

Lampiran 01. Surat Ijin Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PASCASARJANA

Alamat : Jalan Udayana, Kampus Tengah Singaraja; Telp. (0362) 32558 Fax. (0362) 32558

Nomor : **10e3** /UN48.14.1/KM/2022

Hal : **Permohonan Ijin Observasi**

Kepada Yth. : Kepala Sekolah SD Negeri 2 Anturan

di-

Tempat

Dengan hormat, dalam rangka menunjang data Tesis mahasiswa semester akhir Program Magister (S2) Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk bisa menerima mahasiswa kami:

Nama : I Gede Widiartana Putra
NIM/Semester : 2029071001 / IV
Program Studi : Teknologi Pendidikan (S2)
Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teori Gagne untuk Mata Pelajaran Tematik Pada Kelas V Sekolah Dasar.

Untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian dan pengumpulan data.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenaan, dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 7 April 2022

a.n Direktur,
Wakil Direktur I,



Bagus Putrayasa, M.Pd
NIP. 196002101986021001

Lampiran 02. Surat Ijin Implementasi Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon (0362) 32558 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Singaraja, 9 Mei 2022

Nomor : 1416 /UN48.14/KM/2022
Hal : **Mohon Ijin Implementasi Media Pembelajaran**
Yth. :
di

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : **I Gede Widiartana Putra**
NIM : **2029071001**
Semester : **IV (Empat)**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan (S2)**
Judul Tesis : **Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teori Gagne untuk Mata Pelajaran Tematik Pada Kelas V Sekolah Dasar.**

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian.

Atas perhatian, perkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Menyetujui,

Pembimbing II,

Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP. 198202142008121004

Pembimbing I,

Dr. I Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc.
NIP. 196710131994031001

Mengetahui,
a.n. Direktur,
Universitas Pendidikan Ganesha Pascasarjana I,

Prof. I Gde Wawan Putrayasa, M.Pd.
NIP. 196002101986021001

Lampiran 03. Surat Keterangan Observasi



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 ANTURAN
Jln.Selat-Anturan, Desa Anturan Kec. Buleleng. Kode Pos : 81511
Nomor Telp,(0362) 41066, Email : sdduaanturan@gmail.com



SURAT REKOMENDASI

Nomor : NOMOR: 045.2 / 142 / TU / 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Negeri 2 Anturan Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali :

1. Nama : PANDE KETUT DHARMA SUWEKA,S.Pd
2. NIP : 19830707 200501 1 006
3. Pangkat / Golongan Ruang : Penata Tk I / III.d
4. Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa kami dari Lembaga SD Negeri 2 Anturan merekomendasikan kepala mahasiswa di bawah ini untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 2 Anturan.

1. Nama : I GEDE WIDIARTANA PUTRA
2. NIM : 2029071001
3. PRODI : Tehnologi Pendidikan

Demikian keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja 30 Juni 2022
Yang membuat pernyataan,
Kepala SD Negeri 2 Anturan

Pande Ketut Dharma Suweka,S.Pd
19830707 200501 1 006



Lampiran 04. Instrumen Analisis Kebutuhan Guru

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN**

A. Identitas

Nama Sekolah :

Nama Guru :

Bidang Studi :

Kelas :

B. Petunjuk

Tuliskan jawaban bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.

C. Daftar Pertanyaan

No.	Aspek Yang Diamati	Jawaban
1.	Apakah Bapak/Ibu dalam proses pembelajaran daring maupun luring menggunakan media pembelajaran?	
2.	Media apa yang pernah Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran saat daring maupun luring?	
3.	Apakah media pembelajaran yang digunakan selama ini sudah mampu mengoptimalkan proses pembelajaran daring maupun luring?	
4.	Apakah media yang ada dapat meningkatkan kemampuan guru	

	maupun peserta didik dalam menggunakan teknologi?	
5.	Apakah media yang Bapak/Ibu gunakan selama ini sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik? Apakah jenis media tersebut audio, visual, atau kinestetik (dapat di gerakkan) atau ketiganya?	
6.	Apakah Bapak/Ibu guru mengalami kendala saat penggunaan media dalam proses pembelajaran daring maupun luring?	
7.	Apakah diperlukan media audio visual untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring maupun luring berdasarkan karakteristik peserta didik saat ini	
8.	Apakah terdapat fasilitas penunjang seperti LCD Proyektor, Laptop, dan Speaker untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas?	
9.	Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran daring maupun luring?	

10.	Apakah diperlukan media video pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring maupun luring sesuai dengan kurikulum kajian materi yang Bapak/Ibu ampu saat ini? Atau dapat dikatakan apakah banyak deskripsi yang bersifat abstrak sehingga perlu dikonkretkan melalui video?	
-----	---	--

Komentar Guru

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,
Guru Mata Pelajaran,

NIP

Lampiran 05. Hasil Analisis Kebutuhan Guru

INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Identitas

Nama Sekolah : SD Negeri 2 Anturan
 Nama Guru : NI KADEK SRI YONI, S.Pd
 Bidang Studi : Wali Kelas
 Kelas : V (lima)

B. Petunjuk

Tuliskan jawaban bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.

C. Daftar Pertanyaan

No.	Aspek Yang Diamati	Jawaban
1.	Apakah Bapak/Ibu dalam proses pembelajaran daring maupun luring menggunakan media pembelajaran?	tidak
2.	Media apa yang pernah Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran saat daring maupun luring?	Pada saat daring maupun luring, hanya berpatokan pada buku pelajaran. Namun, saat daring, proses pembelajaran dilakukan secara mandiri dengan dibantu voice note di WA.
3.	Apakah media pembelajaran yang digunakan selama ini sudah mampu mengoptimalkan proses pembelajaran daring maupun luring?	Belum optimal.
4.	Apakah media yang ada dapat meningkatkan kemampuan guru maupun peserta didik dalam menggunakan	tidak.

	teknologi?	
5.	Apakah media yang Bapak/Ibu gunakan selama ini sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik? Apakah jenis media tersebut audio, visual, atau kinestetik (dapat di gerakkan) atau ketiganya?	Sudah, karena media yang digunakan berupa buku pelajaran (visual).
6.	Apakah Bapak/Ibu guru mengalami kendala saat penggunaan media dalam proses pembelajaran daring maupun luring?	Ya. Karena dari segi kemampuan dan waktu sehingga tidak bisa mengembangkan media lain.
7.	Apakah diperlukan media audio visual untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring maupun luring berdasarkan karakteristik peserta didik saat ini	Perlu. Dikarenakan peserta didik akan merasa tertarik dengan visualisasi dan audio media.
8.	Apakah terdapat fasilitas penunjang seperti LCD Proyektor, Laptop, dan Speaker untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas?	Ada, tetapi terbatas.
9.	Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran daring	Belum.

	maupun luring?	
10.	Apakah diperlukan media video pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring maupun luring sesuai dengan kurikulum kajian materi yang Bapak/Ibu ampu saat ini? Atau dapat dikatakan apakah banyak deskripsi yang bersifat abstrak sehingga perlu dikonkretkan melalui video?	Ya, Perlu

Komentar Guru


.....

.....

.....

.....

Singaraja,
Guru Mata Pelajaran.


NI KADEK SRI YONI, S.Pd
NIP -

Lampiran 06. Instrumen Analisis Kebutuhan Kepala Sekolah

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN**

A. Identitas

Nama Sekolah : SD Negeri 2 Anturan

Nama :

Jabatan : Kepala Sekolah

B. Petunjuk

Tulislah jawaban bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.

C. Daftar Pertanyaan

No.	Aspek Yang Diamati	Jawaban
1.	Bagaimana kebijakan Kepala Sekolah mengenai media pembelajaran di sekolah?	
2.	Apakah dalam proses pembelajaran di SD Negeri 2 Anturan menerapkan penggunaan buku ajar (konvensional) atau menerapkan penggunaan media (inovatif) secara daring maupun luring?	
3.	Apa sajakah jenis media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru dalam pembelajaran daring maupun luring?	

4.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu terkait penggunaan media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru? Apakah efektif atau tidak?	
5.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu terkait media pembelajaran video jika diterapkan di sekolah?	

Komentar Kepala Sekolah

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,
Kepala SD Negeri 2 Anturan,

NIP

Lampiran 07. Hasil Analisis Kebutuhan Kepala Sekolah

INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Identitas

Nama Sekolah : SD Negeri 2 Anturan
 Nama : I NYOMAN SUNEM, S.Pd. SD.
 Jabatan : Kepala Sekolah

B. Petunjuk

Tuliskan jawaban bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.

C. Daftar Pertanyaan

No.	Aspek Yang Diamati	Jawaban
1.	Bagaimana kebijakan Kepala Sekolah mengenai media pembelajaran di sekolah?	Media merupakan aspek penting dalam pembelajaran bagi guru & peserta didik saat daring / luring. Sehingga, seyogyanya guru dapat membuat / menggunakan media lain selain buku ajar.
2.	Apakah dalam proses pembelajaran di SD Negeri 2 Anturan menerapkan penggunaan buku ajar (konvensional) atau menerapkan penggunaan media (inovatif) secara daring maupun luring?	Proses pembelajaran masih menerapkan buku ajar (konvensional).
3.	Apa sajakah jenis media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru dalam pembelajaran daring maupun luring?	Buku ajar dan saat daring dibantu dengan WA.
4.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu terkait penggunaan media	Sejauh ini sudah bisa berjalan dengan cukup efektif.

	pembelajaran yang telah digunakan oleh guru? Apakah efektif atau tidak?	Namun, alangkah baiknya jika dibarengi dengan media yang inovatif.
5.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu terkait media pembelajaran video jika diterapkan di sekolah?	Sangat baik. Karena selain dapat membantu proses pembelajaran dan guru, peserta didik juga dapat lebih bersemangat dalam belajar.

Komentar Kepala Sekolah

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,
 Kepala SD Negeri 2 Anturan,



[Signature]
 I. NYOMAN SUNEM, S.Pd.SD
 NIP 1961 1231 1982 01 1058

Lampiran 08. Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

A. Identitas Siswa

Nama :

Kelas :

No. Absen :

B. Petunjuk Pengisian Angket

Jawablah pertanyaan dan pernyataan di bawah ini dengan cara memberikan tanda centang (√) pada kotak yang disediakan.

C. Pernyataan dan Pertanyaan

1. Menurut kamu, apakah contoh-contoh dari setiap materi yang ada di buku sudah...

Cukup Kurang

2. Bagaimana cara guru mu menjelaskan materi-materi yang ada di buku?

Ceramah

Diskusi Kelompok

.....

3. Bagaimanakah cara mu memahami materi dalam sebuah pembelajaran?

Membaca buku

Mendengarkan penjelasan guru

Membaca buku dan mendengarkan penjelasan guru

Menggunakan alat peraga

4. Apakah kamu perlu suatu ilustrasi dari apa yang diajarkan oleh gurumu agar bisa memahaminya?

Ya Tidak

5. Apakah setelah menggunakan media pembelajaran kamu merasa lebih mudah memahami materi pelajaran?

Ya Tidak

6. Apakah kamu tertarik pada obyek yang mencolok, berwarna, dan yang merangsang mata?

Ya Tidak

7. Apakah kamu akan mudah menghafal dengan mengucapkannya berkali-kali?

Ya Tidak

8. Apakah kamu merasa senang belajar menggunakan media gambar, video dan animasi yang menarik?

Senang Tidak

9. Sarana apa yang kamu miliki di rumah dalam menunjang proses pembelajaran?

Komputer

Laptop

Smartphone

.....

10. Media apa yang ingin kamu gunakan dalam belajar?

LKS

Powerpoint

Multimedia

Handout

E-Modul

Video

Lampiran 09. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

A. Identitas Siswa

Nama : kadek Reni wahyuni
Kelas : V
No. Absen : 13

B. Petunjuk Pengisian Angket

Jawablah pertanyaan dan pernyataan di bawah ini dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kotak yang disediakan.

C. Pernyataan dan Pertanyaan

1. Menurut kamu, apakah contoh-contoh dari setiap materi yang ada di buku sudah...

Cukup Kurang

2. Bagaimana cara guru mu menjelaskan materi-materi yang ada di buku?

Ceramah

Diskusi Kelompok

.....

3. Bagaimanakah cara mu memahami materi dalam sebuah pembelajaran?

Membaca buku

Mendengarkan penjelasan guru

Membaca buku dan mendengarkan penjelasan guru

Menggunakan alat peraga

4. Apakah kamu perlu suatu ilustrasi dari apa yang diajarkan oleh gurumu agar bisa memahaminya?

Ya Tidak

5. Apakah setelah menggunakan media pembelajaran kamu merasa lebih mudah memahami materi pelajaran?

Ya Tidak

6. Apakah kamu tertarik pada obyek yang mencolok, berwarna, dan yang merangsang mata?

Ya Tidak

7. Apakah kamu akan mudah menghafal dengan mengucapkannya berkali-kali?

Ya Tidak

8. Apakah kamu merasa senang belajar menggunakan media gambar, video dan animasi yang menarik?

Senang Tidak

9. Sarana apa yang kamu miliki di rumah dalam menunjang proses pembelajaran?

Komputer

Laptop

Smartphone

.....

10. Media apa yang ingin kamu gunakan dalam belajar?

LKS

Powerpoint

Multimedia

Handout

E-Modul

Video

Lampiran 10. Hasil Pencatatan Dokumen

LEMBAR PENCATATAN DOKUMEN

No.	Tahapan	Kegiatan
1.	Analisis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara dengan guru wali Kelas V di SD Negeri 2 Anturan yaitu Ibu Ni Kadek Sri Yoni, S.Pd dan observasi di Kelas V. 2. Berdiskusi dengan guru wali mengenai penggunaan media dalam pembelajaran.
2.	Desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih dan menetapkan <i>software</i>/perangkat lunak yang digunakan. 2. Mengembangkan <i>flowchart</i>, <i>storyboard</i> untuk memvisualisasikan alur kerja produk dari awal sampai akhir.
3.	Pengembangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan video pembelajaran IPA dengan <i>software Powtoon</i>. 2. File dari video pembelajaran IPA diunggah ke YouTube
4.	Implementasi	Melakukan uji efektivitas terhadap siswa dengan memberikan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> sehingga video pembelajaran IPA dapat diketahui efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
5.	Evaluasi	Produk video pembelajaran IPA ini di <i>review</i> oleh para ahli isi/mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan media pembelajaran. Selain di <i>review</i> oleh para ahli, validitas produk video pembelajaran IPA melibatkan siswa kelas VI untuk uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan kelas V untuk uji lapangan.

Lampiran 11. Surat Pengantar Penilaian Kisi-Kisi Butir Tes (Ibu Mitha)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PASCASARJANA

Alamat : Jalan Udayana, Kampus Tengah Singaraja; Telp. (0362) 32558 Fax. (0362) 32558

Nomor : 1085 /UN48.14.1/KM/2022

Hal : Permohonan Uji Butir Soal

Kepada Yth. : Luh Mitha Priyanka, S.Pd., M.Pd.

di-
Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan dengan pelaksanaan penelitian tesis mahasiswa kami di Prodi S2 Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha maka pada kesempatan ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia menjadi validator dari produk penelitian Tesis mahasiswa kami, dengan :

Nama : I Gede Widiartana Putra
NIM/Semester : 2029071001 / IV
Program Studi : Teknologi Pendidikan (S2)
Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teori Gagne untuk Mata Pelajaran Tematik Pada Kelas V Sekolah Dasar.

Demikian permohonan ini, atas perkenan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 7 April 2022

a.n. Direktur,
Wakil Direktur I,



Ida Bagus Putrayasa, M.Pd
NIP. 196002101986021001

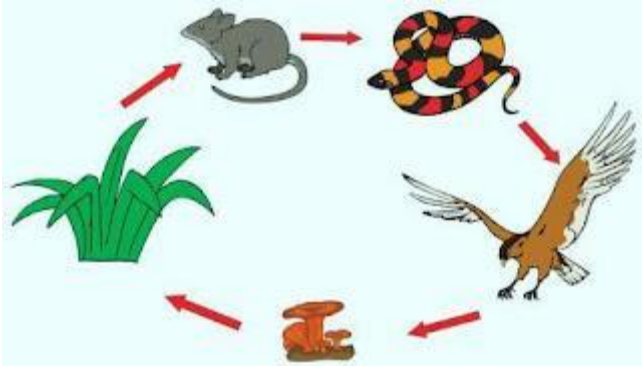
Lampiran 12. Hasil Uji Validitas Butir Tes (Ibu Mitha)


LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN

TES PILIHAN GANDA

No.	Soal	Jenjang Kemampuan	Relevan/Tidak Relevan		Komentar/Saran
			R	TR	
1.	Ekosistem adalah interaksi yang terjadi di sebuah lingkungan tertentu yang terjadi antara... a. karnivora dan herbivora b. makhluk hidup dan benda mati c. pemangsa dan tumbuhan d. makhluk hidup dan pepohonan	C1	√		Kalimat soal bisa diperbaiki agar tidak ada kata yang berulang dan soal menjadi lebih jelas.
2.	Kumpulan dari beberapa individu sejenis yang menempati suatu lingkungan tertentu dinamakan... a. habitat b. ekosistem c. populasi d. komunitas	C2		√	Definisi suatu istilah lebih merujuk pada ingatan siswa (C1)
3.	Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk bisa bertahan dan memenuhi kebutuhannya. Lingkungan yang berupa benda mati dinamakan lingkungan... a. abiotik	C2		√	Definisi suatu istilah lebih merujuk pada ingatan siswa (C1)

	b. biotik c. atmosfer d. biosfer				
4.	Berikut ini yang merupakan contoh hewan yang memakan tumbuhan adalah.... a. tikus, ayam dan kucing b. kelinci, marmut dan anjing c. kambing, rusa dan buaya d. kuda, sapi dan kerbau	C1	√		
5.	Hewan yang memakan daging dinamakan.... a. herbivora b. karnivora c. omnivora d. insektivora	C1	√		
6.	Sekumpulan tumbuhan hijau yang sangat kecil ukurannya, dan melayang-layang dalam air disebut... a. fitoplankton b. zooplankton c. ganggang d. teratai	C1	√		
7.	Contoh pengurai adalah... a. hewan dan bakteri b. hewan dan tumbuhan c. bakteri dan jamur d. fungi dan plantae	C1	√		
8.	Tumbuhan memproduksi makanan melalui proses...	C1	√		

	a. pencangkakan b. penyerbukan c. fotosintesis d. pemupukan				
9.	<p><i>Perhatikan gambar berikut untuk soal nomor 9 dan 10!</i></p>  <p>Pada gambar di atas, urutan rantai makanan yang paling tepat diawali dengan...</p>	C2	√		
	a. jamur – rumput – tikus – ular – elang b. rumput – tikus – ular – elang - jamur c. tikus – ular – elang – jamur – rumput d. ular – elang – jamur – rumput – tikus				
10.	<p>Pada gambar di atas, yang termasuk konsumen tingkat I adalah...</p>	C2	√		
	a. tikus b. elang c. jamur d. ular				

11.	<p>Perhatikan gambar berikut!</p>  <p>Gambar antara bunga dan kupu-kupu merupakan salah satu simbiosis...</p> <p>a. patriotisme b. mutualisme c. komensalisme d. parasitisme</p>	C2	√		
12.	<p>Berikut ini merupakan sumber energi pada tumbuhan adalah...</p> <p>a. angin b. tumbuhan lain c. hewan d. matahari</p>	C1	√		
13.	<p>Mahkluk hidup yang memakan makanan tanpa bisa membuat sendiri disebut...</p> <p>a. rantai makanan</p>	C2	√		

	b. konsumen c. produsen d. pengurai				
14.	Simbiosis yang terjadi antara dua organisme dibagi menjadi 3 yaitu... a. parasitisme, fanasitisme, komensalisme b. mutualisme, fanatisme, komensalisme c. mutualisme, komensalisme, patriotisme d. parasitisme, mutualisme, komensalisme	C2	√		Penggunaan angka 3 bisa diganti menjadi kata tiga
15.	Sumber energi pada hewan adalah... a. matahari dan tumbuhan b. hewan dan matahari c. tumbuhan dan bunga d. tumbuhan dan hewan	C1	√		
16.	Sumber energi panas terbesar bagi makhluk hidup di bumi adalah.... a. api b. magma c. minyak bumi d. matahari	C1	√		
17.	Manusia memanfaatkan sinar matahari di antaranya untuk... a. berkembangbiak b. metamorfosis c. menjemur pakaian d. memasak nasi	C2	√		
18.	Tumbuhan sangat membutuhkan sinar matahari dalam proses....	C2	√		

	a. fotosintesis b. metamorfosis c. penyerbukan d. pembuahan				
19.	Manusia zaman dahulu dapat menghasilkan api dengan cara.... a. melempar kayu kering ke udara b. menjatuhkan batu ke dalam lubang c. menjemur batu di bawah sinar matahari d. menggesekkan dua kayu kering	C2	√		
20.	Berikut ini pemanfaatan energi panas matahari yang dilakukan oleh nelayan adalah.... a. menjemur padi b. mengeringkan ikan c. mengeringkan garam d. meradiasi air laut	C2	√		
21.	Panas dapat berpindah dari.... a. benda bersuhu rendah ke benda bersuhu tinggi b. benda bersuhu tinggi ke benda bersuhu rendah c. benda bersuhu rendah ke benda bersuhu minus d. benda bersuhu nol ke benda bersuhu 100	C1	√		
22.	Radiasi adalah proses perpindahan panas dengan.... a. tanpa zat perantara b. tanpa perantara cahaya	C1	√		

	c. perantara logam d. dengan zat perantara				
23.	Perpindahan panas melalui zat perantara dinamakan.... a. konveksi b. radiasi c. konduksi d. konjungsi	C1	√		Dilengkapi penjelasan proses konduksi (tanpa disertai perpindahan partikel-partikel dari zat tersebut)
24.	Air yang dimasak dalam panci bisa mendidih merata ketika dipanaskan termasuk perpindahan panas secara.... a. konveksi b. konduksi c. respirasi d. evaporasi	C2	√		
25.	Benda yang dapat menghantarkan panas dengan baik dinamakan.... a. konvektor b. konduktor c. isolator d. radiator	C1	√		
26.	Ketika sedang memasak sayur, ibu menggunakan adukan sayur yang terbuat dari gagang kayu. Adukan dengan gagang kayu dipilih ibu karena.... a. bisa menghantarkan panas dengan baik b. bisa membuat masakan menjadi tambah enak c. panas air sayur akan terasa di tangan	C2	√		

	d. kayu tidak bisa menghantarkan panas dengan baik				
27.	Benda-benda di bawah ini yang termasuk konduktor adalah.... a. kayu dan kaca b. besi dan alumunium c. plastik dan karet d. gabus dan kain	C1	√		
28.	Gagang panci banyak yang dibuat dengan benda isolator agar tangan.... a. tidak terasa berat b. terasa semakin kuat c. merasakan panas d. tidak terhantari panas	C2	√		
29.	Contoh benda di rumah yang memiliki konduktor dan isolator di dalamnya adalah.... a. sendok b. garpu c. setrika d. piring	C3	√		
30.	Panci, wajan dan dandang banyak dibuat dari bahan.... a. logam b. emas c. kayu d. karet	C1	√		

Singaraja, 11 April 2022

Penilai



Luh Mitha Priyanka, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199310062019032021

Lampiran 13. Surat Pengantar Penilaian Kisi-Kisi Butir Tes (Ibu Nia)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PASCASARJANA

Alamat : Jalan Udayana, Kampus Tengah Singaraja; Telp. (0362) 32558 Fax. (0362) 32558

Nomor : 1085 /UN48.14.1/KM/2022

Hal : Permohonan Uji Butir Soal

Kepada Yth. : Dr. Nia Erlina, S.Pd., M.Pd.

di-
Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan dengan pelaksanaan penelitian tesis mahasiswa kami di Prodi S2 Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha maka pada kesempatan ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia menjadi validator dari produk penelitian Tesis mahasiswa kami, dengan :

Nama : I Gede Widiartana Putra
NIM/Semester : 2029071001 / IV
Program Studi : Teknologi Pendidikan (S2)
Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teori Gagne untuk Mata Pelajaran Tematik Pada Kelas V Sekolah Dasar.

Demikian permohonan ini, atas perkenan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 7 April 2022

a.n. Direktur,
Wakil Direktur I,



Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd
NIP. 196002101986021001


Lampiran 14. Hasil Uji Validitas Butir Tes (Ibu Nia)


LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN

TES PILIHAN GANDA

No.	Soal	Jenjang Kemampuan	Relevan/Tidak Relevan		Komentar/Saran
			R	TR	
1.	Ekosistem adalah interaksi yang terjadi di sebuah lingkungan tertentu yang terjadi antara.... a. karnivora dan herbivora b. makhluk hidup dan benda mati c. pemangsa dan tumbuhan d. makhluk hidup dan pepohonan	C1	√		Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini
2.	Kumpulan dari beberapa individu sejenis yang menempati suatu lingkungan tertentu dinamakan.... a. habitat b. ekosistem c. populasi d. komunitas	C2		√	Dalam tingkatan kognitif memahami, siswa sebaiknya digiring dengan menggunakan contoh situasi atau fenomena yang sesuai dengan definisi istilah populasi, bukan langsung menggunakan definisi populasi
3.	Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk bisa bertahan dan memenuhi kebutuhannya. Lingkungan yang berupa benda mati dinamakan lingkungan.... a. abiotik	C2		√	Dalam tingkatan kognitif memahami, siswa sebaiknya digiring dengan menggunakan contoh situasi atau fenomena yang sesuai dengan definisi

	b. biotik c. atmosfer d. biosfer				lingkungan abiotik, bukan langsung menggunakan definisi lingkungan abiotik
4.	Berikut ini yang merupakan contoh hewan yang memakan tumbuhan adalah.... a. tikus, ayam dan kucing b. kelinci, marmut dan anjing c. kambing, rusa dan buaya d. kuda, sapi dan kerbau	C1	√		Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini
5.	Hewan yang memakan daging dinamakan.... a. herbivora b. karnivora c. omnivora d. insektivora	C1	√		Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini
6.	Sekumpulan tumbuhan hijau yang sangat kecil ukurannya, dan melayang-layang dalam air disebut... a. fitoplankton b. zooplankton c. ganggang d. teratai	C1	√		Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini
7.	Contoh pengurai adalah... a. hewan dan bakteri b. hewan dan tumbuhan c. bakteri dan jamur d. fungi dan plantae	C1	√		Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini

8.	<p>Tumbuhan memproduksi makanan melalui proses...</p> <p>a. pencangkakan b. penyerbukan c. fotosintesis d. pemupukan</p>	C1	√		Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini
9.	<p>Perhatikan gambar berikut untuk soal nomor 9 dan 10!</p>  <p>Pada gambar di atas, urutan rantai makanan yang paling tepat diawali dengan...</p> <p>a. jamur – rumput – tikus – ular – elang b. rumput – tikus – ular – elang - jamur c. tikus – ular – elang – jamur – rumput d. ular – elang – jamur – rumput – tikus</p>	C2		√	
10.	<p>Pada gambar di atas, yang termasuk konsumen tingkat I adalah...</p> <p>a. tikus b. elang</p>	C2	√		

	c. jamur d. ular				
11.	Perhatikan gambar berikut!  Gambar antara bunga dan kupu-kupu merupakan salah satu simbiosis... a. patriotisme b. mutualisme c. komensalisme d. parasitisme	C2	√		
12.	Berikut ini merupakan sumber energi pada tumbuhan adalah... a. angin b. tumbuhan lain c. hewan d. matahari	C1	√		Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini

13.	Mahkluk hidup yang memakan makanan tanpa bisa membuat sendiri disebut... a. rantai makanan b. konsumen c. produsen d. pengurai	C2		√	Dalam tingkatan kognitif memahami, siswa sebaiknya digiring dengan menggunakan contoh situasi atau fenomena yang sesuai dengan definisi konsumen, bukan langsung menggunakan definisi konsumen
14.	Simbiosis yang terjadi antara dua organisme dibagi menjadi 3 yaitu... a. parasitisme, fanasitisme, komensalisme b. mutualisme, fanatisme, komensalisme c. mutualisme, komensalisme, patriotisme d. parasitisme, mutualisme, komensalisme	C2		√	Dalam tingkatan kognitif memahami, siswa sebaiknya digiring dengan menggunakan contoh situasi atau fenomena yang sesuai dengan jenis simbiosis, bukan langsung menyebutkan jenis simbiosis
15.	Sumber energi pada hewan adalah... a. matahari dan tumbuhan b. hewan dan matahari c. tumbuhan dan bunga d. tumbuhan dan hewan	C1	√		Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini
16.	Sumber energi panas terbesar bagi makhluk hidup di bumi adalah.... a. api b. magma c. minyak bumi d. matahari	C1	√		Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini
17.	Manusia memanfaatkan sinar matahari di antaranya untuk.... a. berkembangbiak	C2		√	Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini

	b. metamorfosis c. menjemur pakaian d. memasak nasi				
18.	Tumbuhan sangat membutuhkan sinar matahari dalam proses.... a. fotosintesis b. metamorfosis c. penyerbukan d. pembuahan	C2		√	Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini
19.	Manusia zaman dahulu dapat menghasilkan api dengan cara.... a. melempar kayu kering ke udara b. menjatuhkan batu ke dalam lubang c. menjemur batu di bawah sinar matahari d. menggesekkan dua kayu kering	C2		√	Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini
20.	Berikut ini pemanfaatan energi panas matahari yang dilakukan oleh nelayan adalah.... a. menjemur padi b. mengeringkan ikan c. mengeringkan garam d. meradiasi air laut	C2		√	Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini
21.	Panas dapat berpindah dari.... a. benda bersuhu rendah ke benda bersuhu tinggi b. benda bersuhu tinggi ke benda bersuhu rendah c. benda bersuhu rendah ke benda bersuhu minus d. benda bersuhu nol ke benda bersuhu 100	C1	√		Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini

22.	<p>Radiasi adalah proses perpindahan panas dengan....</p> <p>a. tanpa zat perantara b. tanpa perantara cahaya c. perantara logam d. dengan zat perantara</p>	C1	√		Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini
23.	<p>Perpindahan panas melalui zat perantara dinamakan....</p> <p>a. konveksi b. radiasi c. konduksi d. konjungsi</p>	C1	√		Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini
24.	<p>Air yang dimasak dalam panci bisa mendidih merata ketika dipanaskan termasuk perpindahan panas secara....</p> <p>a. konveksi b. konduksi c. respirasi d. evaporasi</p>	C2		√	
25.	<p>Benda yang dapat menghantarkan panas dengan baik dinamakan....</p> <p>a. konvektor b. konduktor c. isolator d. radiator</p>	C1	√		Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini
26.	<p>Ketika sedang memasak sayur, ibu menggunakan adukan sayur yang terbuat dari gagang kayu. Adukan dengan gagang kayu dipilih ibu</p>	C2		√	

	karena.... a. bisa menghantarkan panas dengan baik b. bisa membuat masakan menjadi tambah enak c. panas air sayur akan terasa di tangan d. kayu tidak bisa menghantarkan panas dengan baik				
27.	Benda-benda di bawah ini yang termasuk konduktor adalah.... a. kayu dan kaca b. besi dan alumunium c. plastik dan karet d. gabus dan kain	C1	√		Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini
28.	Gagang panci banyak yang dibuat dengan benda isolator agar tangan.... a. tidak terasa berat b. terasa semakin kuat c. merasakan panas d. tidak terhantari panas	C2		√	Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini
29.	Contoh benda di rumah yang memiliki konduktor dan isolator di dalamnya adalah.... a. sendok b. garpu c. setrika d. piring	C3		√	Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini
30.	Panci, wajan dan dandang banyak dibuat dari bahan.... a. logam b. emas	C1	√		Sebaiknya diberi stimulus dengan menggunakan fenomena-fenomena terkini

c. kayu d. karet				
---------------------	--	--	--	--

Singaraja, 13 April 2022

Penilai



Dr. Nia Erlina, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198708102020122011

Lampiran 15. Surat Pengantar Uji Validitas Instrumen Ahli Isi (Ibu Mitha)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PASCASARJANA

Alamat : Jalan Udayana, Kampus Tengah Singaraja; Telp. (0362) 32558 Fax. (0362) 32558

Nomor : 600/UN48.14.1/KM/2022

Hal : Uji Validitas Isi Mata Pelajaran

Kepada Yth. : Luh Mitha Priyanka, S.Pd., M.Pd.

di-
Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan dengan pelaksanaan penelitian disertasi mahasiswa kami di Prodi S2 Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha maka pada kesempatan ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia menjadi validator dari produk penelitian tesis mahasiswa kami, dengan :

Nama : I Gede Widiartana Putra
NIM/Semester : 2029071001 / IV
Program Studi : Teknologi Pendidikan (S2)
Judul Proposal : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teori Gagne untuk Mata Pelajaran Tematik Pada Kelas V Sekolah Dasar

Demikian permohonan ini, atas perkenan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.



Singaraja, 21 Pebruari 2022

Wakil Direktur,
Wakil Direktur I,

Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd
NIP. 196002101986021001

Lampiran 16. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Isi (Ibu Mitha)

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN VIDEO PEMBELAJARAN

AHLI ISI MATA PELAJARAN

Teori				
Untuk menilai sebuah isi mata pelajaran, perlu dikembangkan aspek-aspek menjadi butir pertanyaan. Adapun aspek-aspeknya yaitu sebagai berikut. (Allessi dan Trollip, 2001)				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kebenaran struktur materi 2. Keakuratan isi materi 3. Kebenaran tata bahasa 4. Kebenaran kesesuaian tingkat kesulitan dengan pengguna 				
No.	Kriteria	Relevan/Tidak Relevan		Komentar/Saran
		R	TR	
A.	MATERI YANG DISAJIKAN TEPAT			
1.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	√		
2.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator	√		
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	√		
B.	KEAKURATAN MATERI DIDALAMNYA			
4.	Kebenaran materi yang disampaikan	√		Apa beda kebenaran, keakuratan, dan ketepatan penyajian materi?
5.	Keakuratan materi yang disampaikan	√		
6.	Kebaruan (kemutakhiran) materi yang disajikan	√		
7.	Ketepatan penyajian materi	√		

C.	PENYAJIAN TATA BAHASA BENAR			
8.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	√		
9.	Ketepatan penulisan ejaan pada materi	√		
10.	Ketepatan penggunaan tanda baca pada materi	√		

D.	TINGKAT KESULITAN MATERI DISESUAIKAN DENGAN KARAKTERISTIK PENGGUNA			
11.	Tingkat keluasan materi sesuai dengan karakteristik siswa	√		Mungkin bisa diperjelas bahwa materi yang disampaikan bukan materi abstrak, karena anak SD cara berpikirnya masih sangat konkret.
12.	Kedalaman materi yang disajikan	√		
13.	Ilustrasi (contoh) dalam media pembelajaran mampu memperjelas materi yang disampaikan.	√		Mungkin bisa ditambahkan apakah contoh yang disajikan dekat dengan lingkungan siswa. Jadi anak SD lebih mudah memahaminya.

Singaraja, 25 Februari 2022

Penilai

Luh Mitha Priyanka, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199310062019032021

Lampiran 17. Surat Pengantar Uji Validitas Instrumen Ahli Isi (Ibu Nia)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PASCASARJANA

Alamat : Jalan Udayana, Kampus Tengah Singaraja; Telp. (0362) 32558 Fax. (0362) 32558

Nomor : 600/UN48.14.1/KM/2022

Hal : **Uji Validitas Isi Mata Pelajaran**

Kepada Yth. : Dr. Nia Erlina, S.Pd., M.Pd.

di-
Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan dengan pelaksanaan penelitian disertasi mahasiswa kami di Prodi S2 Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha maka pada kesempatan ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia menjadi validator dari produk penelitian tesis mahasiswa kami, dengan :

Nama : I Gede Widiartana Putra
NIM/Semester : 2029071001 / IV
Program Studi : Teknologi Pendidikan (S2)
Judul Proposal : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teori Gagne untuk Mata Pelajaran Tematik Pada Kelas V Sekolah Dasar

Demikian permohonan ini, atas perkenan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.



Singaraja, 21 Pebruari 2022

Direktur,
Wakil Direktur I,

Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd
NIP. 196002101986021001

Lampiran 18. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Isi (Ibu Nia)

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN VIDEO PEMBELAJARAN

AHLI ISI MATA PELAJARAN

Teori				
Untuk menilai sebuah isi mata pelajaran, perlu dikembangkan aspek-aspek menjadi butir pertanyaan. Adapun aspek-aspeknya yaitu sebagai berikut. (Allessi dan Trollip, 2001)				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kebenaran struktur materi 2. Keakuratan isi materi 3. Kebenaran tata bahasa 4. Kebenaran kesesuaian tingkat kesulitan dengan pengguna 				
No.	Kriteria	Relevan/Tidak Relevan		Komentar/Saran
		R	TR	
A.	MATERI YANG DISAJIKAN TEPAT			Silahkan dicek kembali...urutan penyampaian indikator, tujuan pembelajaran, KI, KD? Mana yang lebih umum dan mana yang lebih khusus? Apakah materi sesuai
1.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	R		Kesesuaian uraian materi dengan.....
2.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator	R		
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	R		
B.	KEAKURATAN MATERI DIDALAMNYA			
4.	Kebenaran materi yang disampaikan	R		Rinciannya seperti apa
5.	Keakuratan materi yang disampaikan	R		Rinciannya seperti apa

6.	Kebaruan (kemutakhiran) materi yang disajikan	R		Rinciannya seperti apa
7.	Ketepatan penyajian materi	R		Rinciannya seperti apa
C.	PENYAJIAN TATA BAHASA BENAR			
8.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	R		
9.	Ketepatan penulisan ejaan pada materi	R		
10.	Ketepatan penggunaan tanda baca pada materi	R		

D.	TINGKAT KESULITAN MATERI DISESUAIKAN DENGAN KARAKTERISTIK PENGGUNA			Perlu penambahan tentang <ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian urutan materi • Kesesuaian penyajian istilah-istilah ilmiah dengan perkembangan peserta didik
11.	Tingkat keluasan materi sesuai dengan karakteristik siswa	R		
12.	Kedalaman materi yang disajikan	R		
13.	Ilustrasi (contoh) dalam media pembelajaran mampu memperjelas materi yang disampaikan.	R		

Singaraja, 24 Februari 2022

Penilai



Dr. Nia Erlina, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198708102020122011

Lampiran 19. Surat Pengantar Uji Validitas Instrumen Ahli Desain, Media, Perorangan, dan Kelompok Kecil (Pak Komang Sudarma)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PASCASARJANA

Alamat : Jalan Udayana, Kampus Tengah Singaraja; Telp. (0362) 32558 Fax. (0362) 32558

Nomor : 635/UN48.14.1/KM/2022

Hal : **Permohonan Uji Validitas Media Pembelajaran, Desain Pembelajaran, dan Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan**

Kepada Yth. : Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.

di-
Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan dengan pelaksanaan penelitian disertasi mahasiswa kami di Prodi S2 Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha maka pada kesempatan ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia menjadi validator dari produk penelitian tesis mahasiswa kami, dengan :

Nama : I Gede Widiartana Putra
NIM/Semester : 2029071001 / III
Program Studi : Teknologi Pendidikan (S2)
Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teori Gagne untuk Mata Pelajaran Tematik Pada Kelas V Sekolah Dasar

Demikian permohonan ini, atas perkenan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 24 Pebruari 2022



Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd
NIP. 196002101986021001

Lampiran 20. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Desain, Media, Perorangan, dan Kelompok Kecil (Pak Komang Sudarma)

KISI-KISI INSTRUMEN VIDEO PEMBELAJARAN
AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Teori			
<p>Dari teori yang digunakan maka dapat disimpulkan penilaian produk dari aspek desain pembelajaran harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut. (Supriatna dan Mulyadi, 2009)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan teori belajar Gagne 2. Ketepatan 3. Kejelasan 4. Minat/perhatian 5. Dapat memberikan dampak bagi siswa 6. Desain Pesan 			
No	Komponen	Indikator	Jumlah butir
1	Kesesuaian dengan 9 langkah teori belajar Gagne	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemenarikan opening pada video 2. Menarik perhatian siswa 3. Penyampaian tujuan pembelajaran 4. Mengingat kembali pembelajaran sebelumnya 5. Penyajian materi 	5
2	Ketepatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian video dengan karakteristik siswa 2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 3. Materi dalam video pembelajaran dikemas secara runtut 	3
3	Kejelasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa. 2. Kejelasan uraian materi 	2
4	Minat/perhatian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Video memotivasi minat belajar 2. Meningkatkan perhatian siswa pada pembelajaran 	2
5	Dapat memberikan dampak bagi siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi 2. Merangsang partisipasi aktif pada siswa 3. Meningkatkan hasil belajar siswa 	3
6	Desain Pesan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna gambar nyaman di pandang 2. Ketepatan ilustrasi pada deskripsi 	2
Jumlah			17

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN VIDEO PEMBELAJARAN
AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Teori				
<p>Dalam menilai desain pembelajaran, diperlukan sebuah aspek untuk dijadikan butir pertanyaan. Dari teori ini dapat disimpulkan bahwa penilaian produk dari aspek desain pembelajaran harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut. (Supriatna dan Mulyadi, 2009)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan teori belajar Gagne 2. Ketepatan 3. Kejelasan 4. Minat/perhatian 5. Kualitas tes dan penilaiannya 6. Dapat memberikan dampak bagi siswa 7. Desain Pesan 				
No.	Kriteria	Relevan/Tidak Relevan		Komentar/Saran
		R	TR	
A.	KESESUAIAN DENGAN TEORI BELAJAR GAGNE			
1.	Kesesuaian opening pada video	<input type="checkbox"/>		
2.	Menarik perhatian siswa	<input type="checkbox"/>		
3.	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran	<input type="checkbox"/>		
4.	Mengingat kembali pembelajaran sebelumnya	<input type="checkbox"/>		
5.	Kejelasan penyajian materi	<input type="checkbox"/>		
B.	KETEPATAN			
6.	Kesesuaian video dengan karakteristik siswa kelas 5 SD	<input type="checkbox"/>		

7.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	<input type="checkbox"/>		
8.	Materi dalam video pembelajaran dikemas secara runtut	<input type="checkbox"/>		
C.	KEJELASAN			
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa.	<input type="checkbox"/>		
10.	Kejelasan uraian materi	<input type="checkbox"/>		
D.	MINAT/PERHATIAN			
11.	Video memotivasi minat belajar	<input type="checkbox"/>		
12.	Meningkatan perhatian siswa pada pembelajaran	<input type="checkbox"/>		
E.	DAPAT MEMBERIKAN DAMPAK BAGI SISWA			
13.	Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi	<input type="checkbox"/>		
14.	Merangsang partisipasi aktif pada siswa	<input type="checkbox"/>		
15.	Meningkatkan hasil belajar siswa	<input type="checkbox"/>		
F.	DESAIN PESAN			
16.	Warna gambar nyaman di pandang	<input type="checkbox"/>		
17.	Ketepatan ilustrasi pada deskripsi	<input type="checkbox"/>		

KISI-KISI INSTRUMEN VIDEO PEMBELAJARAN
AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Teori			
<p>Dari teori yang digunakan maka dapat disimpulkan penilaian produk video pembelajaran dilihat dari aspek media pembelajaran yaitu harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut. (Walker & Hess dalam Arsyad, 2011)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kualitas visual 2. Kejelasan audio 3. Penyajian video 4. Kemenarikan materi/pesan 			
No	Komponen	Indikator	Jumlah Butir
1	Kualitas Visual	<p>Kemenarikan grafis yang ditampilkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian layout desain dalam video 2. Kesesuaian warna background dalam video 3. Kesesuaian jenis font yang terdapat dalam video 4. Kesesuaian ukuran font yang terdapat dalam video 5. Kesesuaian warna font yang terdapat dalam video 6. Kesesuaian penggunaan simbol atau <i>shape</i> dalam video <p>Kemenarikan animasi yang ditampilkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Kesesuaian animasi dengan materi pelajaran 8. Kemenarikan gerakan animasi dalam video 9. Kesesuaian tata letak animasi dalam video 10. Kemenarikan warna animasi dalam video 	10
2	Kejelasan Audio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan suara narrator 2. Kesesuaian suara narrator 3. Kesesuaian penggunaan <i>Sound Effect</i> 4. Keteraturan musik latar 	4
3	Kesesuaian penyajian video	<ol style="list-style-type: none"> 1. Video yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa 2. Kesesuaian video dengan tujuan pembelajaran 3. Keidealannya durasi dengan sasaran 	3
4	Kreatif dalam penuangan ide dan kreatifitas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemenarikan dalam penyampaian materi/pesan 	1
Jumlah			18

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN VIDEO PEMBELAJARAN

AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Teori				
<p>Untuk menilai sebuah media pembelajaran, diperlukan sebuah aspek untuk dijadikan butir pertanyaan. Dengan menggunakan teori ini, maka dapat disimpulkan penilaian produk video pembelajaran yaitu harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut. (Walker & Hess dalam Arsyad, 2011)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kualitas Gambar 2. Suara/Narasi 3. <i>Sound effect</i> (efek suara) 4. Durasi 				
No.	Kriteria	Relevan/Tidak Relevan		Komentar/Saran
		R	TR	
A.	KUALITAS VISUAL			
	Kemenarikan grafis yang ditampilkan	<input type="checkbox"/>		
1.	Kesesuaian layout desain dalam video	<input type="checkbox"/>		
2.	Kesesuaian warna background dalam video	<input type="checkbox"/>		
3.	Kesesuaian jenis font yang terdapat dalam video	<input type="checkbox"/>		
4.	Kesesuaian ukuran font yang terdapat dalam video	<input type="checkbox"/>		
5.	Kesesuaian warna font yang terdapat dalam video	<input type="checkbox"/>		
6.	Kesesuaian penggunaan simbol atau <i>shape</i> dalam video	<input type="checkbox"/>		
	Kemenarikan animasi yang ditampilkan			
7.	Kesesuaian animasi dengan materi pelajaran	<input type="checkbox"/>		
8.	Kemenarikan gerakan animasi dalam video	<input type="checkbox"/>		
9.	Kesesuaian tata letak animasi dalam video	<input type="checkbox"/>		
10.	Kemenarikan warna animasi dalam video	<input type="checkbox"/>		
B.	KEJELASAN SUARA NARASI, SOUND EFFECT, DAN MUSIK			
11.	Kejelasan suara narrator	<input type="checkbox"/>		

12.	Kesesuaian suara narrator	<input type="checkbox"/>		
13.	Kesesuaian penggunaan <i>Sound Effect</i>	<input type="checkbox"/>		
14.	Keteraturan musik latar	<input type="checkbox"/>		
C.	KESESUAIAN PENYAJIAN VIDEO			
15.	Video yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa	<input type="checkbox"/>		
16.	Kesesuaian video dengan tujuan pembelajaran	<input type="checkbox"/>		
17.	Kesesuaian durasi video	<input type="checkbox"/>		
D.	KREATIF DALAM PENUANGAN IDE DAN KREATIFITAS			
18.	Kemenarikan dalam penyampaian materi/pesan	<input type="checkbox"/>		

KISI-KISI INSTRUMEN VIDEO PEMBELAJARAN

UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL, DAN LAPANGAN

Teori			
Berdasarkan berbagai teori yang digunakan maka dapat disimpulkan penilaian produk video pembelajaran dilihat dari aspek pengguna melalui uji perorangan, kelompok kecil dan lapangan yaitu harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut.			
<ol style="list-style-type: none">1. Menarik minat siswa2. Penyajian materi3. Meningkatkan perhatian siswa4. Memotivasi5. Kejelasan suara			
No	Komponen	Indikator	Jumlah Butir
1	Menarik minat siswa	<ol style="list-style-type: none">1. Kemenarikan tampilan video pembelajaran2. Kemenarikan gambar yang ditampilkan3. Kejelasan dan kemenarikan warna yang disajikan	3
2	Penyajian Materi	<ol style="list-style-type: none">1. Materi yang disajikan jelas2. Materi yang disajikan mudah di pahami3. Contoh yang diberikan dalam materi mudah dipahami	3
3	Meningkatkan perhatian siswa	<ol style="list-style-type: none">1. Video pembelajaran mampu meningkatkan perhatian	1
4	Memotivasi	<ol style="list-style-type: none">1. Video pembelajaran mampu memotivasi belajar2. Huruf dapat dibaca dengan jelas	2
5	Kejelasan suara	<ol style="list-style-type: none">1. Kejelasan suara narrator2. Musik latar jelas didengar	4
Jumlah			11

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN VIDEO PEMBELAJARAN
UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL, DAN LAPANGAN

Teori				
<p>Dari beberapa teori yang digunakan, maka dapat disimpulkan penilaian produk video pembelajaran dilihat dari aspek pengguna melalui uji perorangan, kelompok kecil dan lapangan, Adapun aspek-aspek yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik minat siswa 2. Penyajian materi 3. Meningkatkan perhatian siswa 4. Memotivasi 5. Kejelasan suara 				
No.	Kriteria	Relevan/Tidak Relevan		Komentar/Saran
		R	TR	
A.	MENARIK MINAT SISWA			
1.	Kemenarikan tampilan video pembelajaran	<input type="checkbox"/>		
2.	Kemenarikan gambar yang ditampilkan	<input type="checkbox"/>		
3.	Kejelasan dan kemenarikan warna yang disajikan	<input type="checkbox"/>		
B.	PENYAJIAN MATERI			
4.	Materi yang disajikan jelas	<input type="checkbox"/>		
5.	Materi yang disajikan mudah di pahami	<input type="checkbox"/>		
6.	Contoh yang diberikan dalam materi mudah dipahami	<input type="checkbox"/>		
C.	MENINGKATKAN PERHATIAN SISWA			
7.	Video pembelajaran mampu meningkatkan perhatian	<input type="checkbox"/>		
D.	MEMOTIVASI			
8.	Video pembelajaran mampu memotivasi belajar	<input type="checkbox"/>		
9.	Huruf dapat dibaca dengan jelas	<input type="checkbox"/>		

E.	KEJELASAN SUARA			
10.	Kejelasan suara narrator	□		
11.	Musik latar jelas didengar	□		

Lampiran 21. Surat Keterangan Uji Validitas Instrumen Ahli Desain, Media, Perorangan, dan Kelompok Kecil (Pak Komang Sudarma)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PASCASARJANA

Alamat : Jalan Udayana, Kampus Tengah Singaraja; Telp. (0362) 32558 Fax. (0362) 32558

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19720420 200112 1001

Menerangkan bahwa Mahasiswa Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Gede Widiartana Putra

NIM : 2029071001

Prodi : S2 Teknologi Pembelajaran

Telah melakukan uji instrumen media pembelajaran, desain pembelajaran dan uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan terhadap Video Pembelajaran Berbasis Teori Gagne sebagaimana mestinya.

Singaraja, , 2022

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19720420 200112 1001

Lampiran 22. Surat Pengantar Uji Validitas Instrumen Ahli Desain, Media, Perorangan, dan Kelompok Kecil (Pak Made Tegeh)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PASCASARJANA

Alamat : Jalan Udayana, Kampus Tengah Singaraja; Telp. (0362) 32558 Fax. (0362) 32558

Nomor : 635/UN48.14.1/KM/2022

Hal : **Permohonan Uji Validitas Media Pembelajaran, Desain Pembelajaran, dan Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan**

Kepada Yth. : Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

di-
Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan dengan pelaksanaan penelitian disertasi mahasiswa kami di Prodi S2 Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha maka pada kesempatan ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia menjadi validator dari produk penelitian tesis mahasiswa kami, dengan :

Nama : I Gede Widiartana Putra
NIM/Semester : 2029071001 / III
Program Studi : Teknologi Pendidikan (S2)
Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teori Gagne untuk Mata Pelajaran Tematik Pada Kelas V Sekolah Dasar

Demikian permohonan ini, atas perkenan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 24 Pebruari 2022



Prof. Dr. Rida Bagus Putrayasa, M.Pd
NIP. 196007101986021001

Lampiran 23. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Desain, Media, Perorangan, dan Kelompok Kecil (Pak Made Tegeh)

**KISI-KISI INSTRUMEN VIDEO PEMBELAJARAN
AHLI DESAIN PEMBELAJARAN**

Teori			
<p>Dari teori yang digunakan maka dapat disimpulkan penilaian produk dari aspek desain pembelajaran harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut. (Supriatna dan Mulyadi, 2009)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan teori belajar Gagne 2. Ketepatan 3. Kejelasan 4. Minat/perhatian 5. Dapat memberikan dampak bagi siswa 6. Desain Pesan 			
No	Komponen	Indikator	Jumlah butir
1	Kesesuaian dengan 9 langkah teori belajar Gagne	<ol style="list-style-type: none"> 6.Kemenarikan opening pada video 7.Menarik perhatian siswa 8.Penyampaian tujuan pembelajaran 9.Mengingat kembali pembelajaran sebelumnya 10. Penyajian materi 	5
2	Ketepatan	<ol style="list-style-type: none"> 4.Kesesuaian video dengan karakteristik siswa 5.Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 6.Materi dalam video pembelajaran dikemas secara runtut 	3
3	Kejelasan	<ol style="list-style-type: none"> 3. Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa. 4. Kejelasan uraian materi 	2
4	Minat/perhatian	<ol style="list-style-type: none"> 3.Video memotivasi minat belajar 4.Meningkatan perhatian siswa pada pembelajaran 	2
5	Dapat memberikan dampak bagi siswa	<ol style="list-style-type: none"> 4.Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi 5.Merangsang partisipasi aktif pada siswa 6.Meningkatkan hasil belajar siswa 	3
6	Desain Pesan	<ol style="list-style-type: none"> 3.Warna gambar nyaman di pandang 4.Ketepatan ilustrasi pada deskripsi 	2
Jumlah			17

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN VIDEO PEMBELAJARAN
AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Teori				
<p>Dalam menilai desain pembelajaran, diperlukan sebuah aspek untuk dijadikan butir pertanyaan. Dari teori ini dapat disimpulkan bahwa penilaian produk dari aspek desain pembelajaran harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut. (Supriatna dan Mulyadi, 2009)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan teori belajar Gagne 2. Ketepatan 3. Kejelasan 4. Minat/perhatian 5. Kualitas tes dan penilaiannya 6. Dapat memberikan dampak bagi siswa 7. Desain Pesan 				
No.	Kriteria	Relevan/Tidak Relevan		Komentar/Saran
		R	TR	
A.	KESESUAIAN DENGAN TEORI BELAJAR GAGNE			
1.	Kesesuaian opening pada video	<input type="checkbox"/>		
2.	Menarik perhatian siswa	<input type="checkbox"/>		
3.	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran	<input type="checkbox"/>		
4.	Mengingat kembali pembelajaran sebelumnya	<input type="checkbox"/>		
5.	Kejelasan penyajian materi	<input type="checkbox"/>		
B.	KETEPATAN			
6.	Kesesuaian video dengan karakteristik siswa kelas 5 SD	<input type="checkbox"/>		

7.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	<input type="checkbox"/>		
8.	Materi dalam video pembelajaran dikemas secara runtut	<input type="checkbox"/>		
C.	KEJELASAN			
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa.	<input type="checkbox"/>		
10.	Kejelasan uraian materi	<input type="checkbox"/>		
D.	MINAT/PERHATIAN			
11.	Video memotivasi minat belajar	<input type="checkbox"/>		
12.	Meningkatan perhatian siswa pada pembelajaran	<input type="checkbox"/>		
E.	DAPAT MEMBERIKAN DAMPAK BAGI SISWA			
13.	Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi	<input type="checkbox"/>		
14.	Merangsang partisipasi aktif pada siswa	<input type="checkbox"/>		
15.	Meningkatkan hasil belajar siswa	<input type="checkbox"/>		
F.	DESAIN PESAN			
16.	Warna gambar nyaman di pandang	<input type="checkbox"/>		
17.	Ketepatan ilustrasi pada deskripsi	<input type="checkbox"/>		

KISI-KISI INSTRUMEN VIDEO PEMBELAJARAN
AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Teori			
<p>Dari teori yang digunakan maka dapat disimpulkan penilaian produk video pembelajaran dilihat dari aspek media pembelajaran yaitu harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut. (Walker & Hess dalam Arsyad, 2011)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kualitas visual 2. Kejelasan audio 3. Penyajian video 4. Kemenarikan materi/pesan 			
No	Komponen	Indikator	Jumlah Butir
1	Kualitas Visual	<p>Kemenarikan grafis yang ditampilkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Kesesuaian layout desain dalam video 12. Kesesuaian warna background dalam video 13. Kesesuaian jenis font yang terdapat dalam video 14. Kesesuaian ukuran font yang terdapat dalam video 15. Kesesuaian warna font yang terdapat dalam video 16. Kesesuaian penggunaan simbol atau <i>shape</i> dalam video <p>Kemenarikan animasi yang ditampilkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 17. Kesesuaian animasi dengan materi pelajaran 18. Kemenarikan gerakan animasi dalam video 19. Kesesuaian tata letak animasi dalam video 20. Kemenarikan warna animasi dalam video 	10
2	Kejelasan Audio	<ol style="list-style-type: none"> 5. Kejelasan suara narrator 6. Kesesuaian suara narrator 7. Kesesuaian penggunaan <i>Sound Effect</i> 8. Keteraturan musik latar 	4
3	Kesesuaian penyajian video	<ol style="list-style-type: none"> 4. Video yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa 5. Kesesuaian video dengan tujuan pembelajaran 6. Keidealannya durasi dengan sasaran 	3
4	Kreatif dalam penuangan ide dan kreatifitas	<ol style="list-style-type: none"> 2. Kemenarikan dalam penyampaian materi/pesan 	1
Jumlah			18

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN VIDEO PEMBELAJARAN

AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Teori				
<p>Untuk menilai sebuah media pembelajaran, diperlukan sebuah aspek untuk dijadikan butir pertanyaan. Dengan menggunakan teori ini, maka dapat disimpulkan penilaian produk video pembelajaran yaitu harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut. (Walker & Hess dalam Arsyad, 2011)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kualitas Gambar 2. Suara/Narasi 3. <i>Sound effect</i> (efek suara) 4. Durasi 				
No.	Kriteria	Relevan/Tidak Relevan		Komentar/Saran
		R	TR	
A.	KUALITAS VISUAL			
	Kemenarikan grafis yang ditampilkan	<input type="checkbox"/>		
1.	Kesesuaian layout desain dalam video	<input type="checkbox"/>		
2.	Kesesuaian warna background dalam video	<input type="checkbox"/>		
3.	Kesesuaian jenis font yang terdapat dalam video	<input type="checkbox"/>		
4.	Kesesuaian ukuran font yang terdapat dalam video	<input type="checkbox"/>		
5.	Kesesuaian warna font yang terdapat dalam video	<input type="checkbox"/>		
6.	Kesesuaian penggunaan simbol atau <i>shape</i> dalam video	<input type="checkbox"/>		
	Kemenarikan animasi yang ditampilkan			
7.	Kesesuaian animasi dengan materi pelajaran	<input type="checkbox"/>		
8.	Kemenarikan gerakan animasi dalam video	<input type="checkbox"/>		
9.	Kesesuaian tata letak animasi dalam video	<input type="checkbox"/>		
10.	Kemenarikan warna animasi dalam video	<input type="checkbox"/>		
B.	KEJELASAN SUARA NARASI, SOUND EFFECT, DAN MUSIK			
11.	Kejelasan suara narrator	<input type="checkbox"/>		

12.	Kesesuaian suara narrator	<input type="checkbox"/>		
13.	Kesesuaian penggunaan <i>Sound Effect</i>	<input type="checkbox"/>		
14.	Keteraturan musik latar	<input type="checkbox"/>		
C.	KESESUAIAN PENYAJIAN VIDEO			
15.	Video yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa	<input type="checkbox"/>		
16.	Kesesuaian video dengan tujuan pembelajaran	<input type="checkbox"/>		
17.	Kesesuaian durasi video	<input type="checkbox"/>		
D.	KREATIF DALAM PENUANGAN IDE DAN KREATIFITAS			
18.	Kemenarikan dalam penyampaian materi/pesan	<input type="checkbox"/>		

KISI-KISI INSTRUMEN VIDEO PEMBELAJARAN

UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL, DAN LAPANGAN

Teori			
Berdasarkan berbagai teori yang digunakan maka dapat disimpulkan penilaian produk video pembelajaran dilihat dari aspek pengguna melalui uji perorangan, kelompok kecil dan lapangan yaitu harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut.			
1. Menarik minat siswa			
2. Penyajian materi			
3. Meningkatkan perhatian siswa			
4. Memotivasi			
5. Kejelasan suara			
No	Komponen	Indikator	Jumlah Butir
1	Menarik minat siswa	4. Kemerarikan tampilan video pembelajaran 5. Kemerarikan gambar yang ditampilkan 6. Kejelasan dan kemerarikan warna yang disajikan	3
2	Penyajian Materi	4. Materi yang disajikan jelas 5. Materi yang disajikan mudah di pahami 6. Contoh yang diberikan dalam materi mudah dipahami	3
3	Meningkatkan perhatian siswa	2. Video pembelajaran mampu meningkatkan perhatian	1
4	Memotivasi	3. Video pembelajaran mampu memotivasi belajar 4. Huruf dapat dibaca dengan jelas	2
5	Kejelasan suara	3. Kejelasan suara narrator 4. Musik latar jelas didengar	4
Jumlah			11

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN VIDEO PEMBELAJARAN
UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL, DAN LAPANGAN

Teori				
<p>Dari beberapa teori yang digunakan, maka dapat disimpulkan penilaian produk video pembelajaran dilihat dari aspek pengguna melalui uji perorangan, kelompok kecil dan lapangan, Adapun aspek-aspek yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik minat siswa 2. Penyajian materi 3. Meningkatkan perhatian siswa 4. Memotivasi 5. Kejelasan suara 				
No.	Kriteria	Relevan/Tidak Relevan		Komentar/Saran
		R	TR	
A.	MENARIK MINAT SISWA			
1.	Kemenarikan tampilan video pembelajaran	<input type="checkbox"/>		
2.	Kemenarikan gambar yang ditampilkan	<input type="checkbox"/>		
3.	Kejelasan dan kemenarikan warna yang disajikan	<input type="checkbox"/>		
B.	PENYAJIAN MATERI			
4.	Materi yang disajikan jelas	<input type="checkbox"/>		
5.	Materi yang disajikan mudah di pahami	<input type="checkbox"/>		
6.	Contoh yang diberikan dalam materi mudah dipahami	<input type="checkbox"/>		
C.	MENINGKATKAN PERHATIAN SISWA			
7.	Video pembelajaran mampu meningkatkan perhatian	<input type="checkbox"/>		
D.	MEMOTIVASI			
8.	Video pembelajaran mampu memotivasi belajar	<input type="checkbox"/>		
9.	Huruf dapat dibaca dengan jelas	<input type="checkbox"/>		

E.	KEJELASAN SUARA			
10.	Kejelasan suara narrator	□		
11.	Musik latar jelas didengar	□		

Lampiran 24. Surat Keterangan Uji Validitas Instrumen Ahli Desain, Media, Perorangan, dan Kelompok Kecil (Pak Made Tegeh)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PASCASARJANA

Alamat : Jalan Udayana, Kampus Tengah Singaraja; Telp. (0362) 32558 Fax. (0362) 32558

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19710815 200112 1 001

Menerangkan bahwa Mahasiswa Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Gede Widiartana Putra

NIM : 2029071001

Prodi : S2 Teknologi Pembelajaran

Telah melakukan uji instrumen media pembelajaran, desain pembelajaran dan uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan terhadap Video Pembelajaran Berbasis Teori Gagne sebagaimana mestinya.

Singaraja, , 2022

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'I Made Tegeh', is written over the printed name and NIP.

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710815 200112 1 001

Lampiran 25. *Shooting Script* atau Naskah

<p style="text-align: center;">NASKAH VIDEO PEMBELAJARAN TEMA 5 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1: KOMPONEN EKOSISTEM</p>		
NO	Visual	Audio
001.	BG : Animasi Opening & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator: Hay...., adik adik, pada kali ini kita akan belajar Tema 5, Sub Tema 1, Pembelajaran 1, tentang Komponen Ekosistem. Adik-adik, sebelum mulai belajar, jangan lupa berdoa yaaa</p>
002.	BG : Animasi Kebun & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator: Nahhh, pernahkah adik-adik memperhatikan lingkungan disekitar kita? Ayooo, coba sebutkan apa saja yang ada disekitar kita? Betul, kita akan melihat tumbuh-tumbuhan, hewan, matahari, air, dan lain sebagainya. Lalu apakah adik-adik tahu, bahwa yang terdapat disekitar kita itu disebut dengan Ekosistem?</p>
003.	BG: Animasi Kebun & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator: Haahh??? Ekosistem??? Apakah adik-adik tau apa itu Ekosistem?</p>
004.	BG: Animasi Laptop & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator: Yuk kita cari tahu bersama dalam video ini, let's goooo....</p>
005.	BG: Animasi Papan & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p>

		<p>Narator:</p> <p>Sebelumnya, kakak paparkan dulu yaa tujuan pembelajaran kita</p> <p>a) Dengan mencermati video yang disajikan, peserta didik mampu menemukan pokok pikiran dalam video secara tepat.</p> <p>b) Dengan menyimak penjelasan dan mencermati video, peserta didik mampu membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan bacaan secara tepat.</p>
006.	BG: Animasi Laptop & Video Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Nahh, adik-adik, semua makhluk hidup tentu memerlukan lingkungan untuk memenuhi kebutuhannya. Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di sekitar makhluk hidup.</p>
007.	BG: Animasi Kebun & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Sebuah lingkungan terdiri atas bagian yang hidup (<i>biotik</i>) dan bagian tak hidup (<i>abiotik</i>). Bagian yang hidup di sebuah lingkungan terdiri atas tumbuhan, hewan, dan makhluk hidup lainnya. Bagian lingkungan yang tak hidup terdiri atas cahaya matahari, air, udara dan tanah.</p>
008.	BG: Animasi Kebun & Animasi Pepohonan	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Adik-adik, cahaya matahari dapat menghangatkan udara, air, dan tanah agar mencapai suhu yang sesuai kebutuhan hidup makhluk hidup. Cahaya matahari juga membantu tumbuhan membuat makanan. Air dan tanah merupakan bagian penting dari sebuah lingkungan. Air yang turun dalam bentuk hujan, meresap ke dalam tanah. Air di dalam tanah ini akan dimanfaatkan oleh tumbuhan yang hidup di atasnya dan makhluk hidup kecil lainnya yang hidup di dalam tanah.</p>

009.	BG: Animasi Papan Tulis & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Nahh adik-adik, jadi biotik dan abiotik akan saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain. Interaksi antara makhluk hidup dan benda-benda tak hidup pada sebuah lingkungan disebut ekosistem. Ekosistem tersusun atas individu, populasi, dan komunitas.</p>
010.	BG: Animasi Kebun & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Jadi adik-adik, individu adalah makhluk hidup tunggal, misalnya seekor kambing, seekor burung, dan sebuah pohon cemara. Tempat individu tinggal disebut habitat.</p>
011.	BG: Animasi Kebun, Animasi Pendukung & Gambar Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Populasi adalah kumpulan individu sejenis yang menempati suatu daerah tertentu. Contoh, di sebuah kolam, terdapat populasi ikan, populasi tumbuhan teratai, dan populasi lumut.</p>
012.	BG: Animasi Kebun, Animasi Pendukung & Gambar Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Sementara itu komunitas adalah populasi makhluk hidup di suatu daerah tertentu. Contoh komunitas yaitu komunitas sungai dan komunitas padang rumput.</p>
013.	BG: Animasi Kebun & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Adik-adik, seperti halnya manusia, hewan juga memerlukan makanan untuk mendapatkan energi. Akan tetapi, hewan mempunyai jenis</p>

		makanan tertentu baik berupa tumbuhan maupun berupa hewan lainnya.
014.	BG: Animasi Papan Tulis	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Jenis makanan hewan dikelompokkan menjadi dua, yaitu makanan yang berupa tumbuhan dan makanan yang berupa hewan lain. Hewan yang memakan tumbuhan memilih bagian-bagian tumbuhan yang dapat dijadikan makanan. Ada hewan yang hanya memakan daun tumbuhan. Ada pula hewan yang hanya memakan batang, buah, atau hanya biji tumbuhan. Namun, ada beberapa jenis hewan yang memakan lebih dari satu bagian tumbuhan tersebut.</p>
015.	BG: Animasi Kebun, Animasi Pendukung, & Gambar Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Bagian tumbuhan yang paling sering dijadikan makanan hewan adalah daun. Hewan seperti ulat, rusa, dan zebra, merupakan beberapa contoh hewan yang memakan daun. Sementara itu, beberapa hewan menyukai batang tumbuhan. Sapi merupakan salah satu hewan yang menyukai batang tanaman padi dan jagung. Sedangkan hewan panda menyukai batang pohon bambu. Bagian tanaman berupa buah juga disukai hewan. Belatung senang memakan bagian dalam buah dan ini seringkali merugikan para petani buah-buahan. Burung-burung menyukai bagian tumbuhan yang berupa biji. Biji padi sering menjadi incaran burung pipit. Biji kenari sangat disukai para tupai.</p>
016.	BG: Animasi Kebun & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Beberapa hewan memakan hewan yang lebih kecil sebagai makanannya. Hewan kecil ini menjadi mangsa bagi hewan yang lebih besar. Serangga menjadi makanan bagi hewan-hewan seperti cecak. Tikus menjadi makanan bagi kucing. Demikian juga dengan kelinci, yang menjadi makanan bagi burung elang.</p>
017.	BG: Animasi Closing & Animasi Pendukung	Musik Latar

		<p>Narator:</p> <p>Demikian tadi adik-adik pembelajaran kita tentang Tema 5, Sub Tema 1, Pembelajaran 1, tentang Komponen Ekosistem.</p> <p>Dapat disimpulkan bahwa lingkungan yang kita tempati disusun oleh ekosistem yang terdiri dari individu, populasi, dan komunitas. Yang mana akan saling berinteraksi dan bergantung satu sama lain.</p> <p>Sampai jumpa pada video selanjutnya yah, tetap semangat dan jangan lupa belajar yaa</p>
--	--	--

**NASKAH VIDEO PEMBELAJARAN
TEMA 5 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1:
HUBUNGAN ANTARMAKHLUK HIDUP DALAM EKOSISTEM**

NO	Visual	Audio
001.	BG : Animasi Opening Papan & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator: Hay...., adik adik, pada kali ini kita akan belajar Tema 5, Sub Tema 2, Pembelajaran 1, tentang Hubungan AntarMakhluk Hidup dalam Ekosistem. Adik-adik, sebelum mulai belajar, jangan lupa berdoa yaaa</p>
002	BG: Animasi Laptop & Video Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator: Masih ingatkah adik-adik dengan pembelajaran sebelumnya tentang Ekosistem? Yaaa, jadi ekosistem adalah Bagian hidup (<i>biotik</i>) dan tak hidup (<i>abiotik</i>) pada sebuah lingkungan yang saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain.</p> <p>Sekarang mari kita belajar tentang Hubungan AntarMakhluk Hidup dalam Ekosistem.</p>
003.	BG: Animasi Laptop & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p>

		Yuk kita simak bersama dalam video ini, let's goooo....
004	BG: Animasi Papan dan Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Sebelumnya, kakak paparkan dulu yaa tujuan pembelajaran kita</p> <p>c) Dengan mencermati video yang disajikan, peserta didik mampu menemukan pokok pikiran dalam video secara tepat.</p> <p>d) Dengan menyimak keterangan tentang rantai makanan, peserta didik mampu membuat gambar rantai makanan pada ekosistem lengkap dengan keterangannya dengan cermat.</p>
005	BG: Animasi Dapur & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Hayooo, siapa yang disini suka makan ayam goreng? Pasti semuanya pada suka kan? Lalu apakah adik-adik tahu apa yang dijadikan makanan oleh ayam? Ya, pada umumnya selain makan konsentrat, ayam juga memakan cacing atau ulat, lalu cacing dan ulat memakan apa ya? Ayo temukan jawabannya pada pembelajaran kali ini!</p>
006	BG: Animasi Sungai & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Oke adik-adik, setiap makhluk hidup memiliki kebergantungan terhadap makhluk hidup lain. Manusia memerlukan tumbuhan dan hewan, tumbuhan dan hewan juga memerlukan manusia. Makhluk hidup juga memerlukan tanah, udara, dan matahari untuk mendukung kehidupannya.</p>
007	BG: Animasi Kebun & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p>

		<p>Nah adik-adik, pada pembelajaran ini, kita akan membahas hubungan makhluk hidup dalam bentuk rantai makanan</p> <p>Rantai makanan adalah perjalanan memakan dan dimakan dengan urutan tertentu antarmakhluk hidup.</p>
008	BG: Animasi Kebun & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Padi dimakan oleh tikus, kemudian tikus dimakan oleh ular, ular dimakan oleh burung elang. Setelah beberapa waktu, burung elang mati. Bangkainya membusuk diuraikan oleh makhluk hidup pengurai dan bercampur dengan tanah membentuk humus. Humus sangat dibutuhkan tumbuhan, terutama rumput. Begitulah seterusnya sehingga proses ini berjalan dari waktu ke waktu.</p>
009	BG: Animasi Laut	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Di lautan, yang menjadi produsen adalah fitoplankton. Fitoplankton ialah sekumpulan tumbuhan hijau yang sangat kecil ukurannya dan melayang-layang dalam air. Konsumen I adalah zooplankton (hewan pemakan fitoplankton), konsumen II adalah ikan-ikan kecil, konsumen III adalah ikan-ikan sedang, dan konsumen IV adalah ikan-ikan besar.</p>
010	BG: Warna Solid	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Urutan peristiwa memakan dan dimakan di atas dapat berjalan seimbang dan lancar jika seluruh komponen tersebut ada. Jika salah satu komponen tidak ada, akan terjadi ketimpangan dalam urutan memakan dan dimakan tersebut. Agar rantai makanan dapat terus berjalan, jumlah produsen harus lebih banyak daripada jumlah konsumen kesatu, konsumen kesatu lebih banyak daripada konsumen kedua, dan seterusnya.</p>

011	BG: Warna Solid	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Ada satu lagi komponen yang berperan besar dalam rantai makanan, yaitu pengurai. Pengurai adalah makhluk hidup yang menguraikan kembali zat-zat yang semula terdapat dalam tubuh hewan dan tumbuhan yang telah mati. Hasil kerja pengurai dapat membantu proses penyuburan tanah. Contoh pengurai adalah bakteri dan jamur.</p>
012	BG: Animasi Kebun	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Nah adik-adik, coba perhatikan rantai makanan dibawah ini</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tumbuhan memproduksi makanannya sendiri melalui proses fotosintesis. Jenis makanan yang diproduksi oleh tumbuhan berupa gula. Oleh tumbuhan, makanan dapat disimpan dalam bentuk biji, batang, buah, dan akar. 2. Konsumen tingkat I merupakan hewan herbivor atau pemakan tumbuhan. Makanan yang dimakan hewan tersebut akan diubah ke dalam bentuk energi untuk melakukan aktivitas dan bereproduksi. Contoh: konsumen tingkat I adalah tikus. 3. Konsumen tingkat II merupakan hewan karnivor yang akan memakan konsumen tingkat I. Jadi, konsumen tingkat I merupakan sumber energi bagi konsumen tingkat II agar dapat bertahan hidup. Contoh: hewan konsumen tingkat II adalah ular. 4. Konsumen tingkat III memakan konsumen tingkat II. Contoh: hewan konsumen tingkat III adalah burung elang. 5. Pada saat konsumen tingkat III mati, tubuhnya akan membusuk. Pada proses pembusukan, tubuhnya akan diurai oleh mikroorganisme seperti bakteri dan jamur. Hasil penguraian ini kemudian akan diubah

		oleh mikroorganismenya dalam tanah untuk menjadi sumber makanan bagi tumbuhan, seperti rumput.
013	BG: Animasi Papan Closing	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Demikian tadi adik-adik pembelajaran kita tentang Tema 5, Sub Tema 2, Pembelajaran 1, tentang Hubungan AntarMakhluk Hidup dalam Ekosistem.</p> <p>Dapat kita simpulkan bahwa rantai makanan dalam ekosistem ini sangatlah penting. Untuk melanjutkan keberlangsungan hidup makhluk hidup, semua komponen harus ada. Sudah ketemu belum cacing atau ulat memakan apa? Ya, tumbuhan dan makhluk kecil.</p> <p>Sampai jumpa pada video selanjutnya yah, tetap semangat dan jangan lupa belajar</p>

**NASKAH VIDEO PEMBELAJARAN
TEMA 5 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 1:
KESEIMBANGAN EKOSISTEM**

NO	Visual	Audio
001.	BG : Animasi Opening & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Hay...., adik adik, pada kali ini kita akan belajar Tema 5, Sub Tema 3, Pembelajaran 1, tentang Keseimbangan Ekosistem.</p> <p>Adik-adik, sebelum mulai belajar, jangan lupa berdoa yaaa</p>
002	BG: Animasi Laptop & Video Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Masih ingatkah adik-adik dengan pembelajaran sebelumnya tentang Hubungan AntarMakhluk Hidup dalam Ekosistem.? Ya, jadi di video sebelumnya kita sudah membahas tentang Rantai Makanan, yang mana Rantai Makanan</p>

		<p>adalah perjalanan memakan dan dimakan dengan urutan tertentu antarmakhluk hidup.</p> <p>Sekarang mari kita belajar tentang Keseimbangan Ekosistem.</p>
003.	BG: Animasi Laptop & Gambar pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Yuk kita belajar bersama dalam video ini, let's gooooo....</p>
004	BG: Animasi Papan & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Sebelumnya, kakak paparkan dulu yaa tujuan pembelajaran kita</p> <p>e) Dengan mengamati gambar yang ada pada video pembelajaran, peserta didik mampu memahami dan menjelaskan hubungan antarmakhluk hidup, menjelaskan perbedaan antara simbiosis parasitisme, komensalisme, dan mutualisme, dan menyimpulkan mengenai hubungan khas makhluk hidup secara benar.</p> <p>f) Dengan memahami peran antarmakhluk hidup bagi kelangsungan hidup mereka di dalam sebuah ekosistem</p>
005	BG: Animasi Kebun Rumah	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Oke adik-adik, Semua makhluk hidup memerlukan makhluk hidup lain untuk mempertahankan hidup. Makanan dan sumber energi lain menjadi salah satu faktor penting terjadinya saling kebergantungan antarmakhluk hidup.</p>
006	BG: Warna Solid & Gambar Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Nah adik-adik, perhatikanlah gambar ini, Bagaimana penjelasanmu mengenai hubungan simbiosis antara dua jenis makhluk hidup tersebut?</p>

007	BG: Warna Solid, Gambar Pendukung & Video Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Pada gambar ini, yaitu kupu-kupu dan bunga merupakan symbiosis mutualisme. Simbiosis mutualisme adalah hubungan antara dua organisme yang berbeda jenis namun saling menguntungkan satu sama lain. Hubungan ini sangat positif karena kedua belah pihak diuntungkan.</p> <p>Kupu-kupu mengisap nektar yang terdapat pada bunga, sedangkan timbal-baliknya adalah bunga mendapat bantuan dari gerakan kupu-kupu untuk penyerbukan.</p>
008	BG: Warna Solid, Gambar Pendukung & Video Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Pada gambar ini, yaitu ikan remora dan ikan hiu merupakan symbiosis komensalisme. Simbiosis komensalisme adalah sebuah interaksi antara dua makhluk hidup yang menguntungkan salah satu organisme, sementara organisme lain tidak dirugikan dan tidak diuntungkan.</p> <p>Setelah hiu makan, biasanya sisa-sisa makanan akan berjatuh. Di saat sisa-sisa makanan jatuh, ikan-ikan remora bakal menempel dengan hiu untuk mengambil sisa-sisa makanan dari hiu. Ikan hiu tidak dirugikan dan juga tidak diuntungkan.</p>
009	BG: Warna Solid, Gambar Pendukung & Video Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Pada gambar ini, yaitu lalat dan buah merupakan symbiosis parasitisme. Simbiosis parasitisme merupakan kondisi ketergantungan yang terjadi ketika pihak yang satu mendapat keuntungan namun merugikan pihak lainnya.</p> <p>Lalat mendapatkan makanan dari buah sekaligus bisa berkembang biak di buah. Buah yang</p>

		dihinggapi lalat merugi karena akan membusuk dan akan terjangkau oleh virus atau bakteri.
010	BG: Animasi Kebun & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Bentuk ketergantungan antarmakhluk hidup diperlihatkan dalam sebuah rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Pada pembelajaran sebelumnya, kita telah belajar tentang rantai makanan, lalu apa yang dimaksud dengan jaring-jaring makanan? Untuk mengetahuinya, mari kita lanjutkan video ini</p>
011	BG: Warna Solid & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Rantai makanan adalah proses makan dan dimakan sesuai urutan tertentu yang terjadi dalam sebuah ekosistem. Sementara itu, jaring-jaring makanan adalah kumpulan dari beberapa rantai makanan yang saling tumpang tindih dan berhubungan dalam suatu ekosistem.</p>
012	BG: Animasi Hutan & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Berikut ini merupakan contoh rantai makanan. Padi merupakan makhluk hidup yang dapat membuat makanannya sendiri, sehingga disebut sebagai produsen.</p> <p>Belalang merupakan konsumen yang memakan tumbuhan, sehingga belalang disebut sebagai hewan herbivora.</p> <p>Katak dan Ular merupakan hewan konsumen yang memakan hewan sebagai sumber energinya, sehingga disebut sebagai hewan karnivora</p> <p>Dan ada juga konsumen yang memakan baik tumbuhan maupun hewan, yang disebut sebagai hewan omnivora</p>

013	BG: Animasi Hutan & Gambar Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator: Adik-adik, perhatikanlah gambar ini, gambar ini menunjukkan hubungan antara beberapa rantai makanan yang terjadi dalam sebuah ekosistem, kumpulan dari beberapa rantai makanan dalam sebuah ekosistem disebut sebagai jarring-jaring makanan. Pada jarring-jaring makanan dimungkinkan terjadi persaingan antar makhluk hidup baik didalam rantai makanan maupun didalam jarring-jaring makanan. Contohnya pada gambar tersebut, terjadi persaingan antara tikus, belalang, dan ulat, yang sama-sama memakan padi. Begitu juga dengan persaingan ular dan burung elang, yang sama-sama memakan tikus.</p>
014	BG: Animasi Closing & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator: Jadi kesimpulan yang dapat kita ambil adalah terdapat tiga hubungan symbiosis, yaitu symbiosis mutualisme, symbiosis komensalisme, dan symbiosis parasitisme. Serta Bentuk ketergantungan antarmakhluk hidup diperlihatkan dalam sebuah rantai makanan dan jarring-jaring makanan. Demikian tadi adik-adik pembelajaran kita tentang Tema 5, Sub Tema 3, Pembelajaran 1, tentang Keseimbangan Ekosistem. Sampai jumpa pada video selanjutnya yah, tetap semangat dan jangan lupa belajar</p>

NASKAH VIDEO PEMBELAJARAN TEMA 6 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1: SUHU DAN KALOR		
NO	Visual	Audio

001.	BG : Animasi Opening & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator: Hay....., adik adik, pada kali ini kita akan belajar Tema 6, Sub Tema 1, Pembelajaran 1, tentang Suhu dan Kalor. Adik-adik, sebelum mulai belajar, jangan lupa berdoa yaaa</p>
002	BG: Warna Splid & Gambar Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator: Apakah adik-adik pernah mendengar kata kalor? Coba perhatikanlah gambar berikut ini Kegiatan manakah yang adik-adik sering temui sehari-hari? Ya, jadi semua gambar di atas berhubungan dengan kalor atau energi panas. Sumber energi panas yang terdapat pada gambar tersebut yaitu ada api, dan matahari. Bagaimana dengan tubuh manusia? Lalu apakah tubuh manusia mengeluarkan energi panas juga?</p>
003.	BG: Animasi Laptop & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator: Untuk mengetahui penjelasan Sumber Energi Panas, yuk kita simak bersama video ini, let's gooooo.....</p>
004	BG: Animasi Papan & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator: Sebelumnya, kakak paparkan dulu yaa tujuan pembelajaran kita g) Dengan membuat kesimpulan pada video ini, peserta didik mampu menyajikan ringkasan secara tepat h) Dengan melakukan percobaan tentang bagaimana sumber energi panas dapat menyebabkan perubahan, peserta didik mampu menerapkan konsep perpindahan</p>

		kalor dalam kehidupan sehari-hari secara bertanggung jawab.
005	BG: Animasi Kebun & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Oke adik-adik, Benda yang dapat menghasilkan energi panas disebut sumber energi panas. Sumber energi panas dapat kita jumpai di alam, salah satunya adalah matahari. Matahari merupakan sumber energi panas terbesar. Semua makhluk hidup memerlukan energi panas matahari. Energi panas matahari membantu proses pembuatan makanan pada tumbuhan yang disebut sebagai proses fotosintesis. Makanan yang dihasilkan dari hasil fotosintesis menjadi sumber energi bagi makhluk hidup lainnya, termasuk manusia.</p>
006	BG: Warna Solid, Animasi Pendukung & Gambar Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Energi panas matahari dapat menerangi bumi sehingga udara di bumi menjadi hangat. Dalam kehidupan sehari-hari, energi panas matahari dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan manusia. Misalnya, panas matahari digunakan untuk mengeringkan padi setelah dipanen, mengeringkan garam, mengeringkan ikan asin, bahkan untuk mengeringkan pakaian yang basah.</p>
007	BG: Warna Solid & Gambar Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Cobalah adik-adik gosokkan kedua tangan selama satu menit! Apa yang adik-adik rasakan? Sekarang, ambillah sebuah mistar plastik! Kemudian gosok-gosokkanlah pada kain yang kering selama dua menit! Lalu sentuhlah permukaan mistar plastik itu! Apa yang adik-adik rasakan? Setelah adik-adik melakukan dua kegiatan tersebut, apakah adik-adik merasakan panas? Adik-adik, energi panas dapat dihasilkan ketika terjadi gesekan antara dua benda. Pada kegiatan di atas, gesekan antara kedua telapak</p>

		tangan dan gesekan antara mistar dan kain, dapat menimbulkan energi panas.
008	BG: Warna Solid & Gambar Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Selain matahari dan gesekan antara dua benda, energi panas juga dapat diperoleh dari api. Pada zaman dahulu, orang mendapatkan api dengan cara menggosokkan dua buah batu yang kering sampai keluar percikan api. Selain itu, nenek moyang kita dahulu menggunakan kayu kering lalu digosok-gosokkan dengan tanah yang kering sampai keluar api. Ternyata gesekan dua benda antara dua batu kering, dan gesekan antara dua kayu kering dapat menghasilkan energi panas berupa api. Saat ini api mudah dihasilkan dari korek api dan kompor.</p>
009	BG: Animasi Closing & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Demikian tadi adik-adik pembelajaran kita tentang Tema 6, Sub Tema 1, Pembelajaran 1, tentang Suhu dan Kalor.</p> <p>Kesimpulan yang dapat kita tarik adalah bahwa energi panas terdapat alami dan buatan. Matahari adalah energi panas alami yang sangat bermanfaat bagi kehidupan di bumi, sementara itu, energi panas buatan bisa dilakukan contohnya menggosokkan kedua telapak tangan. Sampai jumpa pada video selanjutnya yah, tetap semangat dan jangan lupa belajar</p>

**NASKAH VIDEO PEMBELAJARAN
TEMA 6 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1:
PERPINDAHAN KALOR DI SEKITAR KITA**

NO	Visual	Audio
001.	BG : Animasi Opening & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p>

		<p>Hay...., adik adik, pada kali ini kita akan belajar Tema 6, Sub Tema 2, Pembelajaran 1, tentang Perpindahan Kalor di Sekitar kita.</p> <p>Adik-adik, sebelum mulai belajar, jangan lupa berdoa yaaa</p>
002	BG: Animasi Laptop & Video Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Sebelumnya kita telah belajar tentang Sumber Energi Panas, masih ingatkah adik-adik, apa itu Sumber Energi Panas? Ya, Sumber Energi Panas adalah Benda yang dapat menghasilkan energi panas, baik dari Api maupun Matahari. Lalu, bagaimanakah cara kalor berpindah?</p>
003.	BG: Animasi Laptop & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Untuk mengetahui penjelasan Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita, yuk kita belajar bersama dalam video ini, let's goooo....</p>
004	BG: Animasi Papan & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Sebelumnya, kakak paparkan dulu yaa tujuan pembelajaran kita</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Dengan melalui gambar, peserta didik mampu menjelaskan cara-cara perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari secara tepat b) Dengan melakukan percobaan menggunakan sendok dan air panas, peserta didik mampu membuktikan perpindahan kalor secara konduksi secara mandiri.
005	BG: Animasi Dapur & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Pernahkah adik-adik membantu ibu memasak sayur? Tahukah adik-adik mengapa api kompor</p>

		<p>dapat memanaskan air dalam panci sehingga sayuran yang ada di dalamnya menjadi matang? Nah, ketika adik-adik memasak sayuran, panas dari api kompor berpindah ke dalam panci. Kemudian, panas tersebut berpindah ke dalam air sehingga air menjadi panas dan sayuran yang ada di dalamnya menjadi matang. Peristiwa tersebut membuktikan bahwa panas dapat berpindah.</p>
006	BG: Animasi Luar Ruang & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Letak matahari dari planet kita ini sangat jauh, yaitu sekitar 152.100.000 km (Seratus lima puluh dua juta seratus ribu kilometer). Akan tetapi, panas dari matahari dapat berpindah atau merambat ke planet kita sehingga kita dapat merasakan hangatnya sinar matahari.</p>
007	BG: Warna Solid, Gambar Pendukung, Animasi Pendukung, & Animasi Kebun	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Panas berpindah dari benda yang bersuhu tinggi ke benda yang bersuhu lebih rendah. Bagaimana panas dapat berpindah? Panas dapat berpindah melalui tiga cara yaitu konduksi, konveksi, dan radiasi. Konduksi adalah cara perpindahan panas melalui zat perantara seperti benda padat. Contoh konduksi adalah panci logam yang panas karena diletakkan di atas kompor yang berapi. Konveksi adalah perpindahan panas yang disertai dengan perpindahan bagian zat perantaranya. Misalnya, air di dalam panci yang dipanaskan hingga mendidih. Sedangkan radiasi adalah cara perpindahan panas dengan pancaran yang tidak membutuhkan zat perantara. Peristiwa radiasi yang terjadi sehari-hari adalah sinar matahari yang sampai ke bumi dan menghangatkan udara serta makhluk hidup di bumi.</p>
008	BG: Animasi Closing & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p>

		<p>Jadi dapat disimpulkan, bahwa Panas dapat berpindah melalui tiga cara yaitu konduksi, konveksi, dan radiasi.</p> <p>Demikian tadi adik-adik pembelajaran kita tentang Tema 6, Sub Tema 2, Pembelajaran 1, tentang Perpindahan Kalor di Sekitar kita. Sampai jumpa pada video selanjutnya yah, tetap semangat dan jangan lupa belajar</p>
--	--	---

<p align="center">NASKAH VIDEO PEMBELAJARAN TEMA 6 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 1: PENGARUH KALOR TERHADAP KEHIDUPAN</p>		
NO	Visual	Audio
001.	BG : Animasi Opening & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator: Hay...., adik adik, pada kali ini kita akan belajar Tema 6, Sub Tema 3, Pembelajaran 1, tentang Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan Adik-adik, sebelum mulai belajar, jangan lupa berdoa yaaa</p>
002	BG: Animasi Laptop & Video Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator: Sebelumnya kita telah belajar tentang Perpindahan Kalor di Sekitar kita, masih ingatkah adik-adik, ketika adik-adik memasak sayuran, panas dari api kompor berpindah ke dalam panci. Kemudian, panas tersebut berpindah ke dalam air sehingga air menjadi panas dan sayuran yang ada di dalamnya menjadi matang. Ya, peristiwa tersebut membuktikan bahwa panas dapat berpindah. Lalu, bagaimanakah pengaruh kalor terhadap Kehidupan?</p>
003.	BG: Animasi Laptop & Animasi Pendukung	Musik Latar

		<p>Narator:</p> <p>Untuk mengetahui penjelasan Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan, yuk kita tonton video ini bersama-sama, let's goooo....</p>
004	BG: Animasi Papan & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Sebelumnya, kakak paparkan dulu yaa tujuan pembelajaran kita</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Dengan mencatat kata kunci, peserta didik mampu menyebutkan kata kunci dari teks penjelasan pada media secara tepat. b) Dengan melakukan kegiatan pengamatan, peserta didik mampu menjelaskan benda-benda yang dapat bersifat mempercepat dan menghambat perpindahan kalor secara benar.
005	BG: Animasi Papan Tulis & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Di sekitarmu terdapat banyak benda dengan berbagai macam bahan. Pemilihan bahan didasarkan pada sifat yang dimiliki bahan tersebut. Misalnya, benda yang dapat menghantarkan panas dan benda yang tidak dapat menghantarkan panas. Ada benda yang mempunyai kemampuan menghantarkan panas dengan baik. Ada pula benda yang tidak dapat menghantarkan panas. Bahan yang dapat menghantarkan panas dengan baik disebut dengan konduktor. Bahan yang tidak dapat menghantarkan panas disebut dengan isolator. Sedangkan ada bahan yang sedikit dapat menghantarkan panas yang disebut dengan bahan semikonduktor</p>
006	BG: Animasi Dapur & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Bahan konduktor yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, biasanya terbuat dari</p>

		bahan logam. Panci, wajan penggorengan, dan beberapa peralatan masak di dapur terbuat dari logam. Jenis logam yang paling sering digunakan untuk membuat alat-alat tersebut antara lain besi, aluminium, dan tembaga.
007	BG: Animasi Dapur & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Bahan yang tidak dapat menghantarkan panas disebut isolator. Beberapa bahan yang termasuk sebagai isolator, antara lain adalah kayu, kain, dan plastik. Penggunaan bahan-bahan ini banyak sekali dijumpai di sekitar kita.</p>
008	BG: Warna Solid, Animasi Pendukung, & Gambar Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Penggunaan bahan konduktor dan isolator, dapat diterapkan secara bersamaan pada sebuah alat. Perhatikanlah gambar di bawah ini! Panci yang biasa digunakan untuk memanaskan air ini terdiri atas bahan yang berbeda. Ada bahan yang berfungsi sebagai konduktor, ada yang berfungsi sebagai isolator. Pada gambar tersebut, terlihat bahwa penggunaan bahan isolator berguna untuk mencegah panas dari sumber panas dialirkan ke pengguna panci. Aliran panas berhenti pada bahan isolator karena bahan tersebut, tidak dapat mengalirkan panas secara konduksi dari sumber panas. Sehingga, penggunaan bahan isolator terutama untuk melindungi pemakai alat agar tidak kepanasan dan dapat menggunakan alat tersebut sebagaimana mestinya.</p>
009	BG: Animasi Closing & Animasi Pendukung	<p>Musik Latar</p> <p>Narator:</p> <p>Demikian tadi adik-adik pembelajaran kita tentang Tema 6, Sub Tema 3, Pembelajaran 1, tentang Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan. Kita simpulkan bahwa beberapa benda disekitar kita berfungsi sebagai konduktor (bahan penghantar panas), isolator (bahan yang tidak penghantar panas), dan semikonduktor (bahan</p>

		<p>penghantar panas sedikit). Ayo sebutkan contoh-contohnya! Sampai jumpa pada video selanjutnya yah, tetap semangat dan jangan lupa belajar</p>
--	--	--



Lampiran 26. Soal Validitas Butir Tes

SOAL PILIHAN GANDA

Mata Pelajaran : IPA
Kelas : V
Semester : II (Genap)
Waktu : 45 Menit

Petunjuk Pengerjaan Soal:

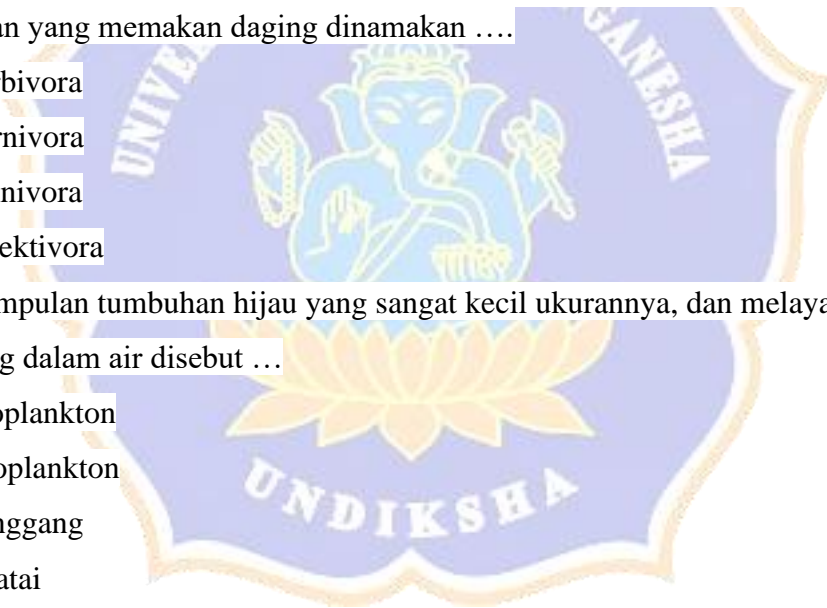
1. Tulislah identitas diri (nama, nomor absen, dan kelas) pada lembar jawaban yang disediakan dengan lengkap
2. Bacalah soal dengan seksama dan kerjakan pada lembar jawaban dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang benar (a,b,c, atau d) pada lembar jawaban
3. Periksa jawaban yang telah dikerjakan sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas.

“Selamat Bekerja”

Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

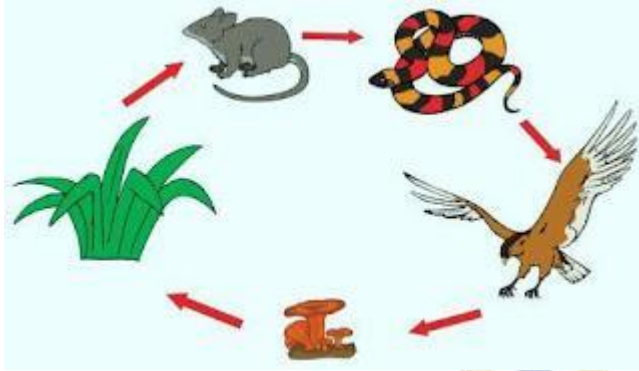
1. Ekosistem adalah interaksi yang terjadi di sebuah lingkungan tertentu yang terjadi antara
 - a. karnivora dan herbivora
 - b. makhluk hidup dan benda mati
 - c. pemangsa dan tumbuhan
 - d. makhluk hidup dan pepohonan
2. Kumpulan dari beberapa individu sejenis yang menempati suatu lingkungan tertentu dinamakan
 - a. habitat
 - b. ekosistem
 - c. populasi
 - d. komunitas

3. Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk bisa bertahan dan memenuhi kebutuhannya. Lingkungan yang berupa benda mati dinamakan lingkungan
 - a. abiotik
 - b. biotik
 - c. atmosfer
 - d. biosfer
4. Berikut ini yang merupakan contoh hewan yang memakan tumbuhan adalah
 - a. tikus, ayam dan kucing
 - b. kelinci, marmut dan anjing
 - c. kambing, rusa dan buaya
 - d. kuda, sapi dan kerbau
5. Hewan yang memakan daging dinamakan
 - a. herbivora
 - b. karnivora
 - c. omnivora
 - d. insektivora
6. Sekumpulan tumbuhan hijau yang sangat kecil ukurannya, dan melayang-layang dalam air disebut ...
 - a. fitoplankton
 - b. zooplankton
 - c. ganggang
 - d. teratai
7. Contoh pengurai adalah ...
 - A. hewan dan bakteri
 - B. hewan dan tumbuhan
 - C. bakteri dan jamur
 - D. fungi dan plantae
8. Tumbuhan memproduksi makanan melalui proses ...
 - a. pencangkakan
 - b. penyerbukan



- c. fotosintesis
- d. pemupukan

Perhatikan gambar berikut untuk soal nomor 9 dan 10!



9. Pada gambar di atas, urutan rantai makanan yang paling tepat diawali dengan ...
- a. jamur – rumput – tikus – ular – elang
 - b. rumput – tikus – ular – elang - jamur
 - c. tikus – ular – elang – jamur – rumput
 - d. ular – elang – jamur – rumput – tikus
10. Pada gambar di atas, yang termasuk konsumen tingkat I adalah ...
- a. tikus
 - b. elang
 - c. jamur
 - d. ular

Perhatikan gambar berikut!



11. Gambar antara bunga dan kupu-kupu merupakan salah satu simbiosis ...
- patriotisme
 - mutualisme
 - komensalisme
 - parasitisme
12. Berikut ini merupakan sumber energi pada tumbuhan adalah ...
- angin
 - tumbuhan lain
 - hewan
 - matahari
13. Mahkluk hidup yang memakan makanan tanpa bisa membual sendiri disebut ...
- rantai makanan
 - konsumen
 - produsen
 - pengurai
14. Simbiosis yang terjadi antara dua organisme dibagi menjadi 3 yaitu ...
- parasitisme, fanasitisme, komensalisme
 - mutualisme, fanatisme, komensalisme
 - mutualisme, komensalisme, patriotisme
 - parasitisme, mutualisme, komensalisme
15. Sumber energi pada hewan adalah ...
- matahari dan tumbuhan
 - hewan dan matahari
 - tumbuhan dan bunga
 - tumbuhan dan hewan
16. Sumber energi panas terbesar bagi makhluk hidup di bumi adalah
- api
 - magma
 - minyak bumi
 - matahari

17. Manusia memanfaatkan sinar matahari di antaranya untuk
- berkembangbiak
 - metamorfosis
 - menjemur pakaian
 - memasak nasi
18. Tumbuhan sangat membutuhkan sinar matahari dalam proses
- fotosintesis
 - metamorfosis
 - penyerbukan
 - pembuahan
19. Manusia zaman dahulu dapat menghasilkan api dengan cara
- melempar kayu kering ke udara
 - menjatuhkan batu ke dalam lubang
 - menjemur batu di bawah sinar matahari
 - mengesekkan dua kayu kering
20. Berikut ini pemanfaatan energi panas matahari yang dilakukan oleh nelayan adalah
- menjemur padi
 - mengeringkan ikan
 - mengeringkan garam
 - meradiasi air laut
21. Panas dapat berpindah dari
- benda bersuhu rendah ke benda bersuhu tinggi
 - benda bersuhu tinggi ke benda bersuhu rendah
 - benda bersuhu rendah ke benda bersuhu minus
 - benda bersuhu nol ke benda bersuhu 100
22. Radiasi adalah proses perpindahan panas dengan
- tanpa zat perantara
 - tanpa perantara cahaya
 - perantara logam
 - dengan zat perantara

23. Perpindahan panas melalui zat perantara dinamakan
- konveksi
 - radiasi
 - konduksi
 - konjungsi
24. Air yang dimasak dalam panci bisa mendidih merata ketika dipanaskan termasuk perpindahan panas secara
- konveksi
 - konduksi
 - respirasi
 - evaporasi
25. Benda yang dapat menghantarkan panas dengan baik dinamakan
- konvektor
 - konduktor
 - isolator
 - radiator
26. Ketika sedang memasak sayur, ibu menggunakan adukan sayur yang terbuat dari gagang kayu. Adukan dengan gagang kayu dipilih ibu karena
- bisa menghantarkan panas dengan baik
 - bisa membuat masakan menjadi tambah enak
 - panas air sayur akan terasa di tangan
 - kayu tidak bisa menghantarkan panas dengan baik
27. Benda-benda di bawah ini yang termasuk konduktor adalah
- kayu dan kaca
 - besi dan alumunium
 - plastik dan karet
 - gabus dan kain
28. Gagang panci banyak yang dibuat dengan benda isolator agar tangan
- tidak terasa berat
 - terasa semakin kuat
 - merasakan panas
 - tidak terhantari panas

29. Contoh benda di rumah yang memiliki konduktor dan isolator di dalamnya adalah
- a. sendok
 - b. garpu
 - c. setrika
 - d. piring
30. Panci, wajan dan dandang banyak dibuat dari bahan
- a. logam
 - b. emas
 - c. kayu
 - d. karet



Lampiran 27. Jawaban Validitas Butir Tes

LEMBAR JAWABAN

Nama : Kadek aira dwi octaviani
 Nomor Absen : 5
 Kelas : VI
 Sekolah : Sd. n. 2 anturan

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling tepat!

NO	A	B	C	D
1.		X		
2.			X	
3.		X		
4.				X
5.		X		
6.				X
7.			X	
8.			X	
9.		X		
10.	X			
11.				X
12.				X
13.		X		
14.	X			
15.	X			

NO	A	B	C	D
16.				X
17.			X	
18.	X			
19.				X
20.		X		
21.	X			
22.		X		
23.		X		
24.				X
25.		X		
26.	X			
27.			X	
28.				X
29.	X			
30.	X			

Lampiran 28. Surat Pengantar Ahli Isi Mata Pelajaran (Ibu Mitha)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PASCASARJANA

Alamat : Jalan Udayana, Kampus Tengah Singaraja; Telp. (0362) 32558 Fax. (0362) 32558

Nomor : 1086 /UN48.14.1/KM/2022
Hal : Permohonan Uji Ahli Isi Mata Pelajaran

Kepada Yth. : Luh Mitha Priyanka, S.Pd., M.Pd.

di-
Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan dengan pelaksanaan penelitian tesis mahasiswa kami di Prodi S2 Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha maka pada kesempatan ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia menjadi validator dari produk penelitian Tesis mahasiswa kami, dengan :

Nama : I Gede Widiartana Putra
NIM/Semester : 2029071001 / IV
Program Studi : Teknologi Pendidikan (S2)
Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teori Gagne untuk Mata Pelajaran Tematik Pada Kelas V Sekolah Dasar.

Demikian permohonan ini, atas perkenan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 7 April 2022

a.n Direktur,
Direktur I,



Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd
NIP. 196002101986021001

Lampiran 29. Hasil Penilaian Ahli Isi Mata Pelajaran (Ibu Mitha)

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
RIVIEW AHLI ISI MATA PELAJARAN**

Nama : Luh Mitha Priyanka, S.Pd., M.Pd.

NIP : 199310062019032021

Jabatan : Asisten Ahli

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli isi mata pelajaran
2. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai menurut penilaian ahli isi mata pelajaran
3. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut:
Sangat Kurang Baik (SKB) : 1
Kurang Baik (KB) : 2
Cukup Baik (CB) : 3
Baik (B) : 4
Sangat Baik (SB) : 5
4. Komentar dan saran Bapak terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

No.	Kriteria	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
A.	KESESUAIAN DENGAN TEORI BELAJAR GAGNE						
1.	Kemenerikan opening pada video				√		
2.	Menarik perhatian siswa				√		

3.	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran			√			Mohon dibuat lebih spesifik tujuan pembelajarannya sesuai dengan subtema yang dipelajari
4.	Mengingat kembali pembelajaran sebelumnya				√		
5.	Kejelasan penyajian materi				√		
B. KESESUAIAN DENGAN KEBENARAN KONSEP							
6.	Ketepatan konsep dalam video pembelajaran				√		
7.	Ketepatan data dan fakta dalam video pembelajaran					√	
8.	Ketepatan contoh-contoh dalam video pembelajaran					√	
9.	Ketepatan pemilihan gambar, video, atau animasi dalam video pembelajaran				√		
10.	Ketepatan istilah-istilah yang digunakan dalam video pembelajaran				√		
C. KETEPATAN							
11.	Kesesuaian video dengan karakteristik siswa				√		
12.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√		
13.	Materi dalam video pembelajaran dikemas secara runtut			√			Ada beberapa bagian yang bisa ditukar urutannya
D. KUALITAS VISUAL							
Kemenarikan grafis yang ditampilkan:							
14.	Kesesuaian layout desain dalam video				√		
15.	Kesesuaian warna background dalam video				√		
16.	Kesesuaian jenis font yang terdapat dalam video				√		
17.	Kesesuaian ukuran font yang terdapat dalam video					√	
18.	Kesesuaian warna font yang terdapat dalam video				√		

19.	Kesesuaian penggunaan simbol atau <i>shape</i> dalam video				√		
Kemenarikan animasi yang ditampilkan							
20.	Kesesuaian animasi dengan materi pelajaran				√		
21.	Kemenarikan gerakan animasi dalam video				√		
22.	Kesesuaian tata letak animasi dalam video				√		
23.	Kemenarikan warna animasi dalam video				√		
E. KUALITAS AUDIO							
24.	Kejelasan suara narrator				√		
25.	Kesesuaian suara narrator				√		
26.	Kesesuaian penggunaan <i>Sound Effect</i>				√		
27.	Keteraturan musik latar				√		
F. MATERI YANG DISAJIKAN TEPAT							
28.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dalam video				√		
29.	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran dalam video				√		
30.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dalam video				√		
31.	Kedalaman materi dalam video sesuai dengan jenjang Pendidikan siswa				√		
G. KETEPATAN MATERI DIDALAMNYA							
32.	Ketepatan materi yang disampaikan secara keseluruhan				√		
33.	Kebaruan (kemutakhiran) materi yang disajikan				√		
34.	Ketepatan penyajian materi berdasarkan fakta yang ada				√		
H. PENYAJIAN TATA BAHASA BENAR							
35.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan				√		

36.	Ketepatan penulisan ejaan pada materi				√		
37.	Ketepatan penggunaan tanda baca pada materi				√		
I.	TINGKAT KESULITAN MATERI DISESUAIKAN DENGAN KARAKTERISTIK PENGGUNA						
38.	Tingkat keluasan materi sesuai dengan karakteristik siswa				√		
39.	Kedalaman materi yang disajikan				√		
40.	Ilustrasi (contoh) dalam media pembelajaran mampu memperjelas materi yang disampaikan.				√		
41.	Kesesuaian urutan materi			√			
42.	Kesesuaian penyajian istilah-istilah ilmiah dengan perkembangan peserta didik					√	
Jumlah							
Total							
KOMENTAR/SARAN:							
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada bagian opening video akan lebih baik jika siswa tidak langsung diberikan pemahaman terkait materi, namun berikan ilustrasi/apersepsi yang dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dulu untuk mempelajari materi tersebut. Bisa menggunakan contoh kontekstual agar curiosity siswa semakin meningkat. 2. Pada video tema 5.1 pada jenis makanan hewan, mungkin lebih baik langsung dijelaskan penggolongan hewan berdasarkan jenis makannya. 3. Pada saat menyampaikan komponen biotik dan abiotic yang saling berinteraksi dalam ekosistem bisa dijelaskan pula contoh interaksinya. Walaupun akan dijelaskan pada tema berikutnya, namun pada video 5.1 bisa diberikan contohnya sekilas dan lebih mendalam dijelaskan pada video 5.2 4. Pada video 5.1 tujuan pembelajarannya bisa dibuat lebih spesifik. Misalkan dengan menyimak video siswa dapat mengetahui komponen ekosistem. 5. Pada video 5.2 sebelum dijelaskan mengenai rantai makanan, bisa diberikan pertanyaan yang mengarah ke topik ini. 6. Pada rantai makanan di lautan sudah langsung ada istilah konsumen 1, konsumen 2, dan lainnya. Mohon bisa dijelaskan dulu peranan makhluk 							

hidup dalam suatu rantai makanan (dibalik urutannya, dijelaskan dulu peranan makhluk hidupnya, kemudian baru diberikan contoh rantai makanan lainnya).

7. Di akhir video 5.2 mungkin bisa diberikan pertanyaan terkait rantai makanan lengkap dengan peran masing-masing makhluk hidup dalam rantai makanan tersebut.
8. Pada video 5.3 saat ingin menjelaskan jenis symbiosis sangat baik siswa diminta memperhatikan ketiga gambar yang berbeda. Namun narasi pada video mungkin bisa diganti menjadi “Berdasarkan ketiga gambar ini, bagaimana penjelasanmu mengenai hubungan antar makhluk hidup?” (tanpa ada kata symbiosis karena kata symbiosis belum dijelaskan) jadi kata symbiosis bisa dijelaskan di bagian selanjutnya sebelum menjelaskan ketiga jenis symbiosis yang ada.
9. Pada tema 6 mengenai suhu dan kalor opening video sangat baik diberikan gambar/fenomena yang akan mengarah ke materi suhu dan kalor. Namun di tujuan pembelajaran dibuat dengan lebih spesifik
10. Pada video 6.1 temanya adalah suhu dan kalor. Namun di video hanya dijelaskan mengenai kalor.
11. Di akhir video 6.2 mungkin bisa diberikan pertanyaan kepada siswa apa saja contoh-contoh perpindahan kalor lainnya yang mereka ketahui?
12. Secara umum video yang dibuat menarik dan kontekstual. Namun dalam penyajiannya bisa diperbanyak dengan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memotivasi dan mengarahkan siswa untuk mempelajari subtema tertentu. Hindari langsung memberikan penjelasan di awal kepada siswa.

Singaraja, 29 April 2022

Penilai



Luh Mitha Priyanka, S.Pd., M.Pd.
NIP 199310062019032021

Lampiran 30. Surat Pengantar Ahli Isi Mata Pelajaran (Ibu Nia)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PASCASARJANA

Alamat : Jalan Udayana, Kampus Tengah Singaraja; Telp. (0362) 32558 Fax. (0362) 32558

Nomor : 1086 /UN48.14.1/KM/2022

Hal : Permohonan Uji Ahli Isi Mata Pelajaran

Kepada Yth. : Dr. Nia Erlina, S.Pd., M.Pd.

di-
Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan dengan pelaksanaan penelitian tesis mahasiswa kami di Prodi S2 Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha maka pada kesempatan ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia menjadi validator dari produk penelitian Tesis mahasiswa kami, dengan :

Nama : I Gede Widiartana Putra
NIM/Semester : 2029071001 / IV
Program Studi : Teknologi Pendidikan (S2)
Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teori Gagne untuk Mata Pelajaran Tematik Pada Kelas V Sekolah Dasar.

Demikian permohonan ini, atas perkenan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 7 April 2022

a.n Direktur,
Wakil Direktur I,



Ida Bagus Putrayasa, M.Pd
NIP. 196002101986021001

Lampiran 31. Hasil Penilaian Ahli Isi Mata Pelajaran (Ibu Nia)

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
RIVIEW AHLI ISI MATA PELAJARAN**

Nama : Dr. Nia Erlina, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198708102020122011
Jabatan : Tenaga Pengajar
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Petunjuk:

5. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli isi mata pelajaran
6. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai menurut penilaian ahli isi mata pelajaran
7. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut:
Sangat Kurang Baik (SKB) : 1
Kurang Baik (KB) : 2
Cukup Baik (CB) : 3
Baik (B) : 4
Sangat Baik (SB) : 5
8. Komentar dan saran Bapak terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

No.	Kriteria	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
A.	KESESUAIAN DENGAN TEORI BELAJAR GAGNE						
1.	Kemenerikan opening pada video				√		
2.	Menarik perhatian siswa				√		

3.	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran				√	
4.	Mengingat kembali pembelajaran sebelumnya				√	
5.	Kejelasan penyajian materi				√	
B.	KESESUAIAN DENGAN KEBENARAN KONSEP					
6.	Ketepatan konsep dalam video pembelajaran				√	
7.	Ketepatan data dan fakta dalam video pembelajaran				√	
8.	Ketepatan contoh-contoh dalam video pembelajaran				√	
9.	Ketepatan pemilihan gambar, video, atau animasi dalam video pembelajaran				√	
10.	Ketepatan istilah-istilah yang digunakan dalam video pembelajaran				√	
C.	KETEPATAN					
11.	Kesesuaian video dengan karakteristik siswa				√	
12.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√	
13.	Materi dalam video pembelajaran dikemas secara runtut				√	
D.	KUALITAS VISUAL					
	Kemenarikan grafis yang ditampilkan:					
14.	Kesesuaian layout desain dalam video				√	
15.	Kesesuaian warna background dalam video				√	
16.	Kesesuaian jenis font yang terdapat dalam video				√	
17.	Kesesuaian ukuran font yang terdapat dalam video				√	
18.	Kesesuaian warna font yang terdapat dalam video				√	
19.	Kesesuaian penggunaan simbol atau <i>shape</i> dalam video				√	
	Kemenarikan animasi yang ditampilkan					

20.	Kesesuaian animasi dengan materi pelajaran				√		
21.	Kemenarikan gerakan animasi dalam video				√		
22.	Kesesuaian tata letak animasi dalam video				√		
23.	Kemenarikan warna animasi dalam video				√		
E.	KUALITAS AUDIO						
24.	Kejelasan suara narrator				√		
25.	Kesesuaian suara narrator				√		
26.	Kesesuaian penggunaan <i>Sound Effect</i>				√		
27.	Keteraturan musik latar				√		
F.	MATERI YANG DISAJIKAN TEPAT						
28.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dalam video				√		
29.	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran dalam video				√		
30.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dalam video				√		
31.	Kedalaman materi dalam video sesuai dengan jenjang Pendidikan siswa				√		
G.	KETEPATAN MATERI DIDALAMNYA						
32.	Ketepatan materi yang disampaikan secara keseluruhan				√		
33.	Kebaruan (kemutakhiran) materi yang disajikan				√		
34.	Ketepatan penyajian materi berdasarkan fakta yang ada				√		
H.	PENYAJIAN TATA BAHASA BENAR						
35.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan				√		
36.	Ketepatan penulisan ejaan pada materi				√		
37.	Ketepatan penggunaan tanda baca pada materi				√		
I.	TINGKAT KESULITAN MATERI						

DISESUAIKAN DENGAN KARAKTERISTIK PENGGUNA						
38.	Tingkat keluasaan materi sesuai dengan karakteristik siswa				√	
39.	Kedalaman materi yang disajikan				√	
40.	Ilustrasi (contoh) dalam media pembelajaran mampu memperjelas materi yang disampaikan.				√	
41.	Kesesuaian urutan materi				√	
42.	Kesesuaian penyajian istilah-istilah ilmiah dengan perkembangan peserta didik				√	
Jumlah						
Total						
KOMENTAR/SARAN:						
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 5 perlu penambahan apersepsi dengan beberapa pertanyaan tentang gambar dan fenomena yang memfokuskan tema yang akan dibahas. Tema 6 susah cukup apersepsi dengan beberapa pertanyaan tentang gambar dan fenomena yang memfokuskan tema yang akan dibahas. 2. Pada setiap tema perlu penambahan bagian kesimpulan sebagai penguatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Contohnya pokok pikiran apa yang dimaksud dalam tujuan pembelajaran 3. Perlu tambahan game contohnya tebak-tebakan gambar atau video untuk melatih retensi siswa setelah menyimak video 4. Berikan tugas mandiri di akhir video untuk mengelaborasi aktivitas belajar siswa 						

Singaraja, 03 Mei 2022

Penilai



Dr. Nia Erlina, S.Pd., M.Pd.
NIP 198708102020122011

Lampiran 32. Surat Pengantar Ahli Desain Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PASCASARJANA

Alamat : Jalan Udayana, Kampus Tengah Singaraja; Telp. (0362) 32558 Fax. (0362) 32558

Nomor : 1087/UN48.14.1/KM/2022

Hal : Permohonan Uji Ahli Desain Pembelajaran

Kepada Yth. : Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.

di-
Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan dengan pelaksanaan penelitian tesis mahasiswa kami di Prodi S2 Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha maka pada kesempatan ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia menjadi validator dari produk penelitian Tesis mahasiswa kami, dengan :

Nama : I Gede Widiartana Putra
NIM/Semester : 2029071001 / IV
Program Studi : Teknologi Pendidikan (S2)
Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teori Gagne untuk Mata Pelajaran Tematik Pada Kelas V Sekolah Dasar.

Demikian permohonan ini, atas perkenan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 7 April 2022

Direktur,
Wakil Direktur I,



Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd
196002101986021001

Lampiran 33. Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
RIVIEW AHLI DESAIN PEMBELAJARAN**

Nama : Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197204202001121001
Jabatan : Dosen Teknologi Pendidikan
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli desain pembelajaran
2. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian ahli desain pembelajaran
3. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut:
 - Sangat Kurang Baik (SKB) : 1
 - Kurang Baik (KB) : 2
 - Cukup Baik (CB) : 3
 - Baik (B) : 4
 - Sangat Baik (SB) : 5
4. Komentar dan saran Bapak terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

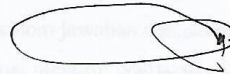
No.	Kriteria	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
A.	KESESUAIAN DENGAN TEORI BELAJAR GAGNE						
1.	Kesesuaian opening pada video				✓		
2.	Menarik perhatian siswa					✓	

3.	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran					✓	
4.	Mengingat kembali pembelajaran sebelumnya					✓	
5.	Kejelasan penyajian materi					✓	
B. KETEPATAN							
6.	Kesesuaian video dengan karakteristik siswa kelas 5 SD					✓	
7.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓	
8.	Materi dalam video pembelajaran dikemas secara runtut					✓	
C. KEJELASAN							
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa.					✓	
10.	Kejelasan uraian materi					✓	
D. MINAT/PERHATIAN							
11.	Video memotivasi minat belajar					✓	
12.	Meningkatkan perhatian siswa pada pembelajaran					✓	
E. DAPAT MEMBERIKAN DAMPAK BAGI SISWA							
13.	Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi					✓	
14.	Merangsang partisipasi aktif pada siswa					✓	
15.	Meningkatkan hasil belajar siswa					✓	

F. DESAIN PESAN							
16.	Warna gambar nyaman di pandang					✓	
17.	Ketepatan ilustrasi pada deskripsi					✓	
Jumlah							
Total							
KOMENTAR/SARAN:							

Singaraja, 27-4-2022

Penilai



Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP 19720420 200112 1001

1. Unsur Audio belum maksimal diisi → yaitu suara efek masih belum terkat jelas.
2. Interaktivitas belum dirancah dgn baik
3. Sifat penyampaian materi Bani perlu di kaji jeda/ Bredh agar bisa dicerna dgn baik oleh siswa

No	Kriteria	1	2	3	4	5	Komentar
1.	Kemampuan mengorganisir materi						
2.	Kemampuan menjelaskan materi						

Lampiran 34. Surat Pengantar Ahli Media Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PASCASARJANA

Alamat : Jalan Udayana, Kampus Tengah Singaraja; Telp. (0362) 32558 Fax. (0362) 32558

Nomor : 1088/UN48.14.1/KM/2022

Hal : **Permohonan Uji Ahli Media Pembelajaran:**

Kepada Yth. : Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

di-
Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan dengan pelaksanaan penelitian tesis mahasiswa kami di Prodi S2 Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha maka pada kesempatan ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia menjadi validator dari produk penelitian Tesis mahasiswa kami, dengan :

Nama : I Gede Widiartana Putra
NIM/Semester : 2029071001 / IV
Program Studi : Teknologi Pendidikan (S2)
Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teori Gagne untuk Mata Pelajaran Tematik Pada Kelas V Sekolah Dasar.

Demikian permohonan ini, atas perkenan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 7 April 2022

a.n Direktur,
Direktur I,



Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd
NIP. 196002101986021001

Lampiran 35. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
RIVIEW AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

Nama : Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Teknologi Pendidikan
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian ahli media pembelajaran
3. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut:
 - Sangat Kurang Baik (SKB) : 1
 - Kurang Baik (KB) : 2
 - Cukup Baik (CB) : 3
 - Baik (B) : 4
 - Sangat Baik (SB) : 5
4. Komentar dan saran Bapak terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

No.	Kriteria	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
A.	KUALITAS VISUAL						
	Kemenarikan grafis yang ditampilkan						
1.	Kesesuaian layout desain dalam video					✓	
2.	Kesesuaian warna background dalam video					✓	

3.	Kesesuaian jenis font yang terdapat dalam video				✓	
4.	Kesesuaian ukuran font yang terdapat dalam video				✓	
5.	Kesesuaian warna font yang terdapat dalam video				✓	
6.	Kesesuaian penggunaan simbol atau <i>shape</i> dalam video				✓	
Kemenarikan animasi yang ditampilkan						
7.	Kesesuaian animasi dengan materi pelajaran				✓	
8.	Kemenarikan gerakan animasi dalam video				✓	
9.	Kesesuaian tata letak animasi dalam video				✓	
10.	Kemenarikan warna animasi dalam video				✓	
B. KEJELASAN SUARA NARASI, SOUND EFFECT, DAN MUSIK						
11.	Kejelasan suara narrator				✓	
12.	Kesesuaian suara narrator				✓	
13.	Kesesuaian penggunaan <i>Sound Effect</i>				✓	
14.	Keteraturan musik latar				✓	
C. KESESUAIAN PENYAJIAN VIDEO						
15.	Video yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
16.	Kesesuaian video dengan tujuan pembelajaran				✓	
17.	Kesesuaian durasi video				✓	

D.	KREATIF DALAM PENUANGAN IDE DAN KREATIFITAS					
18.	Kemenaarikan dalam penyampaian materi/pesan					✓
Jumlah						
Total						
KOMENTAR/SARAN:						
1. pada cover beri gambar (ustara) sesuai subtema						
2. Font gunakan yang lebih standar						

Singaraja, 27, 9, 2022

Penilai

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
NIP. 197108152001121001

No.	Kategori	Nilai					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	KUALITAS VISUAL						
	Kemampuan grade yang ditampilkan						
1.	Kemampuan layout dengan dibaca video						
2.	Kemampuan warna yang sesuai dengan video						

Lampiran 36. Surat Pengantar Uji Media Perorangan dan Kelompok Kecil



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PASCASARJANA

Alamat : Jalan Udayana, Kampus Tengah Singaraja; Telp. (0362) 32558 Fax. (0362) 32558

Nomor : *0684*/UN48.14.1/KM/2022

Hal : **Permohonan Uji Media Kelompok Kecil dan Kelompok Besar pada Kelas VI**

Kepada Yth. : Kepala Sekolah SD Negeri 2 Anturan

di-
Tempat

Dengan hormat, dalam rangka menunjang data Tesis mahasiswa semester akhir Program Magister (S2) Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk bisa menerima mahasiswa kami:

Nama : I Gede Widiartana Putra
NIM/Semester : 2029071001 / IV
Program Studi : Teknologi Pendidikan (S2)
Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teori Gagne untuk Mata Pelajaran Tematik Pada Kelas V Sekolah Dasar.

Untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian dan pengumpulan data.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenaan, dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 7 April 2022

Wakil Direktur,
Wakil Direktur I,



Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd
NIP. 196002101986021001

Lampiran 37. Hasil Kuisisioner Uji Coba Perorangan

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK VIDEO PEMBELAJARAN

UJI COBA PERORANGAN

Nama : Ni kd Amarda elaveza aulya
 No Absen : 21
 Kelas : 6
 Sekolah : SD Negeri 2 Anturan

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa
2. Sebelum mengisi instrument dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan
3. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda check (√) pada kolom skala untuk masing-masing kriteria sesuai dengan penilaian yang diberikan dengan ketentuan sebagai berikut.
 Sangat Kurang Baik (SKB) : 1
 Kurang Baik (KB) : 2
 Cukup Baik (CB) : 3
 Baik (B) : 4
 Sangat Baik (SB) : 5
4. Setelah memberikan penilaian, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang telah dikembangkan peneliti

No.	Kriteria	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
A.	MENARIK MINAT SISWA						
1.	Kemenarikan tampilan video pembelajaran					√	
2.	Kemenarikan gambar yang ditampilkan					√	gambar yang jelas

3.	Kejelasan dan kemenarikan warna yang disajikan					✓	
B. PENYAJIAN MATERI							
4.	Materi yang disajikan jelas					✓	
5.	Materi yang disajikan mudah di pahami					✓	
6.	Contoh yang diberikan dalam materi mudah dipahami					✓	
C. MENINGKATKAN PERHATIAN SISWA							
7.	Video pembelajaran mampu meningkatkan perhatian					✓	
8.	Video pembelajaran mampu merangsang partisipasi aktif pada siswa					✓	
9.	Video pembelajaran mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan					✓	
D. MEMOTIVASI							
10.	Video pembelajaran mampu memotivasi belajar					✓	
11.	Huruf dapat dibaca dengan jelas					✓	
E. KEJELASAN SUARA							
12.	Kejelasan suara narator					✓	
13.	Musik latar jelas didengar					✓	suara kurang keras
Jumlah							
Total							
KOMENTAR/SARAN: kata-kata menampilkan video dengan sangat baik tapi suaranya kurang keras							

Anturan, (18 April)....., 2022

Penilai



Ni ka Amanda dareza aulya

Lampiran 38. Hasil Kuisisioner Uji Coba Kelompok Kecil

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK VIDEO PEMBELAJARAN

UJI COBA KELOMPOK KECIL

Nama : Putu Prila Maharani Dewi
 No Absen : 28
 Kelas : VI (enam)
 Sekolah : SD 2 ANTURAN

Petunjuk:

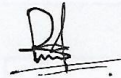
1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa
2. Sebelum mengisi instrument dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan
3. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom skala untuk masing-masing kriteria sesuai dengan penilaian yang diberikan dengan ketentuan sebagai berikut.
 Sangat Kurang Baik (SKB) : 1
 Kurang Baik (KB) : 2
 Cukup Baik (CB) : 3
 Baik (B) : 4
 Sangat Baik (SB) : 5
4. Setelah memberikan penilaian, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang telah dikembangkan peneliti

No.	Kriteria	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
A.	MENARIK MINAT SISWA						
1.	Kemenaarikan tampilan video pembelajaran					✓	
2.	Kemenaarikan gambar yang ditampilkan					✓	Video Sangat Jelas

3.	Kejelasan dan kemenarikan warna yang disajikan					✓	
B. PENYAJIAN MATERI							
4.	Materi yang disajikan jelas					✓	
5.	Materi yang disajikan mudah di pahami					✓	
6.	Contoh yang diberikan dalam materi mudah dipahami					✓	
C. MENINGKATKAN PERHATIAN SISWA							
7.	Video pembelajaran mampu meningkatkan perhatian					✓	
8.	Video pembelajaran mampu merangsang partisipasi aktif pada siswa					✓	
9.	Video pembelajaran mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan					✓	
D. MEMOTIVASI							
10.	Video pembelajaran mampu memotivasi belajar					✓	
11.	Huruf dapat dibaca dengan jelas					✓	
E. KEJELASAN SUARA							
12.	Kejelasan suara narrator					✓	
13.	Musik latar jelas didengar					✓	
Jumlah						✓	
Total						✓	✓
KOMENTAR/SARAN:							
Kakak menampilkan video dengan baik dan kakak sangat sopan, ramah, dan baik.							
Semoga kakak sebelum sukses kedepannya.							

Anturan, 18 April, 2022

Penilai



Pt. Prita Maharani Dewi

No.	Kriteria	1	2	3	4	5	Komentar
1.	Kemampuan berpikir kritis pembelajaran						
2.	Kemampuan gambar yang ditampilkan						

Lampiran 39. Hasil Kuisisioner Uji Lapangan

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK VIDEO PEMBELAJARAN UJI LAPANGAN

Nama : GD Restu Widia Sala
No Absen : 2
Kelas : V (lima)
Sekolah : SD Negeri 2 Anturan

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa
2. Sebelum mengisi instrument dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan
3. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom skala untuk masing-masing kriteria sesuai dengan penilaian yang diberikan dengan ketentuan sebagai berikut.

Sangat Kurang Baik (SKB) : 1

Kurang Baik (KB) : 2

Cukup Baik (CB) : 3

Baik (B) : 4

Sangat Baik (SB) : 5

4. Setelah memberikan penilaian, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang telah dikembangkan peneliti

No.	Kriteria	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
A.	MENARIK MINAT SISWA						
1.	Kemenarikan tampilan video pembelajaran					✓	
2.	Kemenarikan gambar yang ditampilkan					✓	

3.	Kejelasan dan kemenarikan warna yang disajikan					✓	
B. PENYAJIAN MATERI							
4.	Materi yang disajikan jelas					✓	
5.	Materi yang disajikan mudah di pahami					✓	
6.	Contoh yang diberikan dalam materi mudah dipahami					✓	
C. MENINGKATKAN PERHATIAN SISWA							
7.	Video pembelajaran mampu meningkatkan perhatian					✓	
8.	Video pembelajaran mampu merangsang partisipasi aktif pada siswa					✓	
9.	Video pembelajaran mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan					✓	
D. MEMOTIVASI							
10.	Video pembelajaran mampu memotivasi belajar					✓	
11.	Huruf dapat dibaca dengan jelas					✓	
E. KEJELASAN SUARA							
12.	Kejelasan suara narrator					✓	
13.	Musik latar jelas didengar				✓		
Jumlah							
Total							
KOMENTAR/SARAN:							

Anturan, 07, Mei, 2022

Penilai GN. Restu Widia Sara

Restu

Lampiran 40. Soal *Pretest* dan *Posttest*

SOAL PILIHAN GANDA

Mata Pelajaran : IPA
Kelas : V
Semester : II (Genap)
Waktu : 45 Menit

Petunjuk Pengerjaan Soal:

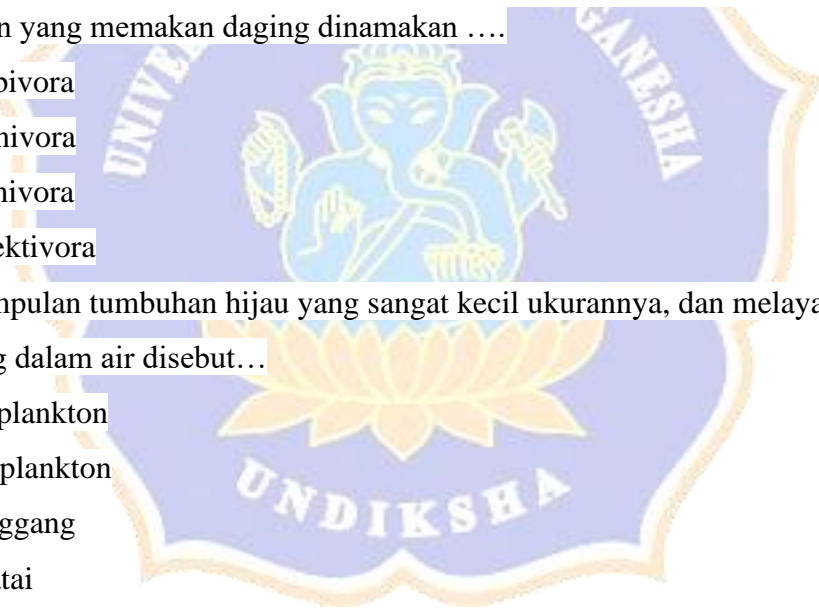
1. Tulislah identitas diri (nama, nomor absen, dan kelas) pada lembar jawaban yang disediakan dengan lengkap
2. Bacalah soal dengan seksama dan kerjakan pada lembar jawaban dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang benar (a,b,c, atau d) pada lembar jawaban
3. Periksa jawaban yang telah dikerjakan sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas.

“Selamat Bekerja”

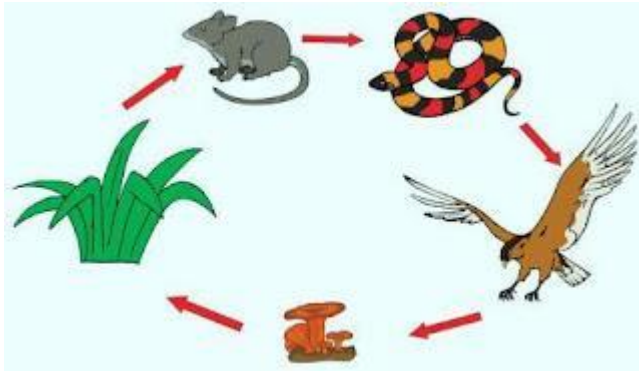
Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Ekosistem adalah interaksi yang terjadi di sebuah lingkungan tertentu yang terjadi antara....
 - a. karnivora dan herbivora
 - b. makhluk hidup dan benda mati
 - c. pemangsa dan tumbuhan
 - d. makhluk hidup dan pepohonan
2. Kumpulan dari beberapa individu sejenis yang menempati suatu lingkungan tertentu dinamakan....
 - a. habitat
 - b. ekosistem
 - c. populasi
 - d. komunitas

3. Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk bisa bertahan dan memenuhi kebutuhannya. Lingkungan yang berupa benda mati dinamakan lingkungan....
 - a. abiotik
 - b. biotik
 - c. atmosfer
 - d. biosfer
4. Berikut ini yang merupakan contoh hewan yang memakan tumbuhan adalah....
 - a. tikus, ayam dan kucing
 - b. kelinci, marmut dan anjing
 - c. kambing, rusa dan buaya
 - d. kuda, sapi dan kerbau
5. Hewan yang memakan daging dinamakan
 - a. herbivora
 - b. karnivora
 - c. omnivora
 - d. insektivora
6. Sekumpulan tumbuhan hijau yang sangat kecil ukurannya, dan melayang-layang dalam air disebut...
 - a. fitoplankton
 - b. zooplankton
 - c. ganggang
 - d. teratai
7. Contoh pengurai adalah...
 - A. hewan dan bakteri
 - B. hewan dan tumbuhan
 - C. bakteri dan jamur
 - D. fungi dan plantae



Perhatikan gambar berikut untuk soal nomor 9 dan 10!



8. Pada gambar di atas, urutan rantai makanan yang paling tepat diawali dengan...
 - a. jamur – rumput – tikus – ular – elang
 - b. rumput – tikus – ular – elang - jamur
 - c. tikus – ular – elang – jamur – rumput
 - d. ular – elang – jamur – rumput – tikus
9. Pada gambar di atas, yang termasuk konsumen tingkat I adalah...
 - a. tikus
 - b. elang
 - c. jamur
 - d. ular
10. Makhluk hidup yang memakan makanan tanpa bisa membual sendiri disebut...
 - a. rantai makanan
 - b. konsumen
 - c. produsen
 - d. pengurai
11. Simbiosis yang terjadi antara dua organisme dibagi menjadi 3 yaitu...
 - a. parasitisme, fanasitisme, komensalisme
 - b. mutualisme, fanatisme, komensalisme
 - c. mutualisme, komensalisme, patriotisme
 - d. parasitisme, mutualisme, komensalisme
12. Sumber energi panas terbesar bagi makhluk hidup di bumi adalah....
 - a. api

- b. magma
 - c. minyak bumi
 - d. matahari
13. Tumbuhan sangat membutuhkan sinar matahari dalam proses....
- a. fotosintesis
 - b. metamorfosis
 - c. penyerbukan
 - d. pembuahan
14. Manusia zaman dahulu dapat menghasilkan api dengan cara....
- a. melempar kayu kering ke udara
 - b. menjatuhkan batu ke dalam lubang
 - c. menjemur batu di bawah sinar matahari
 - d. menggesekkan dua kayu kering
15. Berikut ini pemanfaatan energi panas matahari yang dilakukan oleh nelayan adalah....
- a. menjemur padi
 - b. mengeringkan ikan
 - c. mengeringkan garam
 - d. meradiasi air laut
16. Benda yang dapat menghantarkan panas dengan baik dinamakan....
- a. konvektor
 - b. konduktor
 - c. isolator
 - d. radiator
17. Ketika sedang memasak sayur, ibu menggunakan adukan sayur yang terbuat dari gagang kayu. Adukan dengan gagang kayu dipilih ibu karena....
- a. bisa menghantarkan panas dengan baik
 - b. bisa membuat masakan menjadi tambah enak
 - c. panas air sayur akan terasa di tangan
 - d. kayu tidak bisa menghantarkan panas dengan baik
18. Benda-benda di bawah ini yang termasuk konduktor adalah....
- a. kayu dan kaca



- b. besi dan alumunium
 - c. plastik dan karet
 - d. gabus dan kain
19. Contoh benda di rumah yang memiliki konduktor dan isolator di dalamnya adalah....
- a. sendok
 - b. garpu
 - c. setrika
 - d. piring
20. Panci, wajan dan dandang banyak dibuat dari bahan....
- a. logam
 - b. emas
 - c. kayu
 - d. karet



Lampiran 41. Lembar Jawaban *Pretest* Siswa

LEMBAR JAWABAN

Pretest IPA

Nama : Gede Agus Wicra Sanjaya
 Nomor Absen : 1
 Kelas : 5
 Sekolah : SD N. 2 Anturan

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling tepat!

NO	A	B	C	D
1.		X		
2.	X			
3.	X			
4.			X	
5.		X		
6.	X			
7.			X	
8.				X
9.	X			
10.				X

NO	A	B	C	D
11.	X			
12.		X		
13.	X			
14.	X			
15.		X		
16.				X
17.				X
18.		X		
19.			X	
20.	X			

Lampiran 42. Lembar Jawaban *Posttest* Siswa

LEMBAR JAWABAN

Posttest IPA

Nama : Go... smart nata Pitta
 Nomor Absen : 3
 Kelas : V
 Sekolah : SDN 2 anturan

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling tepat!

NO	A	B	C	D
1.		X		
2.			X	
3.	X			
4.				X
5.		X		
6.	X			
7.			X	
8.		X		
9.	X			
10.		X		

NO	A	B	C	D
11.				X
12.				X
13.	X			
14.				X
15.		X		
16.			X	
17.				X
18.	X			
19.		X		
20.	X			

Lampiran 43. Dokumentasi Penelitian



Uji Validitas Butir Tes



Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil



Implementasi Media



RIWAYAT HIDUP



I Gede Widiartana Putra lahir di Denpasar pada tanggal 25 Mei 1997. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Putu Sukayana dan Ibu Gusti Ayu Putu Tirta Arsini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Banjar Dinas Banyualit, Desa Kalibukbuk, Kecamatan Buleleng Provinsi Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 4 Kalibukbuk dan lulus pada tahun 2009. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 6 Singaraja dan lulus pada tahun 2012. Pada tahun 2015, penulis lulus dari SMK Negeri 3 Singaraja Jurusan Multimedia dan melanjutkan S1 ke Prodi Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Penulis menamatkan S1 pada tahun 2019. Kemudian penulis melanjutkan S2 ke Prodi Teknologi Pendidikan di Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada tahun 2022 penulis telah menyelesaikan Tesis yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teori Gagne Untuk Mata Pelajaran Tematik Pada Kelas V Sekolah Dasar”.

