan, kurang lebihnya terimakasih 🙏🙏🙏

16.50 ✓

Sore dik. Iya bisa. Semoga bapak bs bantu

16.52

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPS
bit.ly

Terimakasih banyak pak 🙏
Niki untuk link dari media saya pak, mungkin bapak bisa mengaksesnya melalui google chrome atau klik link nya pak
<https://bit.ly/3cPWLaj>
🙏🙏🙏

16.54 ✓

Ok nanti saya cek ya. Nanti mlm ingatkan

14:50 | 1,3KB/d

Dosen Pak Irwan Sos...

Ok nanti saya cek ya. Nanti mlm ingatkan bapak soalnya skrg sy lg ngajar

16.55

Mohon maaf pak. Apakah saya bisa meminta infomrmasi nama lengkap bapak nggih beserta tittle nya. Di karenakan akan ada angket isi media bapak.

16.55 ✓

Irwan Nur, S.Sos., M.Pd.

16.55

Dosen Pak Irwan Sosiologi
Ok nanti saya cek ya. Nanti mlm ingatkan bapak soalnya skrg sy lg ngajar

Baik pak nanti malam akan saya ingatkan kembali.
Suksma pak 🙏🙏🙏

16.55 ✓

AHLI ISI MEDIA PEMB...
25 KB · DOCX

17.01 ✓

Anda
AHLI ISI MEDIA PEMBELAJARAN!.docx

Ini angket dari media saya pak. Sekiranya nanti ada revisi akan segera saya perbaiki pak 🙏
Suksma pak 🙏

17.03 ✓

Maaf dik yg rekomendasikan ke bapak siapa klaw boleh tau?

18.56

Bapak Arya pak. Sebelumnya saya

14:50 | 2,7KB/d

Dosen Pak Irwan Sos...

Maaf dik yg rekomendasikan ke bapak siapa klaw boleh tau?

18.56

Bapak Arya pak. Sebelumnya saya meminta bapak arya, namun beliaunya sedang sibuk dan tidak bisa ngebimbing pak. Setelah itu saya dapat rekomendasi dari bapak arya untuk menghubungi bapak

19.03 ✓

Selamat Malam Bapak. Bagaimana nggih pak untuk materi media saya pak?

20.31 ✓

Blm sy cek dik Krn sy mash di luar sy bru mau balik ke rmh. Bentar sy cek klaw sdh di rmh

20.32

Baik pak. Terimakasih 🙏🙏🙏

20.47 ✓

AHLI ISI MEDIA PEMBELAJ...
36 KB · DOCX

23.06

Isi dari media pembelajaran sudah sangat bagus dik, apa yang adik sajikan sudah sesuai dengan KI dan KDnya, cuma saran bapak tinggal bagaimana adik mendesain dari segi tulisan. Mungkin font bisa diganti ke yang lebih menarik dan diberikan warna (selain warna putih) agar orang2 atau peserta didik yang membacanya lebih tertarik dan lebih bersemangat untuk membaca materi tersebut

23.08

14:50 | 0,1KB/d

Dosen Pak Irwan Sos...

Bapak ingin bertanya dik, kalau mau buat media pembelajaran interaktif ini apakah ada aplikasi tersendirinya?

23.09

Dosen Pak Irwan Sosiologi
Isi dari media pembelajaran sudah sangat bagus dik, apa yang adik sajikan sudah sesuai dengan KI dan KDnya, cuma saran bapak tin...

Baik pak terimakasih atas saran dan masukannya, akan saya coba untuk merevisi dari segi tulisan pak, Dan mohon maaf pak informasi mengenai teksnya, soalnya kemarin juga dari ahli media dan desain jika tulisannya di buat selain warna putih atau kombinasi warna katanya sebaiknya jangan dikarenakan nantinya tidak cocok dengan baground yang telah di buat pak 🙏🙏🙏

23.22 ✓

Dosen Pak Irwan Sosiologi
Bapak ingin bertanya dik, kalau mau buat media pembelajaran interaktif ini apakah ada aplikasi tersendirinya?

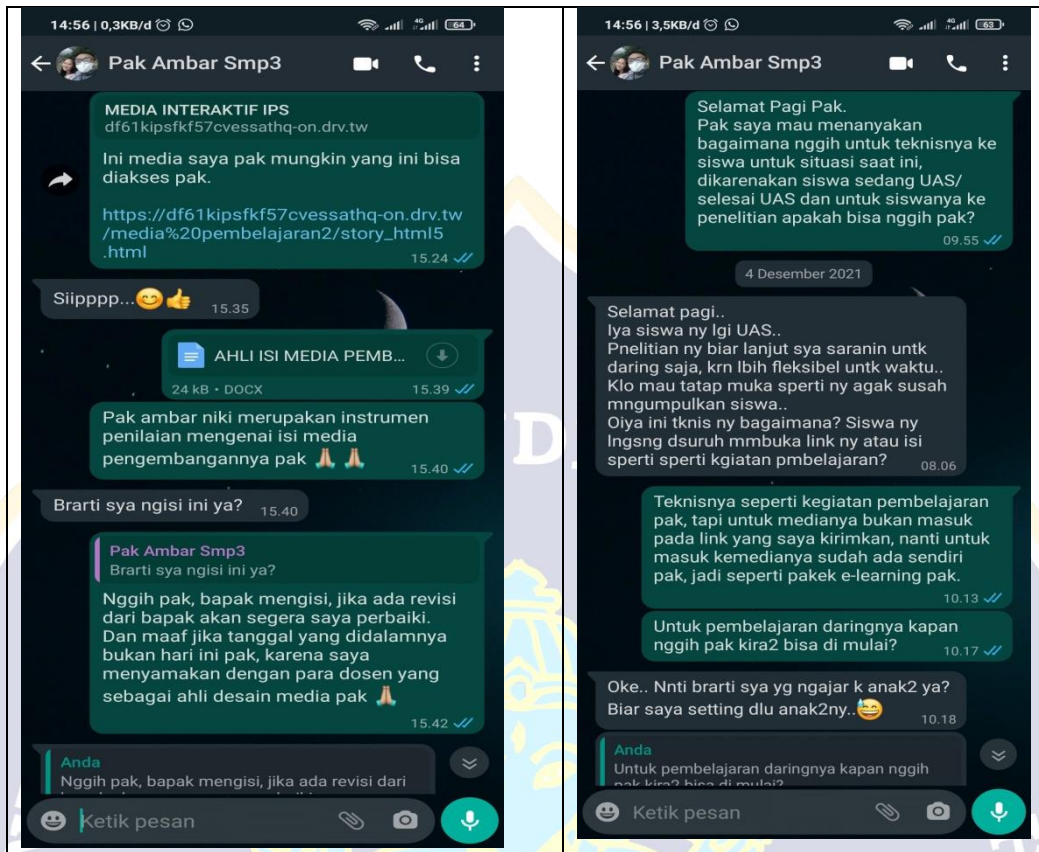
Nggih pak, untuk pembuatan media interaktif tersebut menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 pak.

23.23 ✓

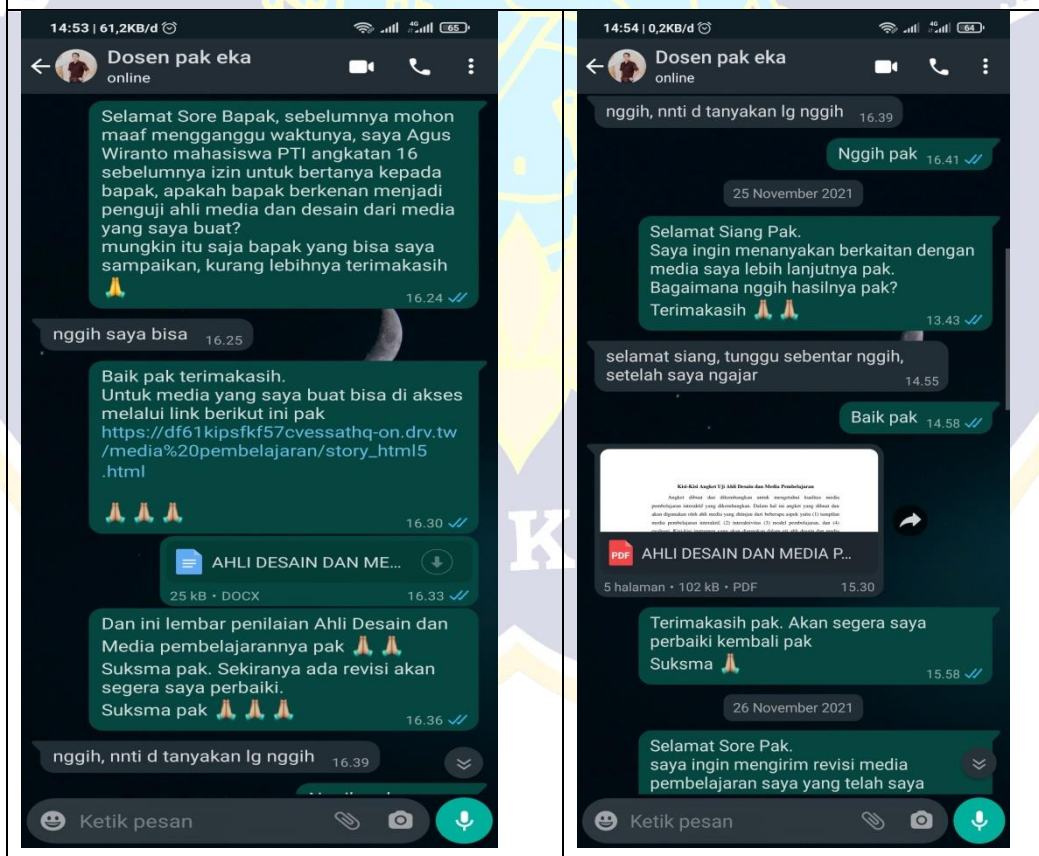
Anda
Baik pak terimakasih atas saran dan masukannya, akan saya coba untuk merevisi dari segi tulisan pak, Dan mohon maaf pak i...

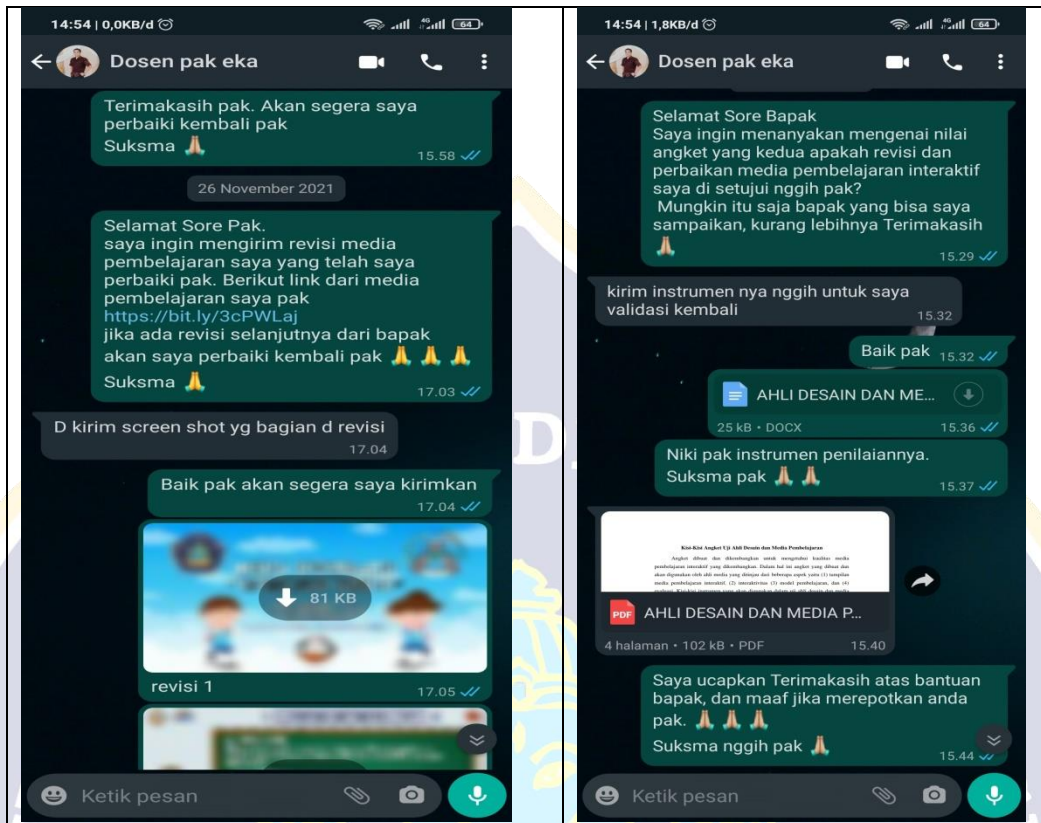
klaw begitu mungkin font bisa dirubah untuk menarik minat pembacanya

23.24

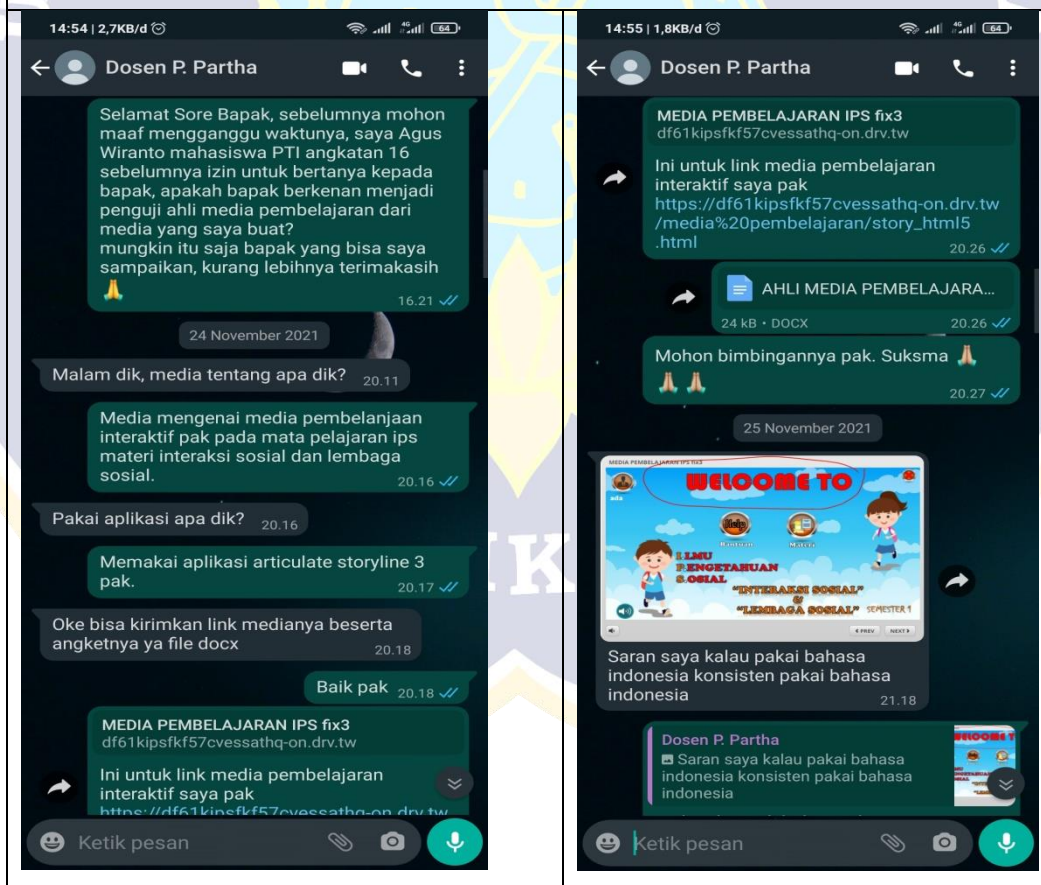


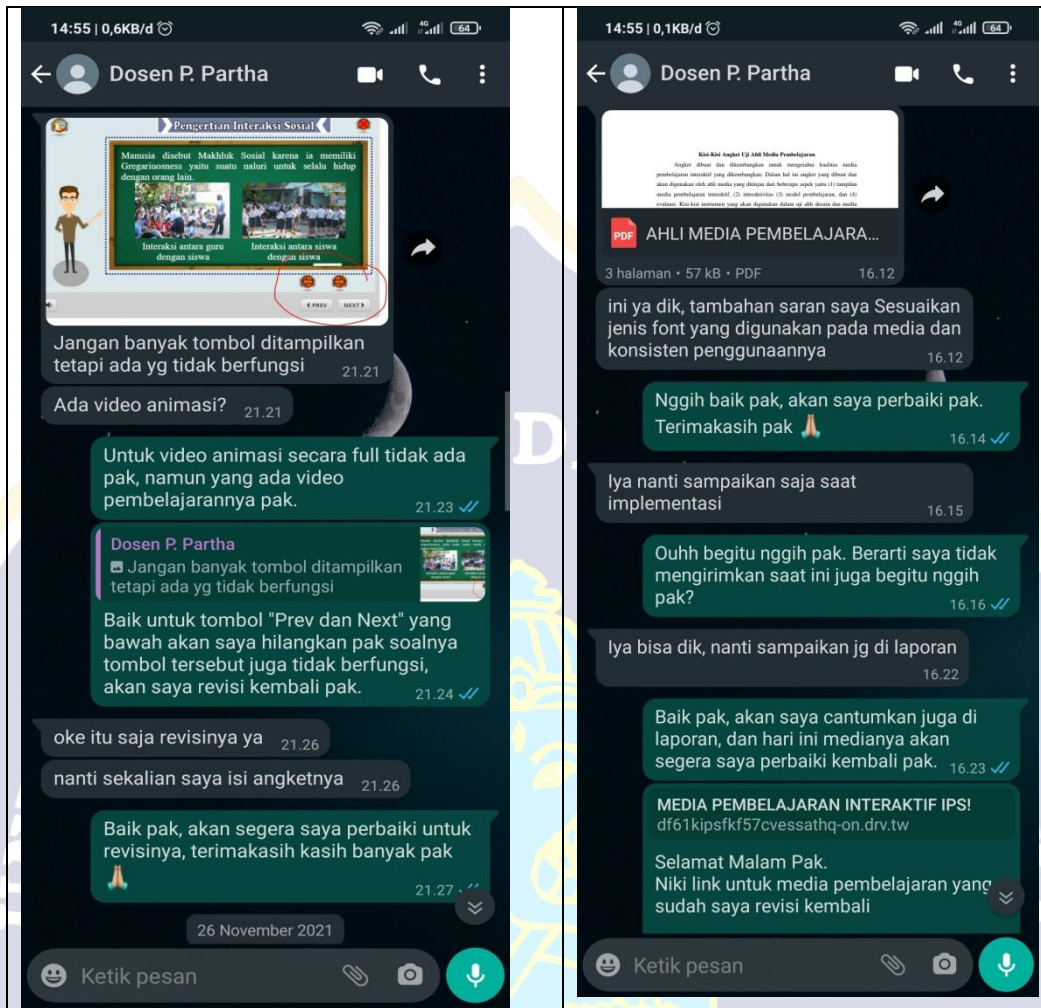
Validasi Uji Ahli Media dan Desain



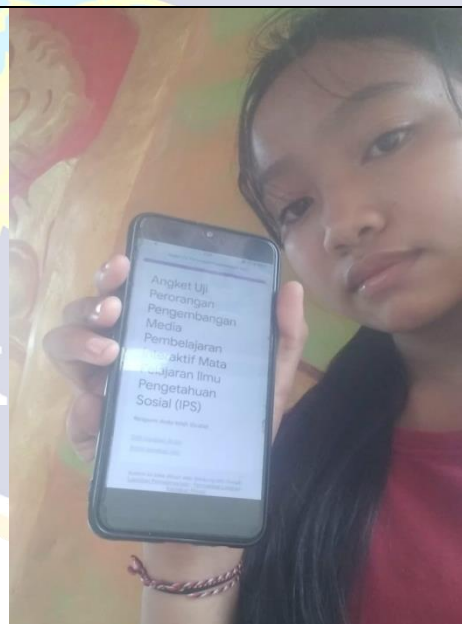
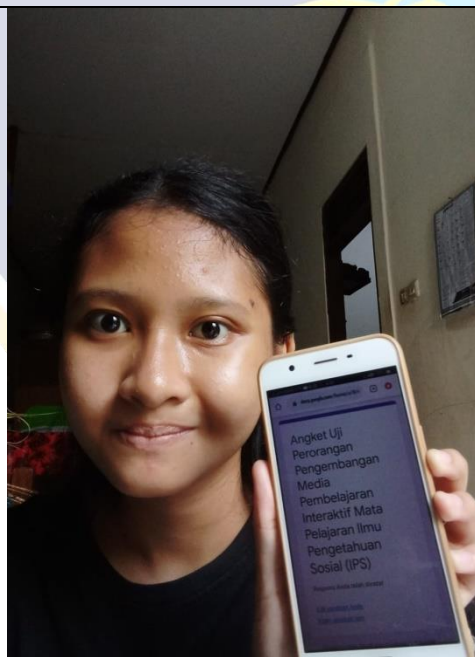


Validasi Uji Ahli Media Pembelajaran

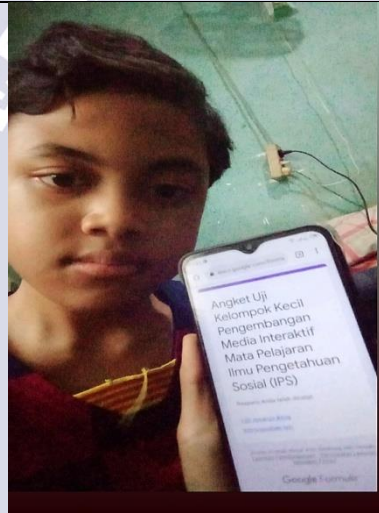
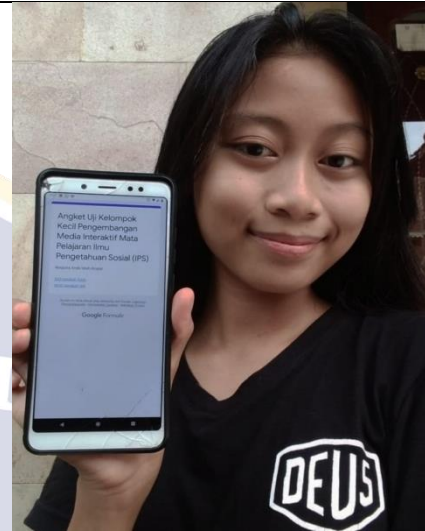




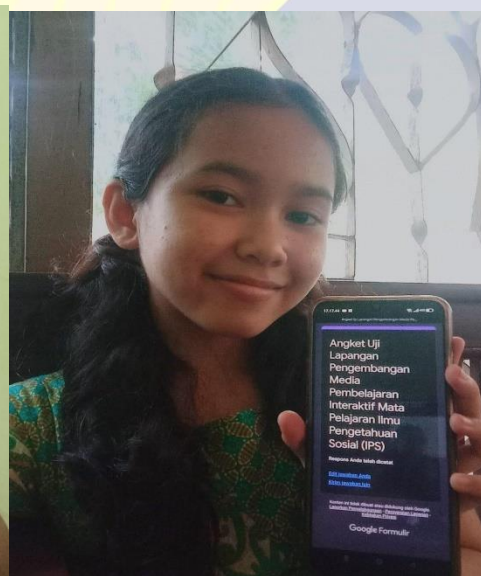
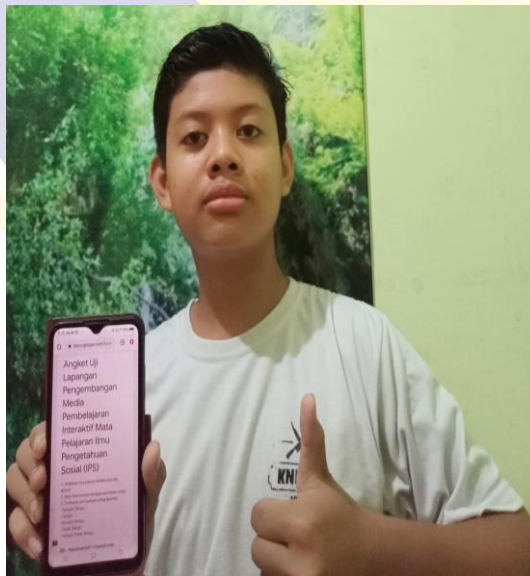
Uji Perorangan

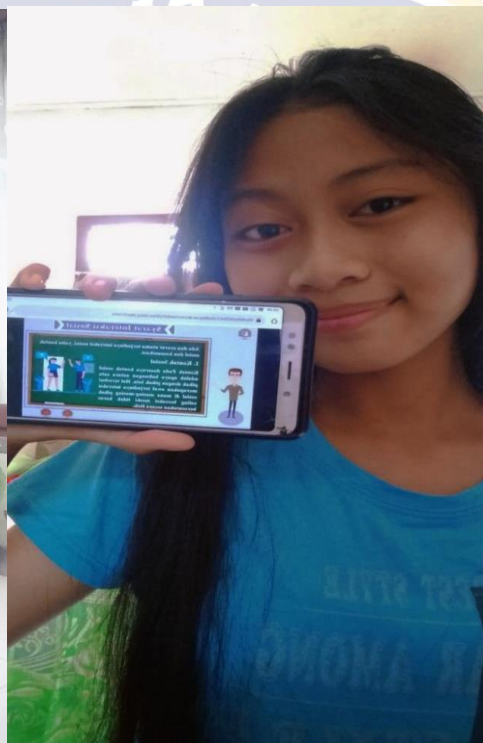


Uji Kelompok Kecil



Uji Lapangan



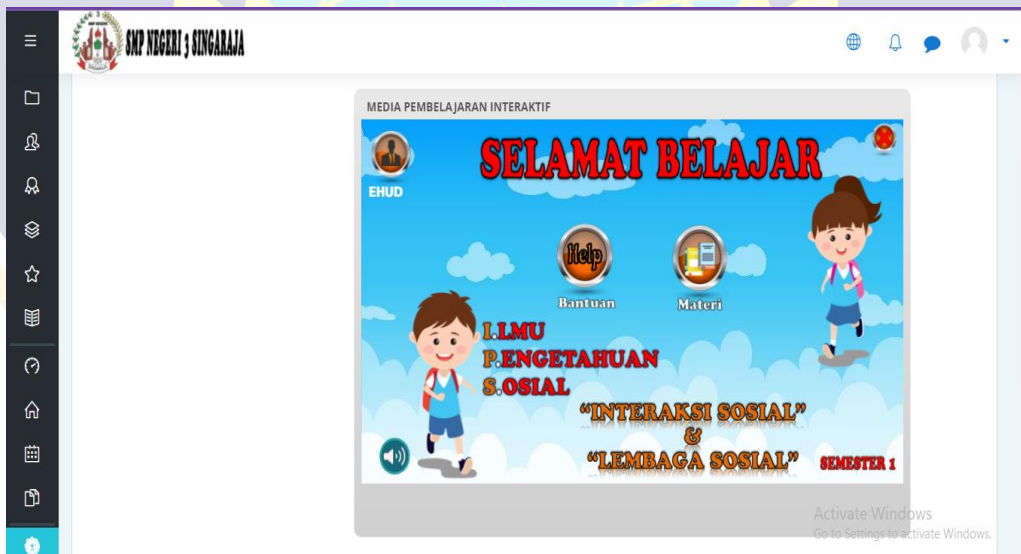


UNDIKSHA

Kegiatan Pembelajaran



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan bantuan LMS Moodlenesia



INFORMASI UMUM

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini kita akan mempelajari:

- Interaksi Sosial &
- Lembaga Sosial.

Akan terdapat Media Pembelajaran Interaktif untuk membantu pembelajaran.

Pengumuman

MEDIA PEMBELAJARAN

- Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial

DISKUSI 1

- Forum Diskusi 1

DISKUSI 2

- Forum Diskusi 2

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Hasil Tugas Peserta Didik (RPP 1)



Hasil Tugas Peserta Didik (RPP 2)



Hasil Tugas Peserta Didik (RPP 3)



Hasil Pretest

Soal Pre Test Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial

Poin total **55/100** ?

Silahkan isi Nama dan No. Absen Anda terlebih dahulu

0 dari 0 poin

Nama Lengkap *

Dinda Kiara Titian Sari

No. Absen *

1

Hasil Posttest

Soal Pos Test Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial

Poin total **85/100** ?

Silahkan isi Nama dan No. Absen Anda terlebih dahulu

0 dari 0 poin

Nama Lengkap *

Dinda Kiara Titian Sari

No. Absen *

1

UNDIKSHA

Soal Pre Test Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial	Soal Pos Test Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial
Poin total 50/100 ?	Poin total 90/100 ?
Silahkan isi Nama dan No. Absen Anda terlebih dahulu	Silahkan isi Nama dan No. Absen Anda terlebih dahulu
0 dari 0 poin	0 dari 0 poin
Nama Lengkap * I Gusti Ngurah Kusuma Artha	Nama Lengkap * I Gusti Ngurah Kusuma Artha
No. Absen * 6	No. Absen * 6

