


Lampiran 1. Surat Permohonan Ijin Observasi



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

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

Nomor : 0403/427/UN.48.10.6/KM/2022
 Lamp : -
 Hal : Permohonan Ijin Observasi dan Pengumpulan Data Untuk Skripsi


Yth. *Kepala SD Negeri 3 Manukaya*
 di Tempat

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

Nama : Dewa Nyoman Katon Agastya
 NIM : 1911031150
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Semester : VII (Tujuh)

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.


Denpasar, 24 Juni 2022

Ketua,

 Universitas Pendidikan Ganesha
 UP - FIPM PIP
 Kampus Denpasar

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

Gambar 1.
 Surat Permohonan Ijin Observasi

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Pengumpulan Data



PEMERINTAH KABUPATEN GIANYAR
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN GIANYAR
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 MANUKAYA

Alamat : Br. Penempahan, Manukaya, Tampaksiring, Gianyar Email: sdnmanukaya3@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 Nomor: 800/1/XII/SDN3MYK/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 3 Manukaya:

Nama : Dewa Nyoman Arta, S.Pd.SD
 NIP : 19861007 201001 1 015
 Jabatan : Kepala Sekolah


Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Dewa Nyoman Katon Agastya
 NIM : 1911031150
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Inquiry Learning* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Manukaya.

Memang benar telah melakukan pengumpulan data dan penelitian kepada siswa kelas IV di SD Negeri 3 Manukaya, Kecamatan Tampaksiring, Kabupaten Gianyar.
 Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gianyar, 12 Desember 2022

Kepala SD Negeri 3 Manukaya



[Signature]
 Dewa Nyoman Arta, S.Pd.SD
 NIP 19861007 201001 1 015

Gambar 2.
 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Pengumpulan Data

Lampiran 3. Kegiatan Wawancara



Gambar 3.
Kegiatan Wawancara



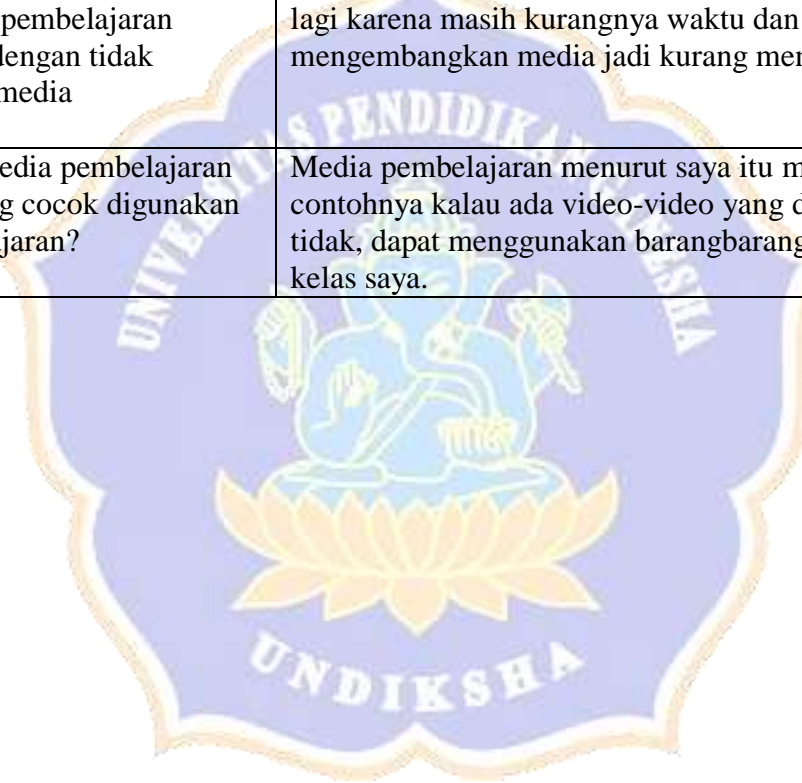
Lampiran 4. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV SD Negeri 3 Manukaya

HASIL WAWANCARA

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Manukaya
Nama Guru : Elya Qomariah, S.Pd.
Kelas : IV

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana system pembelajaran yang ibu laksanakan selama ini?	Jika sekarang sudah mulai melaksanakan pembelajaran secara tatap muka, namu dulu semasa Covid-19, pembelajaran dilaksanakan secara daring.
2	Apa kendala yang biasanya terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung?	Mungkin kendala yang terjadi saat ini dalam pembelajaran dimana sekarang sudah siswa baru dan sedikit sulit memilah kemampuan siswa, serta fokus siswa yang kurang dalam mengikuti pembelajaran yang mungkin disebabkan karena kebiasaan belajar daring sebelumnya.
3	Menurut ibu bagaimana hasil belajar siswa selama ini?	Hasil belajar sendiri saya mengakui hasil belajarnya belum bagus apalagi di mata pelajaran tertentu contohnya ips itu karena waktunya yang sedikit namun dengan materi yang banyak jadinya hasil belajar sisa masih kurang.
4	Dalam kegiatan pem belajaran, apakah ibu menggunakan meia pembelajaran alam penyampaian materi??	Mungkin bisa dikatakan 50-50 ya, mungkin kalau medianya itu masih sangat kurang menurut saya sendiri, pertama karena keterbatasan waktu dan saya kurang memahami IT sehingga masih kurang walaupun saya terkadang menggunakan media dari alam serta tuntutan guru yang banyak menyita waktu secara administratif juga.
5	Apakah ibu kesulitan dalam mengembangkan media	Iya betul sekali memang sulit bagi saya untuk mengembangkan media.

	pembelajaran?	
6	Bagaimana pemahaman siswa terhadap materi jika dibandingkan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran?	Sebenarnya pemahaman siswa lebih bagus dengan media pembelajaran daripada metode ceramah yang memungkinkan siswa cepat bosan, namun jika dengan media siswa pasti akan tertarik, namun kembali lagi karena masih kurangnya waktu dan kemampuan saya dalam mengembangkan media jadi kurang menggunakan media itu.
7	Menurut ibu media pembelajaran seperti apa yang cocok digunakan dalam pembelajaran?	Media pembelajaran menurut saya itu media yang menarik untuk siswa contohnya kalau ada video-video yang dapat digunakan, namun jika tidak, dapat menggunakan barangbarang yang real digunakan siswa di kelas saya.



Lampiran 5. Matriks Artikel Jurnal Hasil Penelitian Penunjang Skripsi

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nasional/Internasional	Produk	Metode/Model	Simpulan Penelitian	Sumber
1	Purwati	Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure.	Nasional	Video pembelajaran	ASSURE	Penelitian dilakukan dengan Research and Development. Poses pembuatan media video pembelajaran terdapat tiga proses yaitu, proses persiapan, tahap produksi dan pasca produksi. Setelah media diproduksi kemudian media diujicobakan pada ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan storyboardnya, kemudian diujicobakan terhadap kelompok kecil dan kelompok besar, untuk mengetahui daya tarik sehingga dapat diambil simpulan bahwa pengembangan media video pembelajaran matematika kompetensi dasar ukuran penyajian data statistik dengan model ASSURE dapat digunakan sebagai media pembelajaran.	Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure. <i>Jurnal kebijakan dan pengembangan pendidikan</i> , 3(1).
2	Suryansah & Suwarjo	Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi	Nasional	Video Pembelajaran	Borg dan Gall	Penelitian ini menggunakan langkah pengembangan menurut Borg & Gall, tetapi desain pengembangan media video pembelajaran ini hanya meliputi 9 langkah, yaitu (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk awal, (6) uji coba	Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan video

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nasional/Internasional	Produk	Metode/Model	Simpulan Penelitian	Sumber
		dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD.				lapangan, (7) revisi produk hasil uji coba lapangan, (8) uji coba lapangan operasional, dan (9) revisi produk akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran layak digunakan menurut ahli materi dan ahli media dengan kategori “baik”. Produk yang dikembangkan juga terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Gugus Pacarejo. Rata-rata skor motivasi dan nilai hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas 154kontrol.	pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD. <i>Jurnal Prima Edukasia</i> , 4 (2), 209-221.
3	Mutia, dkk	Pengembangan video pembelajaran IPA pada materi pencemaran dan kerusakan lingkungan.	Nasional	Video Pembelajaran	ADDIE	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media belajar video pada materi pencemaran dan kerusakan lingkungan untuk siswa kelas VII SMP Inshafuddin Banda Aceh. Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (research and development) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah, yaitu: analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket validasi kelayakan media. Hasil rata-rata angket validasi yang diperoleh dari 4 validator sebesar 92,67% (sangat layak). Hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media belajar video pada materi pencemaran dan kerusakan lingkungan yang telah dikembangkan layak diuji coba lebih lanjut untuk	Mutia, R., Adlim, A., & Halim, A. (2017). Pengembangan video pembelajaran IPA pada materi pencemaran dan kerusakan lingkungan. <i>Jurnal Pendidikan</i>

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nasional/Internasional	Produk	Metode/Model	Simpulan Penelitian	Sumber
						melihat efektivitas dalam pembelajaran.	<i>Sains Indonesia</i> , 5(2), 108-114.
4	Fahruruzi, dkk	The development of video learning to deliver a basic algorithm learning.	Internasional	Video Pembelajaran	Alessi dan Trollip	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan algoritma materi dasar pemrograman video pembelajaran yaitu tepat untuk diterapkan sebagai sumber belajar di kelas X SMK. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip (2001). Model pengembangan dibagi menjadi 3 tahap yaitu Perencanaan, Perancangan, dan Pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan metode wawancara, metode kepustakaan dan metode instrumen. Pada tahap selanjutnya, video pembelajaran adalah divalidasi atau dievaluasi oleh ahli materi, ahli media dan pengguna yang diimplementasikan ke 30 Peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video learning telah berhasil dibuat pada basic mata pelajaran pemrograman yang terdiri dari 8 video scane. Berdasarkan hasil validasi video pembelajaran, persentase kelayakan video pembelajaran adalah 90,5% dari ahli materi, 95,9% ahli media, dan 84% dari pengguna atau peserta didik. Dari hasil pengujian bahwa video pembelajaran yang telah	Fahruruzi, S., Maryono, D., & Budiyanto, C. (2017). The development of video learning to deliver a basic algorithm learning. <i>Indonesian Journal of Informatics Education</i> , 1(2), 135-142.

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nasional/Internasional	Produk	Metode/Model	Simpulan Penelitian	Sumber
						dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar atau media pembelajaran mata pelajaran pemrograman bahan dasar algoritma.	
5	Akbar	Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran	Nasional	Video Pembelajaran	R & D	Penelitian dilakukan dengan tujuan mengetahui kelayakan dan kemenarikan video pembelajaran matematika berbantuan media sosial instagram sebagai alternatif pembelajaran. Adapun metode penelitian dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) berdasarkan modifikasi yang dikembangkan oleh Sugiyono. Tahapan yang dilakukan hanya tahap 1 hingga tahap 7 yaitu dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk. Penelitian ini dilakukan melalui akun media sosial instagram. Hasil validasi ahli materi pada aspek kualitas isi memperoleh rata-rata skor 88,33 dengan kriteria sangat baik, pada aspek ketepatan cakupan memperoleh rata-rata skor 90 dengan kriteria sangat baik dan pada aspek kebahasaan memperoleh rata-rata skor 88,33 dengan kriteria sangat baik. Validasi ahli media pada aspek kualitas isi memperoleh rata-rata skor 93,33 dengan kriteria sangat baik, aspek kebahasaan memperoleh rata-rata skor 90 dengan kriteria sangat baik dan pada aspek kemudahan penggunaan memperoleh rata-rata skor 97,33 dengan kriteria sangat baik. Pada uji coba terbatas peserta didik kelas VII pada uji kemenarikan memperoleh rata-rata skor sebesar 83,82 dengan kriteria sangat menarik.	Akbar, R. A. (2018). <i>Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran</i> (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nasional/Internasional	Produk	Metode/Model	Simpulan Penelitian	Sumber
6	Melinda, <i>dkk</i>	Pengembangan media video pembelajaran ips berbasis virtual field trip (vft) pada kelas v sdn kratonkencong.	Nasional	Video Pembelajaran	Assure	Pengembangan media video pembelajaran berbasis Virtual Field Trip (VFT) ini menggunakan model pengembangan Assure, adapun langkah-langkah pengembangannya yaitu terdiri dari 6 langkah tindakan yang meliputi (1) analisis siswa; (2) menentukan tujuan pembelajaran; (3) memilih metode, media dan materi; (4) menggunakan media dan materi; (5) mendorong partisipasi siswa; dan (6) evaluasi dan perbaikan. Subjek yang dituju dalam validasi pengembangan adalah siswa kelas V SDNU Kraton Kecamatan Kencong Kabupaten Jember. Video pembelajaran berbasis Virtual Field Trip (VFT) pada materi IPS kelas V di SDNU Kraton ini secara keseluruhan dinyatakan sangat layak. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi oleh ahli materi sebesar 94,28%, ahli desain sebesar 84,44%, ahli media sebesar 91,42, siswa perorangan sebesar 95%, siswa kelompok kecil 92,5% , sebesar dan siswa kelompok besar/lapangan sebesar 90,90%. Setelah dilakukan validasi ahli dan uji coba siswa kemudian dilanjutkan dengan tes akhir, tes ini dilakukan guna untuk mengetahui keefektifan penggunaan video pembelajaran berbasis Virtual Field Trip (VFT). Untuk tes hasil belajar, rata-rata hasil belajar 82,27, dari 33 siswa terdapat 31 siswa (93,93%) yang mencapai KKM dan 2 siswa (6,07%) yang belum mencapai KKM. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang memenuhi KKM mencapai tingkat persentase 93,93%, sehingga	Melinda, V. A., Degeng, N. S., & Kuswandi, D. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdn Kratonkencong. <i>JINOT EP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran</i> , 3(2),

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nasional/Internasional	Produk	Metode/Model	Simpulan Penelitian	Sumber
						video pembelajaran berbasis Virtual Field Trip (VFT) ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.	158-164.
7	Puspitarini, dkk	Developing powtoon-based video learning media for five grade students of elementary school	Internasional	Video Pembelajaran	Assure	<p>Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media pembelajaran video pada mata pelajaran IPS untuk lima SD kelas sekolah, dan 2) menentukan kelayakan video pembelajaran media berdasarkan para ahli dan siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) yang dikembangkan menggunakan ASSURE model. Langkah-langkah penelitian ini adalah 1) Menganalisis karakteristik peserta didik, 2) Menyatakan tujuan, 3) Memilih Metode, media, dan bahan 4) Memanfaatkan bahan 5) Memerlukan partisipasi peserta didik, dan 6) Evaluasi dan revisi. Ini penelitian dilakukan dalam empat dari enam tahap ASSURE. Itu hasil penelitian adalah 1) media yang dikembangkan berupa perangkat pembelajaran video berbasis powtoon. 2) hasil validasi ahli media yang dikembangkan adalah 4,20 dengan kategori baik, 3) hasil validasi materi pada media sebesar 4,19 dengan kategori baik, 4) validasi hasil uji produk one-to-one adalah 4,07 dengan sangat kategori baik, uji coba kelompok kecil 4,32 dengan kategori sangat baik; dan uji coba lapangan sebesar 4,19 dengan kategori baik. Dengan demikian media pembelajaran video berbasis powtoon yang dikembangkan layak</p>	<p>Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & Djono, D. (2018, July). Developing powtoon-based video learning media for five grade students of elementary school. In <i>International Conference of Communication Science Research (ICCSR</i></p>

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nasional/Internasional	Produk	Metode/Model	Simpulan Penelitian	Sumber
						untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	2018) (pp. 173-177). Atlantis Press.
8	Wisada & Sudarma	Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter	Nasional	Video Pembelajaran	ADDIE	Hasil penelitian ini, yaitu rancang bangun video pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu analysis, design, development, implementation, evaluation. Pengembangan video pembelajaran ini valid berdasarkan penilaian ahli isi mata pelajaran 98,3% predikat sangat baik, ahli desain pembelajaran 93,3% predikat sangat baik, ahli media pembelajaran 96,5% predikat sangat baik, uji coba perorangan 94,53% predikat sangat baik, uji coba kelompok kecil 92,32% predikat sangat baik, uji coba lapangan 91% predikat sangat baik. Efektivitas pengembangan menunjukkan, video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter efektif meningkatkan hasil belajar Simulasi Digital ($t_{hitung} = 17,900 > t_{tabel} = 2,000$ pada taraf signifikansi 5%).	Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. <i>Journal of Education Technology</i> , 3(3), 140-146.
9	Dwipayana, dkk	Pengembangan media video pembelajaran dengan model pengembangan	Nasional	Video Pembelajaran	4D	Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun video pembelajaran, (2) mendeskripsikan kualitas hasil validitas pengembangan video pembelajaran menurut para ahli dan uji coba produk, (3) mengetahui efektivitas video pembelajaran. Analisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif dan analisis	Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nasional/Internasional	Produk	Metode/Model	Simpulan Penelitian	Sumber
		gan 4d pada mata pelajaran agama hindu.				statistik inferensial (uji-t). model pengembangan yang di gunakan adalah model 4D, video pembelajaran Agama Hindu valid dengan: (a) hasil review ahli isi mata pelajaran menunjukkan produk berpredikat sangat baik (93,3%), (b) hasil review ahli media menunjukkan produk berpredikat sangat baik (98,6%), (c) hasil review ahli desain pembelajaran menunjukkan produk berpredikat sangat baik (93,8%), (d) hasil uji perorangan menunjukkan produk berpredikat sangat baik (94,76%), hasil uji kelompok kecil menunjukkan produk berpredikat sangat baik (95,9%). Hasil uji lapangan menunjukkan produk berpredikat sangat baik (95,98%). Efektivitas pengembangan menunjukkan bahwa video pembelajaran Agama Hindu yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar Agama Hindu ($t_{hitung} = 11,368 > t_{tabel} = 2,042$ pada taraf signifikansi 5%). artinya produk terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar Agama Hindu.	gan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. <i>Mimbar Ilmu</i> , 24(2), 158-166.
10	Fadillah & Bilda	Pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi sparkoll videoscribe .	Nasional	Video Pembelajaran	R & D	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Tahapan yang digunakan adalah obesrvasi lapangan, pengumpulan data, desain produk, validasi oleh ahli, revisi produk, ujicoba kelas kecil, analisis data, dan produk final. berdasarkan hasil validasi para ahli dengan mendapatkan kriteria layak untuk masing-masing kriteria yaitu 78% dan 78,7% dan hasil dari ujicoba	Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nasional/Internasional	Produk	Metode/Model	Simpulan Penelitian	Sumber
						skala kecil dengan mendapatkan respon positif dan kriteria layak yaitu 75,5%	Aplikasi Sparkoll Videoscribe. <i>Jurnal Gantang</i> , 4 (2), 177-182.
11	Ario & Asra	Pengembangan video pembelajaran materi integral pada pembelajaran flipped classroom.	Nasional	Video Pembelajaran	Plomp	Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan video pembelajaran materi integral yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran kelas terbalik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: penyelidikan awal; rancangan; realisasi/ konstruksi; pengujian, evaluasi dan revisi; penerapan. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket yang berisi materi dan instruksional, ahli media untuk mengukur validitas, angket diisi oleh siswa menggunakan video untuk mengukur kepraktisan, dan soal tes untuk mengukur keefektifan video pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan valid dengan kriteria sangat baik, praktis dan efektif dengan kriteria baik. Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran pada flipped classroom dapat mengoptimalkan waktu pembelajaran di kelas untuk membahas materi secara lebih luas dan mendalam.	Ario, M., & Asra, A. (2019). Pengembangan video pembelajaran materi integral pada pembelajaran flipped classroom. <i>AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika</i> , 8(1), 20-31.
12	Yanti, dkk	Pengembangan	Nasional	Video	ADDIE	Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE	Yanti, Y.

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nasional/Internasional	Produk	Metode/Model	Simpulan Penelitian	Sumber
		gan video pembelajaran matematika melalui model pembelajaran flipped classroom di sekolah menengah kejuruan		pembelajaran		(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pengembangan video pembelajaran matematika melalui model pembelajaran flipped classroom di Sekolah Menengah Kejuruan teruji valid berdasarkan ahli media sebesar 82%, oleh ahli materi sebesar 79%, dan valid oleh ahli desain pembelajaran sebesar 81%. Media video pembelajaran matematika tersebut juga praktis untuk digunakan dilihat dari respon siswa sebesar 81%. Media video pembelajaran efektif digunakan dilihat dari perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditunjukkan dengan rata-rata 82,93 pada kelas eksperimen dan 59,48 pada kelas kontrol dan diperoleh variabel keaktifan siswa berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 73,86 + 4,45 X$ dan pengaruhnya sebesar 43%, serta ditunjukkan dengan uji ketuntasan dengan rata-rata 96,77 artinya telah mencapai ketuntasan. Berdasarkan data tersebut media video pembelajaran matematika melalui model pembelajaran flipped classroom valid, praktis, dan efektif.	A., Buchori, A., & Nugroho, A. A. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika melalui Model Pembelajaran Flipped Classroom di Sekolah Menengah Kejuruan. <i>I majiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika</i> , 1(6), 381-392.
13	Riyanto, dkk	Pengembangan video	Nasional	Video Pembelajaran	R & D	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis aplikasi videoscribe pada mata	Riyanto, M.,

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nasional/Internasional	Produk	Metode/Model	Simpulan Penelitian	Sumber
		pembelajaran berbasis aplikasi video scribe pada mata pelajaran ips di sekolah dasar.				<p>pelajaran IPS dengan materi gejala alam. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan dengan tahapan: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan ujicoba produk (ujicoba terbatas). Untuk menguji kelayakan dari video pembelajaran ini maka dilakukan uji validasi ahli yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pendidikan. Setelah dilakukan uji validasi oleh tim ahli, selanjutnya dilakukan ujicoba produk (ujicoba terbatas) dengan subjek penelitian yaitu 43 peserta didik kelas VI A SDN Panancangan 2. Hasil uji ahli materi menunjukkan bahwa video pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,85% dengan kategori sangat layak. Hasil uji ahli media video pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,34% dengan kategori sangat layak. Hasil uji ahli pendidikan menunjukkan video pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,83% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba produk (ujicoba terbatas) memperoleh nilai rata-rata sebesar 90,52% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis aplikasi videoscibe yang dikembangkan pada peserta didik kelas VI SD sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi gejala alam yang terjadi di Indonesia</p>	<p>Jamaluddin, U., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Scribe Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. <i>Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar</i>, 11(2), 53-63.</p>
14	Yuanta	Pengembangan	Nasional	Video	Assure	Pengembangan media video pembelajaran ini	Yuanta, F.

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nasional/Internasional	Produk	Metode/Model	Simpulan Penelitian	Sumber
		gan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar.		pembelajaran		menggunakan model ASSURE yang mempunyai 6 tahapan yaitu : (1) analisis siswa, (2) menentukan tujuan pembelajaran, (3) memilih metode, media dan materi, (4) menggunakan media dan materi, (5) mendorong partisipasi siswa, (6) evaluasi dan perbaikan. Subyek dari pengembangan media video pembelajaran ini adalah siswa kelas IV SDN Pakis V. Pengembangan media video ini dinyatakan valid digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV. Hal ini diperoleh dari nilai hasil validasi ahli media, ahli materi, siswa perorangan, kelompok kecil, kelompok besar/ klasikal. Setelah dilakukan uji para ahli dan uji coba kepada siswa kemudian dilakukan post test yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media video pembelajaran ini. Hasil tes yang diperoleh dalam penggunaan media video pembelajaran ini menunjukkan bahwa para siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKM yang ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.	(2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. <i>Trap sila: Jurnal Pendidikan Dasar</i> , 1(02), 91-100.
15	Kafah, dkk	Development of video learning media based on powtoon application on the	Internasional	Video Pembelajaran	Borg dan Gall	Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan, model konstruksi yang diadopsi oleh Borg dan Gall. Produk diuji kelayakannya melalui uji validasi oleh ahli isi dan media. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 3 Serang sebanyak 20 siswa. Berdasarkan analisis data diperoleh bahwa media pembelajaran berbasis Powtoon dinyatakan layak oleh ahli media dengan persentase skor rata-	Kafah, A. K. N., Nulhakim, L., & Pamungkas, A. S. (2020). Developme

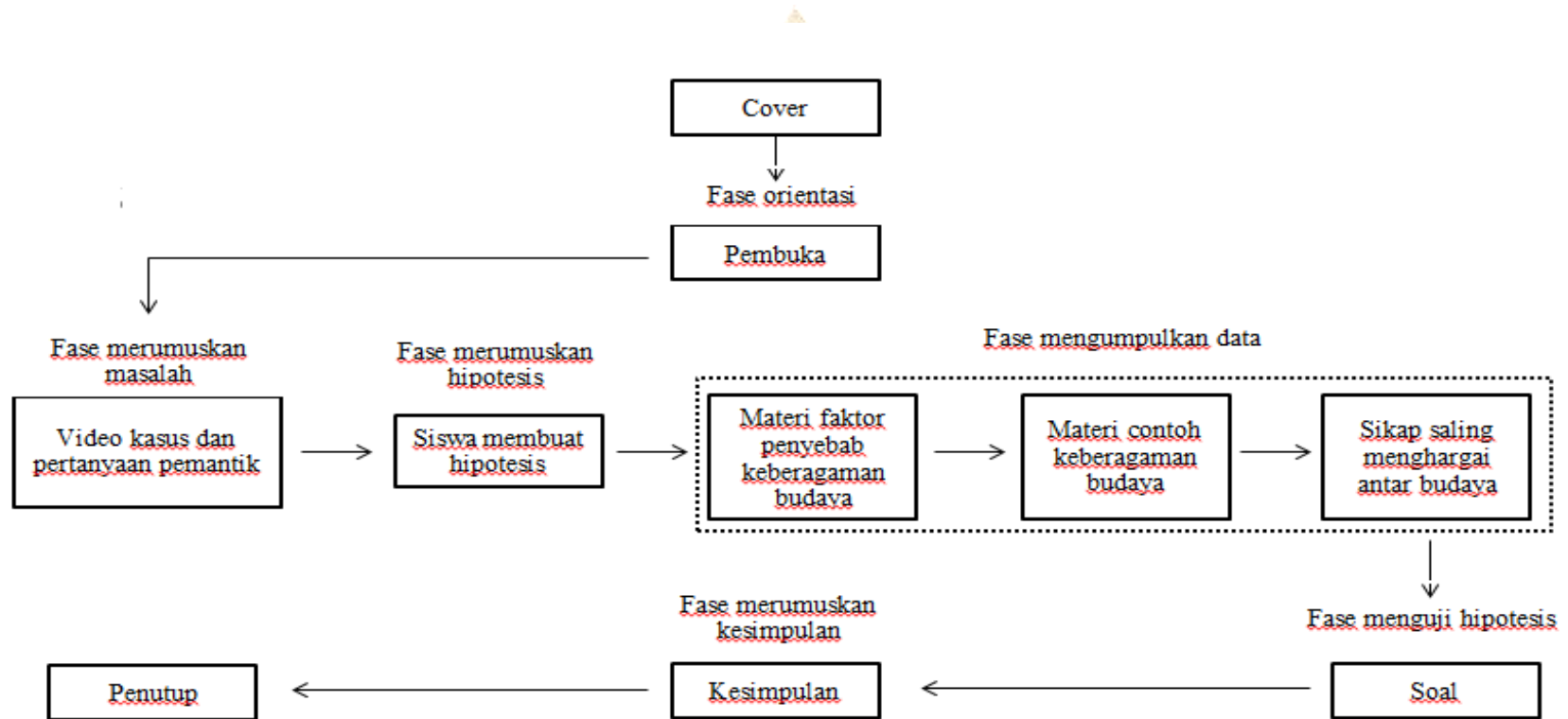
NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nasional/Internasional	Produk	Metode/Model	Simpulan Penelitian	Sumber
		concept of the properties of light for elementary school students				rata 88% dan ahli konten dengan persentase 80%. respon siswa dengan nilai 98% yang termasuk “sangat baik”, serta tes pemahaman siswa, diperoleh rata-rata skor 89,25 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran layak menggunakan media powtoon dalam proses pembelajaran pada materi materi ringan.	nt of video learning media based on powtoon application on the concept of the properties of light for elementary school students. <i>Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Fisika</i> , 6(1) .
16	Ilsa, dkk	Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi	Nasional	Video Pembelajaran	Plomp	Jenis penelitian adalah pengembangan menggunakan model umum desain penelitian Plomp yang terdiri atas 3 tahap yaitu Preliminary research, Prototyping phase, Assesment phase. Data uji validitas diperoleh melalui lembar validasi video pembelajaran, RPP. Video pembelajaran terlebih dahulu di evaluasi oleh	Ilsa, A., Farida, F., & Harun, M. (2021). Pengembangan Video

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nasional/Internasional	Produk	Metode/Model	Simpulan Penelitian	Sumber
		Powerdirector 18 di Sekolah Dasar.				peneliti sendiri, lalu dilanjutkan validasi oleh validator untuk mendapatkan masukan sehingga diperoleh kevalidan video pembelajaran untuk semua aspek adalah 90 % masuk kategori sangat valid. Berdasarkan uji coba praktikalitas dapat diketahui bahwa video pembelajaran dapat memberikan kemudahan kepada guru dan peserta didik, menarik minat guru dan peserta didik, serta berguna bagi guru untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik, sehingga diperoleh tingkat praktikalitas video pembelajaran adalah 93% pada kategori sangat praktis. Selanjutnya video pembelajaran memberikan dampak, pengaruh dan hasil yang sangat baik terhadap aktivitas peserta didik yaitu 88,4%, sikap 83%, pengetahuan 84% dan keterampilan 87% sehingga secara keseluruhan efektivitas video pembelajaran dikatakan sangat efektif. Disimpulkan bahwa video pembelajaran materi lingkaran matematika kelas VI SD telah dinyatakan valid, praktis dan efektif.	Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18 di Sekolah Dasar. <i>Jurnal Basicedu</i> , 5 (1), 288-300.
17	Nuritha & Tsurayya	Pengembangan video pembelajaran berbantuan geogebra untuk meningkatkan	Nasional	Video Pembelajaran	4D	Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan produk video pembelajaran berbantuan geogebra yang efektif digunakan untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa, (2) mengetahui seberapa besar peningkatan kemandirian belajar siswa. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model 4-D. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil 2020/2021 di SMP Negeri 2 Bojonggede dengan	Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan video pembelajaran berbantuan

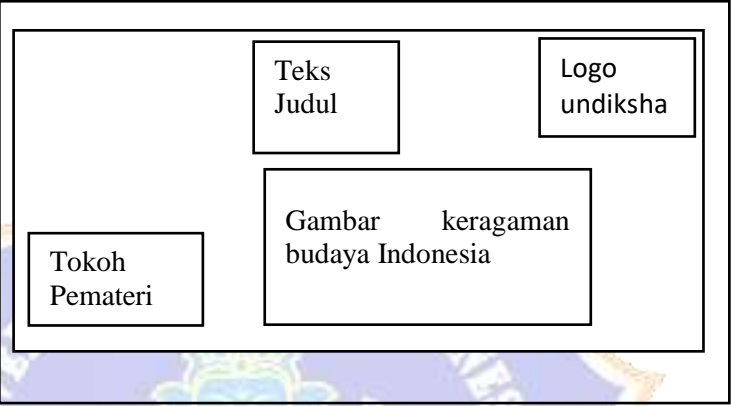
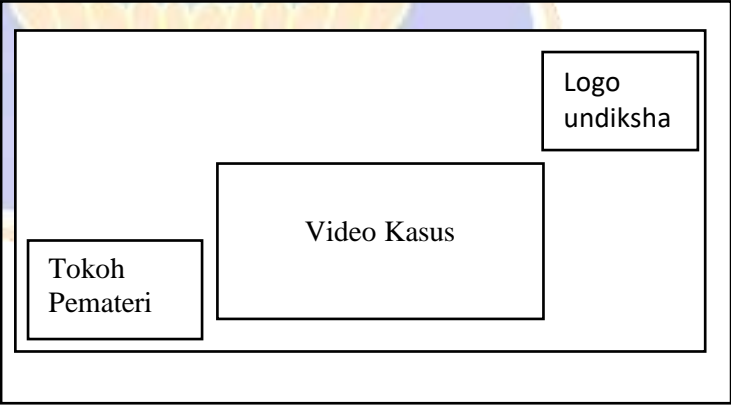
NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nasional/Internasional	Produk	Metode/Model	Simpulan Penelitian	Sumber
		kemandirian belajar siswa.				subjek penelitian siswa kelas VIII. Teknik analisis data penelitian ini diantaranya menggunakan SBI, nilai PAserta nilai standard gain. Hasil penelitian ini: (1) menghasilkan video pembelajaran berbantuan geogebra yang efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa, (2) peningkatan kemandirian belajar siswa yang diperoleh menggunakan nilai standard gain standar 1,32 pada kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbantuan geogebra efektif digunakan sebagai media atau alat bantu siswa dalam melakukan pembelajaran matematika yang mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa.	geogebra untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. <i>Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika</i> , 5(1), 48-64.
18	Fitri & Ardipal	Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.	Nasional	Video Pembelajaran	4D	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kinemaster pada tema lingkungan dan sahabat kita kelas V sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian adalah pengembangan media pembelajaran yaitu audio visual atau video pembelajaran. Hasil yang diperoleh, validasi RPP diperoleh rata-rata 95,20 dengan kategori sangat valid. Validasi video pembelajaran diperoleh rata-rata 87,33 dengan kategori sangat valid. Pada tahap praktikalitas, diperoleh hasil bahwa video pembelajaran sudah praktis untuk digunakan. Penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Tingkat ketuntasan	Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah

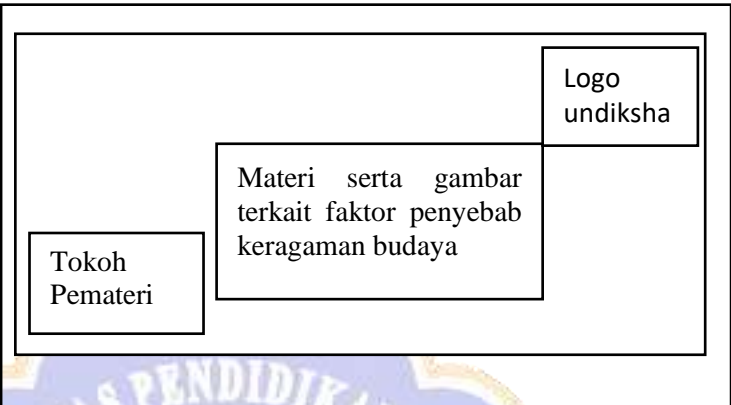
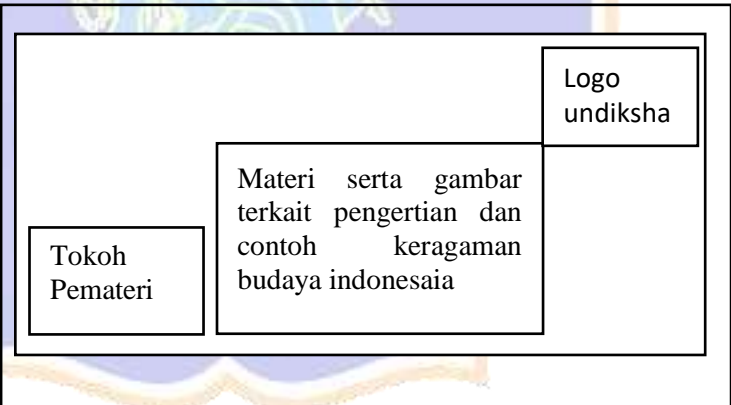
NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nasional/Internasional	Produk	Metode/Model	Simpulan Penelitian	Sumber
						hasil belajar siswa mencapai 93%. Ini berarti video pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan telah valid, praktis dan efektif digunakan di kelas V sekolah Dasar.	Dasar. <i>Jurnal Basicedu</i> , 5 (6), 6330-6338.
19	Prananda, dkk	Pengembangan media video pembelajaran tema 6 subtema 2 untuk siswa kelas sd negeri 17 pasar masurai 1.	Nasioanal	Video Pembelajaran	ADDIE	Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengembangan, kelayakan, keefektifan, Dan kepraktisan media video pembelajaran tema 6 subtema 2 untuk siswa kelas IV. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Devlopment). Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu analysis, design ,development , implementasi, dan evaluasi. Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai. populasi dalam pengembngan ini yaitu 3 orang siswa ,1 guru wali kelas IV untuk mengetahui kepraktisan media video pembelajaran yang dikembangkan, dan juga ada validasi media video dari 2 dosen ahli. Hasil dari kepraktisan dari 3 siswa menunjukkan hasil persentase 90.62 % dengan kategori sangat praktis,dan hasil dari 1 orang guru menunjukkan persentase 92.18 % dengan kategori sangat praktis. Hasil dari validasi media dari 2 dosen ahli menunjukkan persentase dengan kategori sangat valid.	Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. <i>Jurnal Dharma PGSD</i> , 1(1) , 38-45.
20	Suryana	Pengembangan	Nasional	Video	4D	Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media	Suryana,

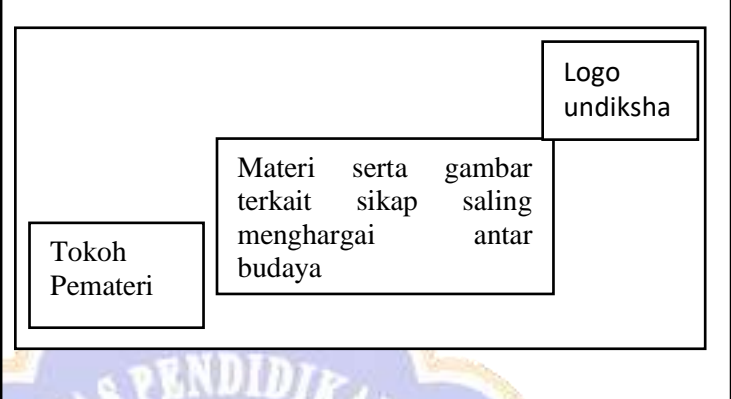
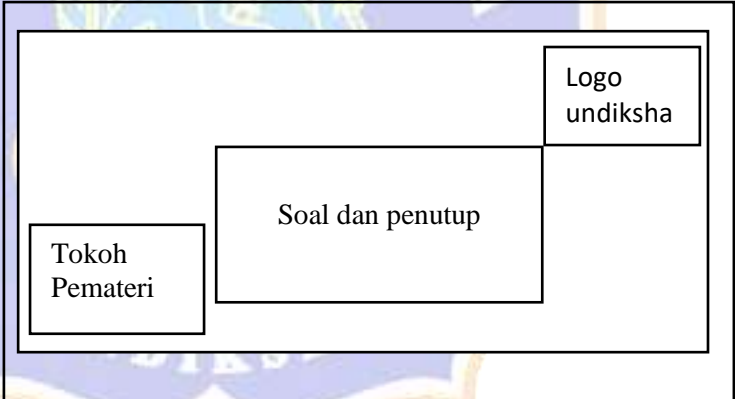
NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nasional/Internasional	Produk	Metode/Model	Simpulan Penelitian	Sumber
	& Hijriani	gan media video pembelajaran tematik anak usia dini 5-6 tahun berbasis kearifan lokal.		Pembelajaran		video pembelajaran yang Valid, Praktis dan Efektif dalam menstimulasi perkembangan anak. Pengenalan kearifan lokal sejak dini merupakan salah satu upaya dalam melestarikan budaya bangsa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran) (4D) Thiagarajan. Hasil uji yang dilakukan ialah uji validitas, praktikalitas dan efektivitas terhadap video pembelajaran. Hasil uji validitas dengan hasil rata-rata 83% pada kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas angket respon Guru untuk video pembelajaran dengan hasil rata-rata 93% pada kategori sangat praktis. Adapun angket respon Orangtua dengan hasil rata-rata 84,71% pada kategori sangat praktis. Selanjutnya hasil uji efektifitas pada video pembelajaran pada kategori sangat efektif.	D., & Hijriani, A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. <i>Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i> , 6(2), 1077-1094.

Lampiran 6. *Flowchart*Gambar 4.
Flowchart


Lampiran 7. Storyboard

No.	Deskripsi	Tampilan
1	Cover Depan	<p>Teks: Pada cover/sampul depan Video pembelajaran terdapat identitas pengembang dan desain cover/sampul depan video pembelajaran menggunakan gambar yang menggambarkan isi/materi dari video pembelajaran serta salam</p> 
2	Pembuka Video	<p>Teks: Pada pembuka terdapat tokoh dan ditambahkan kembali video kasus serta pertanyaan pemantik agar siswa terangsang untuk memunculkan rasa ingin tahu siswa mengenai materi yang akan diberikan.</p> 

No.	Deskripsi	Tampilan
3	Tampilan materi video	<p>Teks: Pada tampilan materi terdapat gambar serta menampilkan materi ajar dan ditambahkan dengan gambar bergerak sesuai dengan materi yang diberikan.</p> 
4	Tampilan materi video	<p>Teks: Pada tampilan materi terdapat gambar serta menampilkan materi ajar dan ditambahkan dengan gambar bergerak sesuai dengan materi yang diberikan.</p> 

No.	Deskripsi	Tampilan
5	Tampilan materi video	<p>Teks: Pada tampilan materi terdapat gambar serta menampilkan materi ajar dan ditambahkan dengan gambar bergerak sesuai dengan materi yang diberikan.</p> 
6	Penutup video	<p>Teks: Pada penutup video diberikan soal dan serta kata-kata penutup.</p> 

Lampiran 8. Surat Validasi Ahli Rancang Bangun



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

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

Nomor : 0665/427/UN.48.10.6/KM/2022
 Lamp : -
 Hal : Validasi Rancang Bangun Produk Penelitian



Yth. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
 di Tempat

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

Nama : Dewa Nyoman Katon Agastya
 NIM : 1911031150
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Inquiry Learning Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Manukaya

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.


Denpasar, 20 September 2022
 Ketua

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

Gambar 5.
 Surat Validasi Ahli Rancang Bangun

Lampiran 9. Surat Validasi Ahli Isi Pembelajaran



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

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

Nomor : 0666 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian



Yth. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
di Tempat

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

Nama : Dewa Nyoman Katon Agastya
 NIM : 1911031150
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Inquiry Learning Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Manukaya

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 20 September 2022
Ketua

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

Gambar 6.
Surat Validasi Ahli Isi Pembelajaran

Lampiran 10. Surat Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran



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

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

Nomor : 0667 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp :-

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Dr. I Gede Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

di Tempat

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

Nama : Dewa Nyoman Katon Agastya
NIM : 1911031150
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Inquiry Learning Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Manukaya

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 20 September 2022
Ketua



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

Gambar 7.
Surat Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran

Lampiran 11. Hasil Penilaian Ahli Rancang Bangun

ANGKET PENILAIAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS *INQUIRY LEARNING* MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA MATA PELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS IV SD UNTUK AHLI RANCANG BANGUN

Peneliti : Dewa Nyoman Katon Agastya
 Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Inquiry Learning* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Manukaya”, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *Inquiry learning* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran berupa Video Animasi yang dikembangkan, untuk mengetahui kelayakan video animasi tersebut pada mata pelajaran IPAS khususnya materi kekayaan budaya Indonesia.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk

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

Keterangan Jawaban

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

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Rancang Bangun

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1	Model Pengembangan yang Digunakan	a. Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	✓			
		b. Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan	✓			
2	Tahapan-tahapan Pengembangan	a. Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan	✓			
		b. Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan		✓		
3	Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	a. Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan	✓			
		b. Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan		✓		
		c. Keruntutan langkah-langkah pengembangan	✓			
4	Evaluasi Sumatif	a. Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan	✓			
		b. Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan		✓		

	c. Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi yang digunakan		✓		
	d. Ketepatan subjek coba yang dilibatkan	✓			
	Jumlah	28	12		
	Total			40	

C. Catatan/Komentar/Saran:

Sudah menemukenakan gambaran alur dan keseluruhan yang ada di protokoli

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Denpasar, 24 September 2022

Validator/Ahli Rancang Bangun,

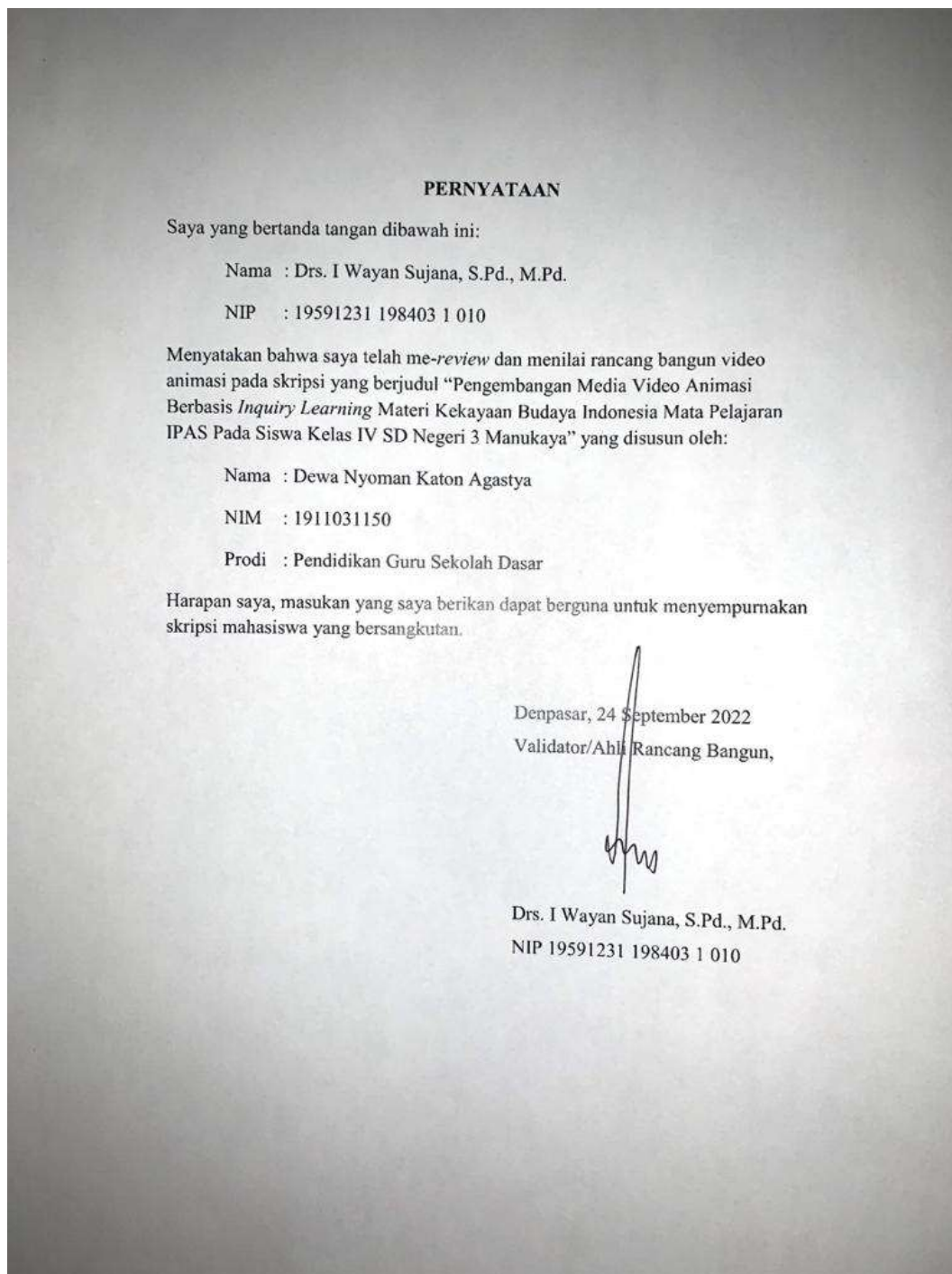


Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP 19591231 198403 1 010

Gambar 8.
Hasil Penilaian Ahli Rancang Bangun

Lampiran 12. Surat Pernyataan Ahli Rancang Bangun



Gambar 9.
Surat Pernyataan Ahli Rancang Bangun

Lampiran 13. Hasil Penilaian Ahli Isi Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
INQUIRY LEARNING MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA MATA
PELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS IV SD UNTUK AHLI ISI**

Peneliti : Dewa Nyoman Katon Agastya
Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

Dengan hormat,

Schubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Inquiry Learning* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Manukaya", dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran video pembelajaran berbasis *Inquiry learning* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran berupa Video Pembelajaran yang dikembangkan, untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran tersebut pada mata pelajaran IPAS khususnya materi kekayaan budaya Indonesia.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk

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

Keterangan Jawaban

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

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Isi

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	✓			
		b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓			
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
2	Materi	a. Ketepatan materi	✓			
		b. Kedalaman materi		✓		
		c. Kelengkapan materi		✓		
		d. Kemenarikan materi	✓			
		e. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	✓			
		f. Materi didukung dengan media yang tepat	✓			
		g. Materi mudah dipahami	✓			
		h. Konsep yang disajikan dapat difogikakan dengan jelas	✓			
3	Kebahasaan	a. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten		✓		
		b. Bahasa yang		✓		


		digunakan sesuai dengan karakteristik siswa				
4	Evaluasi	a. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran		✓		
		b. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator	✓			
Jumlah			40	15		
Total			55			

C. Catatan/Komentar/Saran: .
Sudah direvisi ke soal Hots

D. Kesimpulan
 Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Denpasar, 21 Oktober 2022
 Validator/Ahli Isi,

 Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19591231 198403 1 010

Gambar 10.
 Hasil Penilaian Ahli Isi Pembelajaran

Lampiran 14. Surat Pernyataan Ahli Isi Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:


Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19591231 198403 1 010

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai isi materi video pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Inquiry Learning* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Manukaya" yang disusun oleh:

Nama : Dewa Nyoman Katon Agastya
NIM : 1911031150
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 21 Oktober 2022
Validator/Ahli Isi,


Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP 19591231 198403 1 010

Gambar 11.
Surat pernyataan Ahli Isi Pembelajaran

Lampiran 15. Hasil Penilaian Ahli Desain Instruksional

ANGKET PENILAIAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS *INQUIRY LEARNING* MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA MATA PELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS IV SD UNTUK AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL

Peneliti : Dewa Nyoman Katon Agastya
 Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Nama Validator : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Inquiry Learning* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Manukaya”, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *Inquiry learning* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran berupa Video Animasi yang dikembangkan, untuk mengetahui kelayakan video animasi tersebut pada mata pelajaran IPAS khususnya materi kekayaan budaya Indonesia.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk

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

Keterangan Jawaban

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

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Desain Instruksional

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			ST	S	TS	STS
1	Tujuan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran	V			
		b. Konsistensi antara tujuan materi dan evaluasi secara runtut	V			
2	Strategi	a. Penyampaian materi secara sistematis	V			
		b. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa		V		
		c. Penyampaian materi menarik	V			
		d. Memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar mandiri		V		
3	Evaluasi	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	V			
		b. Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran		V		
Jumlah			20	9		
Total			29			

C. Catatan/Komentar/Saran:

- Lebih cocok dikatakan media video pembelajaran

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Denpasar, 11 Oktober 2022

Validator/Ahli Desain Instruksional,



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

NIP 19820214 200812 1004

Lampiran 16. Surat Pernyataan Ahli Desain Instruksional**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP : 19820214 200812 1004

Menyatakan bahwa saya telah me-*review* dan menilai desain Instruksional video animasi pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Inquiry Learning* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Manukaya” yang disusun oleh:

Nama : Dewa Nyoman Katon Agastya

NIM : 1911031150

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 11 Oktober 2022

Validator/Ahli Desain Instruksional,



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

NIP 19820214 200812 1004

Lampiran 17. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS *INQUIRY LEARNING* MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA MATA PELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS IV SD UNTUK AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Peneliti : Dewa Nyoman Katon Agastya
 Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Nama Validator : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Inquiry Learning* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Manukaya”, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *Inquiry learning* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran berupa Video Animasi yang dikembangkan, untuk mengetahui kelayakan video animasi tersebut pada mata pelajaran IPAS khususnya materi kekayaan budaya Indonesia.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Petunjuk

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

Keterangan Jawaban

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

D. Penilaian Produk Oleh Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1	Teknis	a. Kemudahan penggunaan media	V			
		b. Kejelasan suara presenter dalam video animasi		V		
		c. Media dapat membantu siswa memahami materi	V			
		d. Media dapat membangkitkan motivasi siswa		V		
		e. Durasi waktu video		V		
2	Tampilan	a. Keterbacaan teks	V			
		b. Konsistensi dan komposisi video		V		
		c. penggunaan gambar mendukung materi pembelajaran		V		
		d. Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf dan spasi yang tepat		V		

	e. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi		V		
	f. Kesesuaian video dengan isi	V			
	g. Dukungan musik pengiring yang sesuai		V		
	h. Penggunaan sound <i>effect</i> yang tepat		V		
	i. Penggunaan narasi yang sesuai	V			
	j. Tampilan layar serasi dan seimbang		V		
Jumlah		20	30		
Total		50			

E. Catatan/Komentar/Saran:

- Lebih cocok dikatakan media video pembelajaran

.....

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ⑤ 5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran (v)
6. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Denpasar, 11 Oktober 2022

Validator/Ahli Media Pembelajaran,



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

NIP 19820214 200812 1004



Lampiran 18. Surat Pernyataan Ahli Media Pembelajaran**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP : 19820214 200812 1004

Menyatakan bahwa saya telah me-*review* dan menilai media pembelajaran video animasi pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Inquiry Learning* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Manukaya” yang disusun oleh:

Nama : Dewa Nyoman Katon Agastya

NIM : 1911031150

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 11 Oktober 2022

Validator/Ahli Media Pembelajaran,






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

NIP 19820214 200812 1004

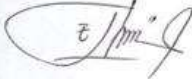
Lampiran 19. Daftar Hadir Uji Coba Perorangan

DAFTAR HADIR SUBJEK
UJI COBA PERORANGAN

Penelitian: Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Inquiry Learning* Materi
Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Manukaya

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1	I Wayan Nesa Perdiyansa	
2	Ni Kadek Lina Voni Wandari	
3	Ni Ketut Nadia Ningrum	

Gianyar, 31 Oktober 2022
Guru Wali Kelas IV


Elya Qomariah, S.Pd.
NIP 19890729 201503 2 006

Gambar 12.
Daftar Hadir Uji Coba Perorangan

Lampiran 20. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

**ANGKET PENILAIAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
INQUIRY LEARNING MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA -
MATA PELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3
MANUKAYA
UJI COBA PERORANGAN**

A. Identitas

Nama : Ni Ketut Nedia Ni Ni Pu Pu
No Absen : 11
Kelas : IV

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
- Sebelum mengisi instrument dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan
- Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
- Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
- Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
- Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Hasil Uji Coba Perorangan

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran	a. Meningkatkan motivasi belajar siswa	✓			
		b. Menyajikan materi dengan contoh yang relevan		✓		

		c. Media dapat menyajikan materi dengan efektif		✓		
2	Materi	a. Pemahaman materi	✓			
		b. Manfaat materi dalam kehidupan siswa	✓			
3	Media	a. Kemudahan penggunaan media		✓		
		b. Kejelasan suara presenter dalam video pembelajaran	✓			
		c. Media dapat membantu siswa memahami materi	✓			
		d. Media dapat membangkitkan motivasi siswa		✓		
		e. Durasi waktu video		✓		
Jumlah						
Total						

D. Komentar dan Saran:

Empipanya pas dan suara penjelasanya
 Vidionya & Sangat Menarik

.....

.....

.....

Gianyar, 31 Oktober 2022

Siswa,

Ni Ketut Nadia Ningsih Kum







Ni Ketut Nadia Ningsih Kum

Gambar 13.
 Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

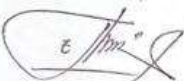
Lampiran 21. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

DAFTAR HADIR SUBJEK
UJI COBA KELOMPOK KECIL

Penelitian: Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Inquiry Learning* Materi
Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Manukaya

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1	I Wayan Agus Palendra	
2	Ni Putu Febri Lestari	
3	I Komang Resa Putra	
4	Ni Wayan Ristiyani	
5	Ni Luh Dea Paramita	
6	Wayan Diana Wati	

Gianyar, 31 Oktober 2022
Guru Wali Kelas IV



Elya Qomariah, S.Pd.
NIP 19890729 201503 2 006

Gambar 14.
Daftar Hadir Uji Coba Kelomok Kecil

Lampiran 22. Hasil Penilaian uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET PENILAIAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
INQUIRY LEARNING MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA
MATA PELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3
MANUKAYA
UJI COBA KELOMPOK KECIL**

A. Identitas

Nama : *ikomang RESA Puela*

No Absen : *16*

Kelas : *IV*

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
- Sebelum mengisi instrument dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan
- Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
- Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
- Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
- Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Intrumen Hasil Uji Coba Perorangan

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran	a. Meningkatkan motivasi belajar siswa	✓			
		b. Menyajikan materi dengan contoh yang relevan	✓			

		c. Media dapat menyajikan materi dengan efektif	✓			
2	Materi	a. Pemahaman materi	✓			
		b. Manfaat materi dalam kehidupan siswa		✓		
3	Media	a. Kemudahan penggunaan media	✓			
		b. Kejelasan suara presenter dalam video pembelajaran	✓			
		c. Media dapat membantu siswa memahami materi		✓		
		d. Media dapat membangkitkan motivasi siswa	✓			
		e. Durasi waktu video		✓		
Jumlah			20	9		
Total			37			

D. Komentar dan Saran:

gambar rekornya menarik
 rekornya sangat bagus

Gianyar, 31 Oktober 2022

Siswa, *Pa.*

Handikomang Risa P. V. Ra

Gambar 15.
 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Lampiran 23. Soal Uji Coba Instrumen Tes

**LEMBAR SOAL OBJEKTIF
UJI COBA INSTRUMEN KOMPETENSI PENGETAHUAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 3 Manukaya
Kelas : IV
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Topik/Bab 6 : Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia
Alokasi Waktu : 60 Menit

Petunjuk Umum :

1. *Tuliskan identitas dan nama muatan/mata pelajaran pada lembar jawaban yang telah disediakan!*
2. *Tuliskan semua jawaban di lembar jawaban!*
3. *Bacalah setiap butir soal dengan baik sebelum dijawab!*
4. *Kerjakan lebih dahulu soal yang dianggap mudah!*
5. *Tanyakan kepada pengawas apabila ada soal yang kurang jelas!*
6. *Periksa kembali pekerjaanmu sebelum lembar soal dan lembar jawaban diserahkan kepada pengawas!*

----- **SELAMAT BEKERJA** -----

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang benar pada lembar jawaban!

1. Berikut ini yang bukan faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia adalah...
 - A. Letak strategis wilayah Indonesia
 - B. Perbedaan kondisi alam
 - C. Keadaan transportasi dan komunikasi
 - D. Bakat yang berbeda-beda dari masyarakat
2. Indonesia memunyai bentang alam yang berbeda-beda, ada yang pegunungan, daerah pantai, daerah subur, padang rumput, rawa, hutan, dll. Pernyataan tersebut merupakan pengertian dari...
 - A. Perbedaan kondisi alam
 - B. Kondisi geografis
 - C. Keadaan transportasi dan komunikasi
 - D. Letak strategis wilayah Indonesia
3. Karena adanya globalisasi, maka masyarakat sangat mungkin menerima pengaruh budaya baik itu dari dalam maupun luar masyarakat Indonesia itu sendiri. Pernyataan tersebut merupakan pengertian dari...
 - A. Perbedaan kondisi alam
 - B. Kondisi geografis

- C. Keadaan transportasi dan komunikasi
D. Letak strategis wilayah Indonesia
4. Indonesia berada di tengah-tengah lalu lintas perdagangan. Para pedagang dari berbagai negara datang ke Indonesia membawa agama, adat istiadat, dan kebudayaan dari negaranya. Banyak pendatang menyebarkan agama, adat istiadat, dan kebudayaan negaranya, baik dengan sengaja maupun tidak sengaja, hal tersebut dikarenakan...
- A. Perbedaan kondisi alam
B. Kondisi geografis
C. Keadaan transportasi dan komunikasi
D. Letak strategis wilayah Indonesia
5. Negara Indonesia terdiri dari beribu-ribu pulau. Setiap masyarakat di setiap pulau memiliki ciri khas masing-masing. Pernyataan tersebut merupakan pengertian dari...
- A. Perbedaan kondisi alam
B. Kondisi geografis
C. Keadaan transportasi dan komunikasi
D. Letak strategis wilayah Indonesia
6. Perhatikan pernyataan berikut!
- (i) Model Rambut
(ii) Kesenian Daerah
(iii) Cara Berpakaian
(iv) Upacara Adat
(v) Warna Kulit
- Yang bukan termasuk keragaman budaya Indonesia dari pernyataan di atas adalah....
- A. (i) dan (ii)
B. (i) dan (iv)
C. (iii) dan (iv)
D. (iv) dan (v)
7. Perhatikan gambar dibawah ini.



Pernyataan yang sesuai dengan gambar diatas adalah...

- A. Banyaknya ragam suku yang ada di Negara Indonesia mengajarkan kita untuk Saling menghormati dan menghargai antar suku dan agama lain
- B. Tidak membeda-bedakan setiap suku dan agama lain
- C. Menjaga keharmonisan bermasyarakat
- D. Jawaban a,b dan c benar

8. Perhatikan ciri-ciri berikut ini!

- (i) rumah adat
- (ii) tarian adat
- (iii) pakaian adat
- (iv) status ekonomi

Ciri-ciri mendasar yang membedakan kebudayaan bangsa satu dengan lainnya, kecuali....

- A. Status ekonomi
- B. Rumah adat
- C. Pakaian adat
- D. Tarian adat

9. Yang disebut dengan rumah adat adalah rumah tinggal suku ataupun adat tertentu, sedangkan pakaian adat adalah?

- A. Busana yang digunakan suku tertentu dalam acara adat
- B. Busana adat yang disesuaikan dengan rumah adat
- C. Busana adat yang dibuat berdasarkan rumah adat
- D. Pakaian yang dikenakan di dalam rumah adat

10. Perhatikan pernyataan berikut!

- (i) pakaian adat ini menggunakan kamben, kampuh dan hiasan kepala berupa destar untuk pria.
- (ii) Bagi wanita menggunakan kain songket dengan corak khas dan angkin prada

Pakaian adat manakah yang sesuai dengan pernyataan diatas

- A. Pakaian adat jawa barat
- B. Pakaian adat Bali
- C. Pakaian adat bengkulu
- D. Pakaian adat papua

11. Perhatikan gambar berikut!



(1)

(2)

(3)

(4)

Yang merupakan pakaian adat bali adalahh

- A. Gambar 1
- B. Gambar 2
- C. Gambar 3
- D. Gambar 4

12. Pakaian adat di bawah berasal dari daerah



- A. Bali
- B. Nanggroe Aceh Darusalam
- C. Sumatera Barat
- D. Sulawesi Selatan

13. Perhatikan tabel dibawah ini!

NO	Pakaian Adat	Daerah Asal
1	Payas Agung	Bali
2	Ulee Balang	Nanggroe Aceh Darusalam
3	Koteka	Bangka Belitung
4	Paksian	Papua

Pasangan pakaian adat dengan daerah asalnya yang benar ditunjukkan oleh nomer...

- A. 1 dan 2
- B. 1 dan 4
- C. 2 dan 3
- D. 3 dan 4

14. Perhatikan gambar berikut!



Dari gambar tersebut yang merupakan rumah adat dari Sumatera Barat adalah...

- A. Gambar 1
- B. Gambar 2
- C. Gambar 3
- D. Gambar 4

15. Perhatikan tabel dibawah ini!

NO	Rumah Adat	Daerah Asal
1	Bale Meten	Jawa Timur
2	Rumah Gadang	Sumatera Barat
3	Honai	papua
4	Baduy	Bali

Pasangan rumah adat dengan daerah asalnya yang benar ditunjukkan oleh nomer...

- A. 1 dan 2
- B. 1 dan 4
- C. 2 dan 3
- D. 3 dan 4

16. Perhatikan gambar berikut.



Dari gambar berikut menggambarkan kehidupan sehari-hari serta budaya perang untuk mempertahankan daerah kekuasaan yang dimiliki oleh suku....

- A. Suku papua
- B. Suku nias
- C. Suku dani papua
- D. Suku sunda

17. Perhatikan pernyataan berikut!

- (i) Rumah adat ini memiliki dasar berbentuk lingkaran
- (ii) menggunakan rangka kayu
- (iii) Beratap kerucut yang terbuat dari jerami
- (iv) Rumah adat ini berasal dari Provinsi papua

Rumah adat manakah yang sesuai dengan pernyataan di atas..

- A. Rumah adat tongkonan
- B. Rumah adat honai
- C. Rumah adat badui
- D. Rumah gadang

18. Perhatikan pernyataan berikut!

- (i) Rumah adat ini mempunyai bentuk puncak atap yang runcing
- (ii) Rumah adat ini menyerupai tanduk kerbau
- (iii) Atapnya dibuat dari bahan ijuk
- (iv) Rumah adat ini terletak di Sumatera Barat

Rumah adat manakah yang sesuai dengan ciri-ciri tersebut...

- A. Rumah adat badui
- B. Rumah adat gadang
- C. Rumah adat tongkonan
- D. Rumah adat honai

19. Perhatikan gambar berikut.



Tarian di atas berasal dari...

- A. Bali
- B. Papua
- C. Jawa Timur
- D. Nanggroe Aceh Darussalam

20. Berikut merupakan tari-tarian yang merupakan kebudayaan dari suku bali.

- A. Tari rejang – tari pendet – tari puspanjali
- B. Tari lenong – tari merak – tari topeng
- C. Tari reog ponorogo – tari rejang – tari ondel-ondel
- D. Tari lenong – tari rejang – tari pendet

21. Perhatikan pernyataan berikut!

- (i) Tarian ini menggunakan 2 piring yang di letakan pada kedua tangan
- (ii) biasanya tarian ini ditarikan oleh penari wanita
- (iii) Menggunakan aksesoris berupa selendang dari kain songket
- (iv) Tarian ini berasal dari daerah minangkabau

Tarian adat manakah yang sesuai dengan pernyataan di atas

- A. Tari kecak
- B. Tari piring
- C. Tarian sama
- D. Tarian suanggi

22. Perhatikan pernyataan berikut!

- (i) Tarian ini ditarikan dengan berkelompok
- (ii) Posisi penari biasanya duduk berbaris kesamping dengan gerakan menepuk nepuk tangan

Tarian adat manakah yang sesuai dengan pernyataan di atas...

- A. Tarian kecak
- B. Tarian reog ponorogo
- C. Tarian suanggi
- D. Tari saman

23. Perhatikan pernyataan berikut!

- (i) Tarian ini ditarikan dengan berkelompok
- (ii) Posisi penari biasanya duduk melingkar
- (iii) Gerakan tangan ke atas
- (iv) Terdapat penokohan wayang

Tarian adat manakah yang sesuai dengan pernyataan di atas...

- A. Tarian kecak
- B. Tarian reog ponorogo
- C. Tarian suanggi
- D. Tarian Saman

24. Perhatikan pernyataan berikut!

- (i) Digunakan untuk berlindung dari serangan musuh
- (ii) Digunakan untuk berburu dan berladang
- (iii) Digunakan sebagai benda pusaka
- (iv) sebagai identitas suatu daerah

Budaya manakah yang sesuai dengan pernyataan di atas...

- A. Rumah Tradisional
- B. Tarian Tradisional
- C. Senjata Tradisional
- D. Pakaian Adat

25. Berikut ini yang bukan fungsi senjata tradisional adalah...

- A. Untuk kelengkapan dalam upacara
- B. Untuk berburu
- C. Sebagai alat pemotong
- D. Sebagai mainan

26. Kita memiliki ratusan jenis senjata tradisional, senjata-senjata tersebut sebaiknya...

- A. Tetap dipertahankan dan dilestarikan
- B. Dihilangkan saja
- C. Dilarang pemakaiannya
- D. Tidak dipedulikan

27. Senjata pada gambar di bawah bernama ...



- A. Keris
- B. Rencong
- C. Pisau
- D. Pasatimpo

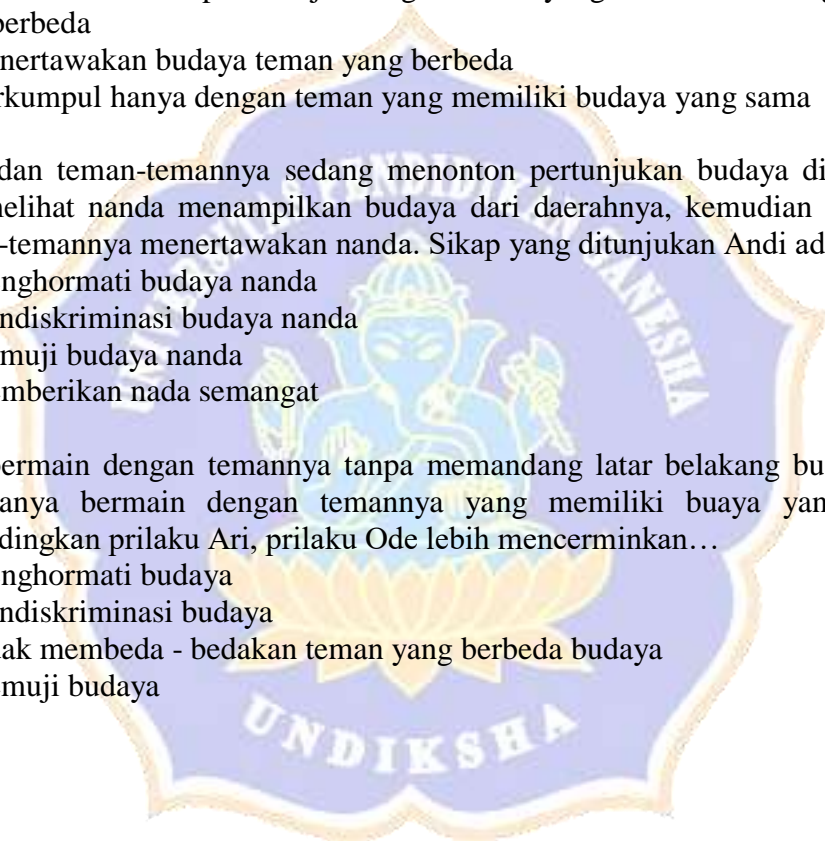
28. Perhatikan gambar berikut!



Dari gambar tersebut yang merupakan senjata tradisional dari Jakarta adalah...

- A. Gambar 1
 B. Gambar 2
 C. Gambar 3
 D. Gambar 4
29. Budaya di Indonesia sangat beragam, keris dari Jawa, golok dari Jakarta dan klewang dari Sumatera Selatan yang merupakan ragam budaya dalam bentuk...
- A. Senjata Tradisional
 B. Rumah Adat
 C. Pakaian Adat
 D. Tarian Tradisional
30. Perhatikan contoh-contoh budaya berikut.
- (i) pakaian adat bernama payas agung
 (ii) Rumah adat bernama Bale meten
 (iii) Makanan khas bernama lawar
 (iv) Tari tradisional antara lain bernama kecak, legong dan pendet
- Ragam budaya di atas dimiliki oleh daerah...
- A. Sumatera Barat
 B. Jawa Timur
 C. Bali
 D. Kalimantan Selatan
31. Sikap yang harus dikembangkan dalam mewujudkan persatuan dalam keragaman adalah....
- A. Menghapuskan semua perbedaan
 B. Memandang rendah suku dan budaya lain
 C. Menganggap suku dan budaya sendiri sebagai yang paling baik
 D. Menerima keragaman suku dan budaya sebagai kekayaan bangsa

32. Cara menghargai keragaman budaya yang ada adalah dengan cara...
- A. Pura-pura tidak tahu
 - B. Melakukan tindakan diskriminasi pada orang lain yang memiliki latar belakang suku berbeda.
 - C. Menggunakan budaya orang lain sebagai bahan gurauan
 - D. Memperlakukan semua orang dengan cara yang sama tanpa memandang latar belakang suku
33. Kita harus bersyukur dengan adanya keragaman budaya di Indonesia. Rasa syukur terhadap keragaman budaya di Indonesia diwujudkan dengan....
- A. Menjauhi teman yang memiliki budaya yang berbeda
 - B. Membentuk kelompok belajar dengan teman yang berlatar belakang budaya yang berbeda
 - C. Menertawakan budaya teman yang berbeda
 - D. Berkumpul hanya dengan teman yang memiliki budaya yang sama
34. Andi dan teman-temannya sedang menonton pertunjukan budaya di sekolah dan melihat nanda menampilkan budaya dari daerahnya, kemudian Andi dan teman-temannya menertawakan nanda. Sikap yang ditunjukkan Andi adalah...
- A. Menghormati budaya nanda
 - B. Mendiskriminasi budaya nanda
 - C. Memuji budaya nanda
 - D. Memberikan nada semangat
35. Ode bermain dengan temannya tanpa memandang latar belakang budayanya. Ari hanya bermain dengan temannya yang memiliki budaya yang sama. Dibandingkan perilaku Ari, perilaku Ode lebih mencerminkan...
- A. Menghormati budaya
 - B. Mendiskriminasi budaya
 - C. Tidak membedakan - bedakan teman yang berbeda budaya
 - D. Memuji budaya



Lampiran 24. Hasil Uji Coba Instrumen Tes

LEMBAR JAWABAN
UJI COBA INSTRUMEN

Nama Siswa : *Sang Ayu Made Pradma Antari*

No. Absen : *15*

Kelas : *X*

Tanggal : *12 Oktober*

No	JAWABAN			
1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D
11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

No	JAWABAN			
21	A	B	C	D
22	A	B	C	D
23	A	B	C	D
24	A	B	C	D
25	A	B	C	D
26	A	B	C	D
27	A	B	C	D
28	A	B	C	D
29	A	B	C	D
30	A	B	C	D
31	A	B	C	D
32	A	B	C	D
33	A	B	C	D
34	A	B	C	D
35	A	B	C	D

B = 26

S = 9

Gambar 16.
Hasil Uji Coba Instrumen Tes

Lampiran 25. Hasil Analisis Validitas Instrumen Tes

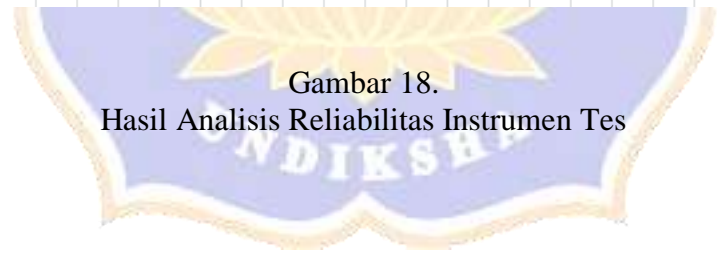
NO	Resp	Butir Item																																			ΣV	ΣV ²	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35			
1	Adi	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	10	100
2	Sujana	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	14	196	
3	arya	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	10	100		
4	Angga	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	36		
5	ariska	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	9	81			
6	Intan	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	23	529				
7	Pebriana	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	25	625				
8	Sumitha	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	15	225				
9	Sutra	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	14	196				
10	Verona	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	24	576				
11	Seriasih	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	23	529				
12	Windu	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	11	121				
13	Sangayu	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	26	676				
	Σx	0	4	2	0	3	5	6	2	9	10	10	5	6	8	3	5	8	7	6	11	10	8	7	5	7	0	11	5	4	6	7	6	210	3990				
	Σx ²	0	4	2	0	2	5	6	2	9	10	10	5	6	8	3	5	8	7	6	11	10	8	7	5	7	0	11	5	4	6	7	6						
	Σxy	0	0	0	0	0	109	135	50	139	139	185	44	127	157	73	38	159	145	167	183	184	143	147	121	144	0	198	111	114	89	126	141	132	122	141			
	rxy hitung	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,66	0,87	0,56	0,78	0,47	0,65	0,4	0,68	0,65	0,66	0,7	0,69	0,73	0,53	0,45	0,6	0,77	0,94	0,7	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553			
	rxy tabel	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553	0,553			



Gambar 17.
Hasil Analisis Validitas Instrumen Tes

Lampiran 26. Hasil Analisis Reliabilitas Instrumen Tes

NO	Resp	Butir Item																																			Total	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35		
1	Adi					0	0	0			1		0	1	0		0	0			1		0	0	0			0		0		0	0	0	0	0	1	4
2	Sujana					0	0	0			1		0	0	0		0	0			1		0	0	1			1		1		0	0	0	0	1	0	6
3	arya					0	0	0			0		0	0	0		0	1			1		0	0	0			0		0		0	0	0	0	1	1	4
4	Angga					0	0	0			0		0	0	0		0	0			0		0	0	0			0		0		0	0	0	0	0	0	0
5	ariska					0	0	0			0		0	0	0		1	0			0		0	0	1			0		0		0	0	1	0	0	0	3
6	Intan					1	1	0			1		0	1	1		1	1			1		1	1	1			1		0	1	1	1	1	1	1	1	17
7	Pebriana					1	1	0			1		1	1	0		1	1			1		1	1	1			1		1	1	1	1	1	1	1	1	18
8	Sumitha					0	0	0			1		1	1	0		1	0			1		1	0	0			0		0	1	0	0	0	0	0	0	7
9	Sutra					1	1	0			1		1	0	0		1	1			1		0	0	0			0		0	1	0	0	0	0	0	0	8
10	Verona					1	1	1			1		1	1	1		1	1			1		1	1	1			0		1	0	1	1	1	1	1	1	18
11	Seriasih					1	1	0			1		1	1	0		1	1			1		1	1	1			1		0	1	1	1	0	1	0	1	16
12	Windu					0	0	0			1		0	1	0		0	0			0		1	0	0			0		0	0	1	1	0	0	0	0	5
13	Sangayu					0	1	1			1		1	1	1		1	1			1		1	1	1			1		1	1	1	1	1	1	1	1	19
	Jumlah					5	6	2			10		6	8	3		8	7			10		7	5	7			5		4	6	7	6	6	7			
	P					0.4	0.5	0.2			0.8		0.5	0.6	0.2		0.6	0.5			0.8		0.5	0.4	0.5			0.4		0.3	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5		
	q					0.6	0.5	0.8			0.2		0.5	0.4	0.8		0.4	0.5			0.2		0.5	0.6	0.5			0.6		0.7	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5		
	p.q					0.2	0.2	0.1			0.2		0.2	0.2	0.2		0.2	0.2			0.2		0.2	0.2	0.2			0.2		0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	
	$\sum pq$	4.544378698																																				
	n	20																																				
	n-1	19																																				
	SD	47.25641026																																				
	R11	0.95140602																																				
	Kategori	Sangat Tinggi																																				



Gambar 18.
Hasil Analisis Reliabilitas Instrumen Tes

Lampiran 27. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Tes

NO	Resp	Butir Item																																						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35				
1	Adi	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1			
2	Sujana	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
3	arga	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1		
4	Angga	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
5	ariska	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
6	Intan	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
7	Febriana	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
8	Sumitha	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
9	Sutra	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
10	Verona	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
11	Seriasih	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
12	Vindu	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
13	BanggawanB	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
n		5	6	2							10	6	8	3		8	7					10	7	5	7			5		4	6	7	6	6	7					
p																																								
n	13																																							
p						0.3846	0.4615	0.1538			0.7692		0.4615	0.6154	0.2308		0.6154	0.5385				0.7692		0.5385	0.3846	0.5385			0.3846		0.3077	0.4615	0.5385	0.4615	0.4615	0.5385				
Kategori						Sedang	Sedang	Sukar			Mudah		Sedang	Sedang	Sukar		Sedang	Sedang			Mudah		Sedang	Sedang	Sedang			Sedang		Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang				
PP	3.6154																																							
	0.7396	mudah																																						
Kategori	Jumlah																																							
	Sukar	2																																						
	Sedang	16																																						
	Mudah	2																																						



Gambar 19. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Tes

Lampiran 28. Hasil Analisis Daya Beda Instrumen Tes

NO	Resp	Butir Item																																			Jumlah					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35						
1	Sangayu						0	1	1				1		1	1	1			1	1			1		1	1	1			1		1	1	1	1	1	1	1	19		
2	Pebriana						1	1	0				1		1	1	0			1	1			1		1	1	1			1		1	1	1	1	1	1	1	1	18	
3	Verona						1	1	1				1		1	1	1			1	1			1		1	1	1			0		1	0	1	1	1	1	1	1	18	
4	Intan						1	1	0				1		0	1	1			1	1			1		1	1	1			1		0	1	1	1	1	1	1	1	17	
5	Seriasih						1	1	0				1		1	1	0			1	1			1		1	1	1			1		0	1	1	1	1	0	1	1	16	
6	Sutra						1	1	0				1		1	0	0			1	1			1		0	0	0			0		0	1	0	0	0	0	0	0	0	8
7	Sumitha						0	0	0				1		1	1	0			1	0			1		1	0	0			0		0	1	0	0	0	0	0	0	0	7
8	Sujana						0	0	0				1		0	0	0			0	0			1		0	0	1			1		1	0	0	0	0	1	0	0	6	
9	Windu						0	0	0				1		0	1	0			0	0			0		1	0	0			0		0	0	0	1	1	0	0	0	5	
10	Adi						0	0	0				1		0	1	0			0	0			1		0	0	0			0		0	0	0	0	0	0	0	1	1	4
11	arya						0	0	0				0		0	0	0			0	1			1		0	0	0			0		0	0	0	0	0	0	1	1	1	4
12	ariska						0	0	0				0		0	0	0			1	0			0		0	0	1			0		0	0	1	0	0	0	0	0	0	3
13	Angga						0	0	0				0		0	0	0			0	0			0		0	0	0			0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Total						5	6	2				10		6	8	3			8	7			10		7	5	7			5		4	6	7	6	6	7				
	nBa						5	6	2				7		6	6	3			7	6			7		6	5	5			4		3	6	5	5	4	5				
	nBb						0	0	0				3		0	2	0			1	1			3		1	0	2			1		1	0	2	1	2	2				
	na						7	7	7				7		7	7	7			7	7			7		7	7	7			7		7	7	7	7	7	7	7	7		
	nb						6	6	6				6		6	6	6			6	6			6		6	6	6			6		6	6	6	6	6	6	6	6		
	DB						0.7	0.9	0.3				0.5		0.9	0.5	0.4			0.8	0.7			0.5		0.7	0.7	0.4			0.4		0.3	0.9	0.4	0.5	0.2	0.4				
	Kriteria						SB	SB	CB				B		SB	B	B			SB	B			B		B	SB	CB			CB		CB	SB	CB	B	CB	CB				



Gambar 20.
Hasil Analisis Daya Beda Instrumen Tes

Lampiran 29. Modul Ajar (RPP+)

MODUL AJAR / RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	
A. INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	: Dewa Nyoman Katon Agastya
Institusi	: SD Negeri 3 Manukaya
Mata Pelajaran	: Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Topik/Bab 6	: Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia
Materi Pokok	: Keragaman budaya yang ada di Indonesia
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar Semester: II (Genap)
Fase / Kelas	: B / IV (Empat) Alokasi Waktu: 6 JP
Tahun Pelajaran	: 2022/2023 Jumlah Pertemuan: 2 Pertemuan
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Metode Pembelajaran	: Demonstrasi
Model Pembelajaran	: <i>Inquiry Learning</i>
Target Peserta didik	: Peserta Didik Reguler
Karakteristik PD	: Kurang fokus
Jumlah Peserta Didik	: 18 peserta didik
Profil Pelajar Pancasila	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Bernalar Kritis: Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan 2. Mandiri : Bertanggung jawab atas proses dan hasil belajar. 3. Kreatif : Menghasilkan gagasan yang orisinal
Sarana dan Prasarana:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komputer/laptop 2. Proyektor dan LCD 3. <i>Speaker</i>
B. KOMPETENSI INTI	
1. Capaian Pembelajaran (CP)	
Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.	
2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menganalisis berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia. 2. mampu mengaitkan berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia serta faktor yang menyebabkan keberagaman budaya di Indonesia. 3. Mampu menilai sikap menghargai keberagaman di lingkungannya. 	
3. Tujuan Pembelajaran (TP)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menganalisis berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia. 2. Peserta didik mampu mengaitkan berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia serta faktor yang menyebabkan keberagaman budaya di Indonesia. 3. Peserta didik mampu menilai sikap menghargai keberagaman di 	

lingkungannya.
4. Pemahaman Bermakna
Dengan mamahami materi ini, peserta didik dapat mengetahui keragaman budaya yang ada di Indonesia
Pertanyaan Pemantik
Kenapa ya di Indonesia terdapat banyak sekali budaya? Dan budaya apa saja ya yang ada di Indonesia?
6. Assesmen
Assesmen sumatif: Menjawab soal objektif terkait materi
7. Kegiatan Pembelajaran
a. Kegiatan Awal
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengkondisikan kelas serta absensi 2. Siswa berdoa bersama 3. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional “Dari sabang sampai merauke” 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 5. Guru menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan
b. Kegiatan Inti
<p>Fase 1 Orientasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan video kasus pengaruh budaya asing 2. Mengaitkan kasus dengan materi <p>Fase 2 Merumuskan Masalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa diminta menyimak pertanyaan yang ada pada video tentang materi kekayaan budaya Indonesia: <ol style="list-style-type: none"> a. Kenapa ya di Indonesia terdapat banyak sekali budaya? b. Dan budaya apa saja ya yang ada di Indonesia? <p>Fase 3 Merumuskan Hipotesis:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa diminta membuat jawaban sementara dari permasalahan yang telah diberikan <p>Fase 4 Mengumpulkan Data:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menampilkan materi kekayaan budaya Indonesia yang terdapat pada video 6. Siswa diminta untuk menyimak materi kekayaan budaya Indonesia <p>Fase 5 Menguji Hipotesis:</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa melakukan percobaan dengan menjawab soal di akhir video 8. Siswa menuliskan hasil percobaan menjawab soal pada buku tulis 9. Siswa diminta untuk menghubungkan informasi yang diperoleh dengan jawaban hasil percobaanya <p>Fase 6 Merumuskan Kesimpulan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Siswa diminta untuk menyimpulkan materi kekayaan budaya Indonesia 11. Siswa diminta untuk menyampaikan hasil kesimpulannya di depan kelas
c. Kegiatan Penutup
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung 2. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan

3. Guru memberikan evaluasi berupa tes objektif untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran.
4. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional “Satu nusa satu bangsa”
5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dan salam.

Bahan Ajar

Pengertian Kekayaan Budaya Indonesia

Kekayaan budaya Indonesia adalah suatu keanekaragaman yang dapat berupa makanan khas, bahasa, baju adat, rumah tradisional, kesenian daerah, senjata tradisional dan lain sebagainya yang dimiliki bangsa Indonesia.

Ada beberapa faktor penyebab Indonesia memiliki kekayaan dan keragaman budaya, yaitu:

1. Letak Strategis Wilayah Indonesia
Indonesia berada di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Indonesia juga berada di antara Benua Asia dan Benua Australia. Letak strategis tersebut menjadikan Indonesia berada di tengah-tengah lalu lintas perdagangan. Para pedagang dari berbagai negara datang ke Indonesia membawa agama, adat istiadat, dan kebudayaan dari negaranya. Banyak pendatang menyebarkan agama, adat istiadat, dan kebudayaan negaranya, baik dengan sengaja maupun tidak sengaja.
2. Kondisi Geografis
Negara Kepulauan Indonesia merupakan wilayah kepulauan yang terdiri atas 17.491 pulau (berdasarkan data dari Kementerian Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi Indonesia (Kemenkomarves) mencatat hingga Desember 2019). Penduduk yang menempati satu pulau atau sebagian dari satu pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa dan budaya sendiri.
3. Perbedaan Kondisi Alam
Kehidupan masyarakat pantai berbeda dengan kehidupan masyarakat pegunungan. Masyarakat pantai lebih banyak memanfaatkan laut untuk mempertahankan hidupnya, yaitu dengan menjadi nelayan. Sebaliknya, masyarakat yang tinggal di lereng pegunungan memiliki upaya sendiri untuk mempertahankan hidupnya. Mereka lebih memilih mata pencaharian yang berkaitan dengan relief alam pegunungan, misalnya sebagai peternak atau petani sayur. Bagaimana dengan masyarakat yang tinggal di kota? Masyarakat yang tinggal di kota tentu tidak akan menjadi nelayan. Masyarakat kota cenderung untuk membuka usaha, bekerja di kantor, atau bekerja di pabrik.
4. Keadaan Transportasi dan Komunikasi
Kemudahan sarana transportasi dan komunikasi memudahkan masyarakat berhubungan dengan masyarakat lain. Sebaliknya, sarana yang terbatas akan menyulitkan masyarakat dalam berhubungan dan berkomunikasi dengan masyarakat lain. Kondisi ini menjadi penyebab keragaman masyarakat Indonesia.
5. Penerimaan Masyarakat terhadap Perubahan
Keterbukaan masyarakat terhadap sesuatu yang baru, baik yang datang dari dalam maupun luar masyarakat, membawa pengaruh terhadap perbedaan

masyarakat Indonesia. Karena keterbukaan ini menyebabkan akulturasi budaya. Budaya yang ada di daerah tertentu akan terpengaruh dengan budaya dari luar

Berikut beberapa contoh keragaman budaya yang ada di Indonesia

1. Pakaian Adat



Pakaian adat adalah salah satu ciri suku tertentu di Indonesia. Umumnya, pakaian adat dipakai saat berlangsungnya proses upacara adat, misalnya, pernikahan yang memang menerapkan adat istiadat dari daerah tersebut. Ragam budaya Indonesia yang satu ini tetap bertahan dan berbagai perkembangan busana atau pakaian modern yang terbilang cepat. Bahkan, beberapa di antara generasi sekarang, banyak yang memodifikasi pakaian adat agar terlihat trendi, meskipun dikenakan saat acara informal. Pakaian adat Indonesia memang menjadi simbol di tiap daerahnya. Tentunya masing-masing provinsi memiliki karakteristik baju tradisional sebagai bentuk keunikan daerah tersebut. Adapun untuk warna dan corak dari masing-masing pakaian tradisional di Indonesia memiliki keberagaman, mulai dari kombinasi warna cerah hingga cenderung gelap. Tak hanya itu, pakaian adat dari tiap daerah di Indonesia juga memiliki nama tersendiri.

Contohnya:

- 1) Payas Agung (Bali)



- 2) Ulee balang (Nanggroe Aceh Darusalam)



3) Paksian (Bangka Belitung)



2. Rumah Adat Tradisional



Rumah adat tradisional adalah sebuah bangunan atau konstruksi yang sengaja dibangun dan dibuat sama persis dari tiap-tiap generasinya, tanpa adanya modifikasi. Rumah adat masih dipertahankan, baik segi kegunaan, fungsi sosial, dan budaya di balik corak atau desain bangunan tersebut. Pada setiap rumah adat yang dimiliki oleh 34 provinsi di Indonesia, tentu memiliki ciri karakteristik masing-masing. Rumah adat sendiri dapat digunakan sebagai tempat tinggal atau hunian suatu suku bangsa tertentu dan bisa pula menjadi tempat yang bersejarah, serta dipakai sebagai pelaksanaan upacara adat. Selain itu, rumah adat di tiap-tiap provinsi di Indonesia memiliki namanya masing-masing.

Contohnya:

1) Rumah Gadang (Sumatera Barat)



2) Rumah Baduy (Banten)



3) Rumah Honai (Papua)



4) Bale Meten (Bali)



3. Senjata Tradisional



Senjata tradisional adalah hasil budaya yang sangat berkaitan dengan suatu masyarakat daerah tertentu. Senjata tradisional berfungsi guna melindungi dari serangan musuh, kemudian aktivitas berburu dan berladang. Seiring berjalannya waktu, senjata tradisional menjadi jati diri suatu bangsa sebagai bentuk aset kebudayaan bangsa Indonesia.

Contohnya:

1) Klewang (Sumatera Selatan)



2) Golok (Jakarta)



3) Keris (Jawa)



4. Tarian Tradisional



Tarian adat tradisional adalah tarian yang berkembang dan tentunya dilestarikan oleh daerah tertentu dari generasi ke generasi berikutnya. Tarian adat tradisional lazimnya memiliki karakteristik yang memperlihatkan budaya dan kearifan daerah setempat. Tarian adat tradisional menjadi salah satu keragaman budaya Indonesia yang terkenal dan banyak diperlihatkan di acara penting tingkat Internasional. Berbagai provinsi di Indonesia mempunyai tarian adat tradisionalnya tersendiri, bahkan satu provinsi dapat memiliki lebih dari satu ragam tarian.

Contohnya:

- 1) Tari Saman (Nanggroe Aceh Darussalam)



- 2) Tari Kecak (Bali)



- 3) Tari Sajojo (Papua Barat)



Contoh sikap toleransi antar masyarakat

1. Tidak melakukan tindakan diskriminasi pada orang lain yang memiliki latar belakang suku berbeda.
2. Tidak melakukan penjarahan pada kebudayaan suku lain.
3. Tetap saling membantu kepada semua orang yang membutuhkan tanpa melihat latar belakang suku.
4. Menghargai kebudayaan suku lain.
5. Tidak menjadikan kebudayaan suku lain sebagai bahan gurauan.
6. Memperlakukan semua orang dengan cara yang sama tanpa memandang latar belakang suku.
7. Belajar tradisi dan kebudayaan suku lain.

PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Teknik Penilaian Sikap

Penilaian sikap dalam pembelajaran ini menggunakan teknik observasi. Teknik Observasi yang dicatat langsung oleh guru selama proses pembelajaran di dalam jurnal harian. Adapun sikap yang diobservasi yakni keaktifan belajar siswa.

b. Teknik Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dalam pembelajaran ini meliputi pilihan ganda sebanyak 10 butir.

2. Instrumen Penilaian Sikap

a. Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

Format Lembar Observasi

Aspek Keaktifan Siswa					
NO	Nama Siswa	Banyak Indikator yang Terpenuhi			Predikat
		1	2	3	

Catatan: centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

No.	Sikap	Indikator Pernyataan	Kategori	
1.	Ketaatan beribadah	a. Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.	1 (Perlu Bimbingan)	Jika ≤ 1 hal dilakukan
		b. Tertib ketika berdoa.	2 (Baik)	Jika 2 hal dilakukan
		c. Melaksanakan ibadah sesuai agama dan kepercayaan masing-masing.	3 (Sangat Baik)	Jika 3 hal dilakukan
2.	Toleransi dalam beribadah	a. Menghormati teman yang berbeda agama.	1 (Perlu Bimbingan)	Jika ≤ 1 hal dilakukan
		b. Tidak mengganggu teman pada saat berdoa.	2 (Baik)	Jika 2 hal dilakukan
		c. Tidak menjelekkan agama lain	3 (Sangat Baik)	Jika 3 hal dilakukan
3.	Berperilaku syukur	a. Tidak suka mengeluh	1 (Perlu Bimbingan)	Jika ≤ 1 hal dilakukan
		b. Selalu berterima kasih bila menerima pertolongan	2 (Baik)	Jika 2 hal dilakukan
		c. Selalu menerima penugasan dengan sikap terbuka	3 (Sangat Baik)	Jika 3 hal dilakukan

N.1.1

Penilaian (Penskoran) : $\frac{\text{Total nilai siswa}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 100$

b. Instrumen Penilaian Sikap Sosial

Format lembar observasi

No.	Nama Siswa	Banyak Indikator yang Terpenuhi									Total Skor	Nilai
		Disiplin			Tanggung Jawab			Percaya Diri				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1												
2												
3												
4												
5												

Catatan: centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

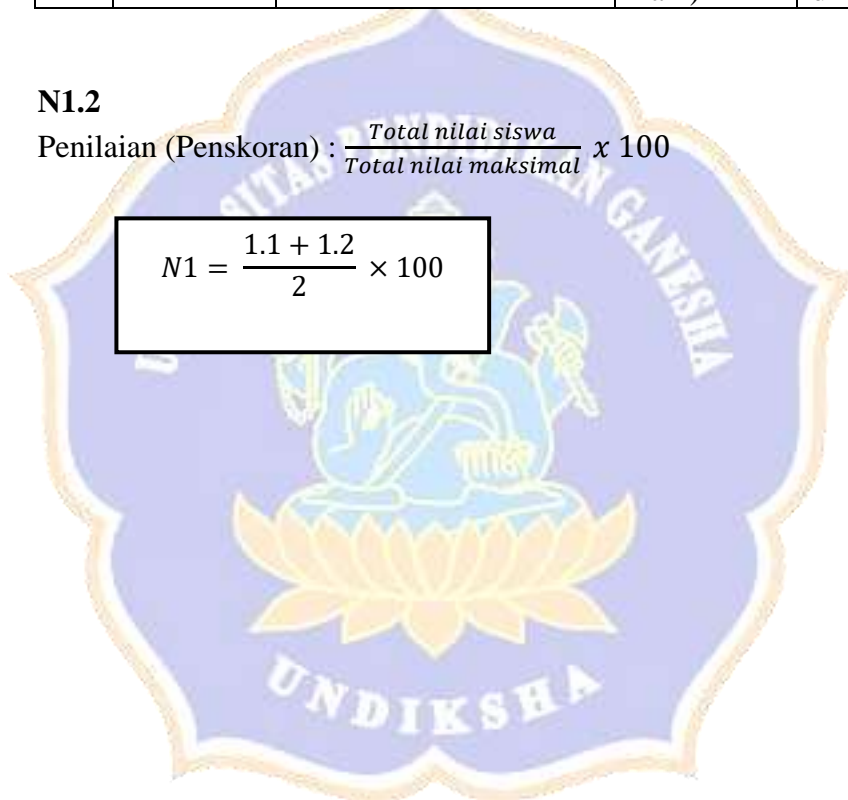
No.	Sikap	Indikator Pernyataan	Kategori	
1.	Disiplin	a. Mengikuti kegiatan pembelajaran daring tepat waktu. b. Tidak bermain atau bercanda ketika kegiatan berlangsung. c. Mengikuti kegiatan pembelajaran daring dengan menggunakan seragam yang rapi sesuai aturan.	1 (Perlu Bimbingan)	Jika ≤ 1 hal dilakukan
			2 (Baik)	Jika 2 hal dilakukan
			3 (Sangat Baik)	Jika 3 hal dilakukan
2.	Tanggung Jawab	a. Melakukan instruksi yang diarahkan oleh guru. b. Mengerjakan tugas dengan baik. c. Mengumpulkan tugas tepat waktu	1 (Perlu Bimbingan)	Jika ≤ 1 hal dilakukan
			2 (Baik)	Jika 2 hal dilakukan
			3 (Sangat Baik)	Jika 3 hal dilakukan

3.	Percaya Diri	<p>a. Berani mengemukakan pendapat ataupun bertanya.</p> <p>b. Tidak mudah putus asa dalam melaksanakan tugas.</p> <p>c. Bersedia tampil untuk mempresentasikan hasil kerjanya.</p>	<p>1 (Perlu Bimbingan)</p> <p>2 (Baik)</p> <p>3 (Sangat Baik)</p>	<p>Jika ≤ 1 hal dilakukan</p> <p>Jika 2 hal dilakukan</p> <p>Jika 3 hal dilakukan</p>
----	--------------	---	---	---

N1.2

Penilaian (Penskoran) : $\frac{\text{Total nilai siswa}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 100$

$$N1 = \frac{1.1 + 1.2}{2} \times 100$$



3. Instrumen Penilaian Aspek Pengetahuan

SOAL EVALUASI

Kerjakanlah soal-soal berikut dengan benar !

1. Perhatikan gambar berikut!



Yang merupakan pakaian adat bali adalah....

- A. Gambar 1
- B. Gambar 2
- C. Gambar 3
- D. Gambar 4

2. Perhatikan tabel dibawah ini!

NO	Pakaian Adat	Daerah Asal
1	Payas Agung	Bali
2	Ulee Balang	Nanggroe Aceh Darusalam
3	Koteka	Bangka Belitung
4	Paksian	Papua

Pasangan pakaian adat dengan daerah asalnya yang benar ditunjukkan oleh nomer....

- A. 1 dan 2
- B. 1 dan 4
- C. 2 dan 3
- D. 3 dan 4

3. Perhatikan gambar berikut!



Dari gambar tersebut yang merupakan rumah adat dari Sumatera Barat adalah....

- A. Gambar 1
- B. Gambar 2
- C. Gambar 3
- D. Gambar 4

4. Perhatikan tabel dibawah ini!

NO	Rumah Adat	Daerah Asal
1	Bale Meten	Jawa Timur
2	Rumah Gadang	Sumatera Barat
3	Honai	papua
4	Baduy	Bali

Pasangan rumah adat dengan daerah asalnya yang benar ditunjukkan oleh nomer....

- A. 1 dan 2
- B. 1 dan 4
- C. 2 dan 3
- D. 3 dan 4

5. Perhatikan gambar berikut!



Dari gambar tersebut yang merupakan senjata tradisional dari Jakarta adalah....

- A. Gambar 1
- B. Gambar 2
- C. Gambar 3
- D. Gambar 4

6. Perhatikan contoh-contoh budaya berikut.

- (i) pakaian adat bernama payas agung
 - (ii) Rumah adat bernama Bale meten
 - (iii) Makanan khas bernama lawar
 - (iv) Tari tradisional antara lain bernama kecak, legong dan pendet
- Ragam budaya di atas dimiliki oleh daerah....

- A. Sumatera Barat
- B. Jawa Timur
- C. Bali
- D. Kalimantan Selatan

7. Perhatikan ciri-ciri berikut ini!

- (i) rumah adat
- (ii) tarian adat
- (iii) pakaian adat
- (iv) status ekonomi

Ciri-ciri mendasar yang membedakan kebudayaan bangsa satu dengan lainnya, kecuali....

- A. Status ekonomi
- B. Rumah adat
- C. Pakaian adat
- D. Tarian adat

8. Perhatikan pernyataan berikut!
- (i) Rumah adat ini memiliki dasar berbentuk lingkaran
 - (ii) menggunakan rangka kayu
 - (iii) Beratap kerucut yang terbuat dari jerami
 - (iv) Rumah adat ini berasal dari Provinsi Papua
- Rumah adat manakah yang sesuai dengan pernyataan di atas....
- A. Rumah adat tongkonan
 - B. Rumah adat honai
 - C. Rumah adat badui
 - D. Rumah gadang
9. Andi dan teman-temannya sedang menonton pertunjukan budaya di sekolah dan melihat nanda menampilkan budaya dari daerahnya, kemudian andi dan teman-temannya menertawakan nanda. Sikap yang ditunjukkan Andi adalah....
- A. Menghormati budaya nanda
 - B. Mendiskriminasi budaya nanda
 - C. Memuji budaya nanda
 - D. Memberikan nada semangat
10. Ode bermain dengan temannya tanpa memandang latar belakang budayanya. Ari hanya bermain dengan temannya yang memiliki buaya yang sama. Dibandingkan perilaku Ari, perilaku Ode lebih mencerminkan....
- A. Menghormati budaya
 - B. Mendiskriminasi budaya
 - C. Tidak membedakan - bedakan teman yang berbeda budaya
 - D. Memuji budaya
11. Perhatikan pernyataan berikut!
- (i) Model Rambut
 - (ii) Kesenian Daerah
 - (iii) Cara Berpakaian
 - (iv) Upacara Adat
 - (v) Warna Kulit
- Yang bukan termasuk keragaman budaya Indonesia dari pernyataan di atas adalah....
- A. (i) dan (ii)
 - B. (i) dan (v)
 - C. (iii) dan (iv)
 - D. (iv) dan (v)

12. Perhatikan gambar dibawah ini.



Pernyataan yang sesuai dengan gambar diatas adalah...

- A. Banyaknya ragam suku yang ada di Negara Indonesia mengajarkan kita untuk Saling menghormati dan menghargai antar suku dan agama lain
- B. Tidak membedakan setiap suku dan agama lain
- C. Menjaga keharmonisan bermasyarakat
- D. Jawaban a,b dan c benar

13. Perhatikan pernyataan berikut!

- (i) Rumah adat ini mempunyai bentuk puncak atap yang runcing
 - (ii) Rumah adat ini menyerupai tanduk kerbau
 - (iii) Atapnya dibuat dari bahan ijuk
 - (iv) Rumah adat ini terletak di Sumatera Barat
- Rumah adat manakah yang sesuai dengan ciri-ciri tersebut...

- A. Rumah adat badui
- B. Rumah adat gadang
- C. Rumah adat tongkonan
- D. Rumah adat honai

14. Perhatikan pernyataan berikut!

- (i) Tarian ini menggunakan 2 piring yang di letakan pada kedua tangan
 - (ii) biasanya tarian ini ditarikan oleh penari wanita
 - (iii) Menggunakan aksesoris berupa selendang dari kain songket
 - (iv) Tarian ini berasal dari daerah minangkabau
- Tarian adat manakah yang sesuai dengan pernyataan di atas

- A. Tari kecak
- B. Tari piring
- C. Tarian sama
- D. Tarian suanggi

15. Perhatikan pernyataan berikut!

- (i) Tarian ini ditarikan dengan berkelompok
 - (ii) Posisi penari biasanya duduk melingkar
 - (iii) Gerakan tangan ke atas
 - (iv) Terdapat penokohan wayang
- Tarian adat manakah yang sesuai dengan pernyataan di atas...

- A. Tarian kecak
- B. Tarian reog ponorogo
- C. Tarian suanggi

D. Tarian Saman

16. Perhatikan pernyataan berikut!
- (i) Digunakan untuk berindung dari serangan musuh
 - (ii) Digunakan untuk berburu dan berladang
 - (iii) Digunakan sebagai benda pusaka
 - (iv) sebagai identitas suatu daerah
- Budaya manakah yang sesuai dengan pernyataan di atas...
- A. Rumah Tradisional
 - B. Tarian Tradisional
 - C. Senjata Tradisional
 - D. Pakaian Adat
17. Berikut ini yang bukan fungsi senjata tradisional adalah...
- A. Untuk kelengkapan dalam upacara
 - B. Untuk berburu
 - C. Sebagai alat pemotong
 - D. Sebagai mainan
18. Sikap yang harus dikembangkan dalam mewujudkan persatuan dalam keragaman adalah....
- A. Menghapuskan semua perbedaan
 - B. Memandang rendah suku dan budaya lain
 - C. Menganggap suku dan budaya sendiri sebagai yang paling baik
 - D. Menerima keragaman suku dan budaya sebagai kekayaan bangsa
19. Cara menghargai keragaman budaya yang ada adalah dengan cara...
- A. Pura-pura tidak tahu
 - B. Melakukan tindakan diskriminasi pada orang lain yang memiliki latar belakang suku berbeda.
 - C. Menggunakan budaya orang lain sebagai bahan gurauan
 - D. Memperlakukan semua orang dengan cara yang sama tanpa memandang latar belakang suku
20. Kita harus bersyukur dengan adanya keragaman budaya di Indonesia. Rasa syukur terhadap keragaman budaya di Indonesia diwujudkan dengan....
- A. Menjauhi teman yang memiliki budaya yang berbeda
 - B. Membentuk kelompok belajar dengan teman yang berlatar belakang budaya yang berbeda
 - C. Menertawakan budaya teman yang berbeda
 - D. Berkumpul hanya dengan teman yang memiliki budaya yang sama

KUNCI JAWABAN

1. A
2. A
3. A
4. C
5. C
6. C
7. A
8. B
9. B
10. C
11. B
12. D
13. B
14. B
15. A
16. C
17. D
18. D
19. D
20. B

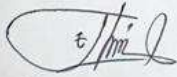



Keterangan:
 Bobot Soal
 Benar: 1
 Salah: 0
 Skor Maksimal = 10

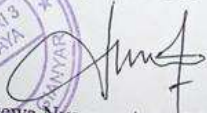
$$N2 = \frac{Skor}{Skor\ Max} \times 100$$


No.	Nama Peserta Didik	Skor Benar	Nilai
1			
2			
3			
4			
5			

Refleksi Guru:

Wali Kelas IV

 Elya Qomariah, S.Pd.
 NIP 19890729 201503 2 006

Gianyar, 1 November 2022
 Mahasiswa

 Dewa Nyoman Katon Agastya
 NIM 1911031150

Mengetahui,
 Kepala Sekolah

 Dewa Nyoman Arta, S.Pd. SD.
 NIP 19861007 201001 1 015



Gambar 21.
 Modul Ajar (RPP+)

Lampiran 30. Lembar Soal *Pree-test* dan *Post-Test*

**LEMBAR SOAL OBJEKTIF
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 3 Manukaya
Kelas : IV
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Topik/Bab 6 : Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia
Alokasi Waktu : 30 Menit

Petunjuk Umum :

1. *Tuliskan identitas dan nama muatan/mata pelajaran pada lembar jawaban yang telah disediakan!*
2. *Tuliskan semua jawaban di lembar jawaban!*
3. *Bacalah setiap butir soal dengan baik sebelum dijawab!*
4. *Kerjakan lebih dahulu soal yang dianggap mudah!*
5. *Tanyakan kepada pengawas apabila ada soal yang kurang jelas!*
6. *Periksa kembali pekerjaanmu sebelum lembar soal dan lembar jawaban diserahkan kepada pengawas!*

----- **SELAMAT BEKERJA** -----

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang benar pada lembar jawaban!

1. Perhatikan gambar berikut!



(1)



(2)



(3)



(4)

Yang merupakan pakaian adat bali adalah....

- A. Gambar 1
- B. Gambar 2
- C. Gambar 3
- D. Gambar 4

2. Perhatikan tabel dibawah ini!

NO	Pakaian Adat	Daerah Asal
1	Payas Agung	Bali
2	Ulee Balang	Nanggroe Aceh Darusalam
3	Koteka	Bangka Belitung
4	Paksian	Papua

Pasangan pakaian adat dengan daerah asalnya yang benar ditunjukkan oleh nomer....

- A. 1 dan 2
- B. 1 dan 4
- C. 2 dan 3
- D. 3 dan 4

3. Perhatikan gambar berikut!



Dari gambar tersebut yang merupakan rumah adat dari sumatera barat adalah....

- A. Gambar 1
- B. Gambar 2
- C. Gambar 3
- D. Gambar 4

4. Perhatikan tabel dibawah ini!

NO	Rumah Adat	Daerah Asal
1	Bale Meten	Jawa Timur
2	Rumah Gadang	Sumatera Barat
3	Honai	papua
4	Baduy	Bali

Pasangan rumah adat dengan daerah asalnya yang benar ditunjukkan oleh nomer....

- A. 1 dan 2
- B. 1 dan 4
- C. 2 dan 3
- D. 3 dan 4

5. Perhatikan gambar berikut!



Dari gambar tersebut yang merupakan senjata tradisional dari Jakarta adalah....

- A. Gambar 1
- B. Gambar 2
- C. Gambar 3
- D. Gambar 4

6. Perhatikan contoh-contoh budaya berikut.
- (i) pakaian adat bernama payas agung
 - (ii) Rumah adat bernama Bale meten
 - (iii) Makanan khas bernama lawar
 - (iv) Tari tradisional antara lain bernama kecak, legong dan pendet

Ragam budaya di atas dimiliki oleh daerah....

- A. Sumatera Barat
- B. Jawa Timur
- C. Bali
- D. Kalimantan Selatan

7. Perhatikan ciri-ciri berikut ini!

- (i) rumah adat
- (ii) tarian adat
- (iii) pakaian adat
- (iv) status ekonomi

Ciri-ciri mendasar yang membedakan kebudayaan bangsa satu dengan lainnya, kecuali....

- A. Status ekonomi
- B. Rumah adat
- C. Pakaian adat
- D. Tarian adat

8. Perhatikan pernyataan berikut!

- (i) Rumah adat ini memiliki dasar berbentuk lingkaran
- (ii) menggunakan rangka kayu
- (iii) Beratap kerucut yang terbuat dari jerami
- (iv) Rumah adat ini berasal dari Provinsi Papua

Rumah adat manakah yang sesuai dengan pernyataan di atas....

- A. Rumah adat tongkonan
- B. Rumah adat honai
- C. Rumah adat badui
- D. Rumah gadang

11. Andi dan teman-temannya sedang menonton pertunjukan budaya di sekolah dan melihat nanda menampilkan budaya dari daerahnya, kemudian andi dan teman-temannya menertawakan nanda. Sikap yang ditunjukkan Andi adalah....

- A. Menghormati budaya nanda
- B. Mendiskriminasi budaya nanda
- C. Memuji budaya nanda
- D. Memberikan nada semangat

12. Ode bermain dengan temannya tanpa memandang latar belakang budayanya. Ari hanya bermain dengan temannya yang memiliki buaya yang sama. Dibandingkan perilaku Ari, perilaku Ode lebih mencerminkan....
- Menghormati budaya
 - Mendiskriminasi budaya
 - Tidak membedakan - bedakan teman yang berbeda budaya
 - Memuji budaya

21. Perhatikan pernyataan berikut!

- Model Rambut
- Kesenian Daerah
- Cara Berpakaian
- Upacara Adat
- Warna Kulit

Yang bukan termasuk keragaman budaya Indonesia dari pernyataan diatas adalah....

- (i) dan (ii)
- (i) dan (iv)
- (iii) dan (iv)
- (iv) dan (v)

22. Perhatikan gambar dibawah ini.



Pernyataan yang sesuai dengan gambar diatas adalah...

- Banyaknya ragam suku yang ada di Negara Indonesia mengajarkan kita untuk Saling menghormati dan menghargai antar suku dan agama lain
- Tidak membedakan-bedakan setiap suku dan agama lain
- Menjaga keharmonisan bermasyarakat
- Jawaban a,b dan c benar

23. Perhatikan pernyataan berikut!

- Rumah adat ini mempunyai bentuk puncak atap yang runcing
- Rumah adat ini menyerupai tanduk kerbau
- Atapnya dibuat dari bahan ijuk
- Rumah adat ini terletak di Sumatera Barat

Rumah adat manakah yang sesuai dengan ciri-ciri tersebut...

- Rumah adat badui
- Rumah adat gadang
- Rumah adat tongkonan

D. Rumah adat honai

24. Perhatikan pernyataan berikut!

- (i) Tarian ini menggunakan 2 piring yang di letakan pada kedua tangan
 - (ii) biasanya tarian ini ditarikan oleh penari wanita
 - (iii) Menggunakan aksesoris berupa selendang dari kain songket
 - (iv) Tarian ini berasal dari daerah minangkabau
- Tarian adat manakah yang sesuai dengan pernyataan di atas

- A. Tari kecak
- B. Tari piring
- C. Tarian sama
- D. Tarian suanggi

25. Perhatikan pernyataan berikut!

- (i) Tarian ini ditarikan dengan berkelompok
 - (ii) Posisi penari biasanya duduk melingkar
 - (iii) Gerakan tangan ke atas
 - (iv) Terdapat penokohan wayang
- Tarian adat manakah yang sesuai dengan pernyataan di atas...

- A. Tarian kecak
- B. Tarian reog ponorogo
- C. Tarian suanggi
- D. Tarian Saman

26. Perhatikan pernyataan berikut!

- (i) Digunakan untuk berlindung dari serangan musuh
 - (ii) Digunakan untuk berburu dan berladang
 - (iii) Digunakan sebagai benda pusaka
 - (iv) sebagai identitas suatu daerah
- Budaya manakah yang sesuai dengan pernyataan di atas...

- A. Rumah Tradisional
- B. Tarian Tradisional
- C. Senjata Tradisional
- D. Pakaian Adat

27. Berikut ini yang bukan fungsi senjata tradisional adalah...

- A. Untuk kelengkapan dalam upacara
- B. Untuk berburu
- C. Sebagai alat pemotong
- D. Sebagai mainan

28. Sikap yang harus dikembangkan dalam mewujudkan persatuan dalam keragaman adalah....

- A. Menghapuskan semua perbedaan
- B. Memandang rendah suku dan budaya lain
- C. Menganggap suku dan budaya sendiri sebagai yang paling baik







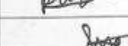











- D. Menerima keragaman suku dan budaya sebagai kekayaan bangsa
29. Cara menghargai keragaman budaya yang ada adalah dengan cara...
- A. Pura-pura tidak tahu
 - B. Melakukan tindakan diskriminasi pada orang lain yang memiliki latar belakang suku berbeda.
 - C. Menggunakan budaya orang lain sebagai bahan gurauan
 - D. Memperlakukan semua orang dengan cara yang sama tanpa memandang latar belakang suku
30. Kita harus bersyukur dengan adanya keragaman budaya di Indonesia. Rasa syukur terhadap keragaman budaya di Indonesia diwujudkan dengan....
- A. Menjauhi teman yang memiliki budaya yang berbeda
 - B. Membentuk kelompok belajar dengan teman yang berlatar belakang budaya yang berbeda
 - C. Menertawakan budaya teman yang berbeda
 - D. Berkumpul hanya dengan teman yang memiliki budaya yang sama




Lampiran 31. Daftar Hadir *Pree-Test*

DAFTAR HADIR SUBJEK
PREE-TEST

Penelitian: Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Inquiry Learning* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Manukaya

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1	I Wayan Agus Palendra	
2	I Putu Agus Setiawan	
3	I Kadek Darma Prayoga	
4	Ni Luh Dea Paramita	
5	Wayan Diana Wati	
6	I Kadek Ditia	
7	Dewa Ayu Eka Juni Yanthi	
8	Ni Putu Febri Lestari	
9	Ni Kadek Lina Voni Wandari	
10	I Wayan Nesa Perdiyansa	
11	Ni Ketut Nadia Ningrum	
12	Ni Made Okta Kayla Putri	
13	I Gede Pangga Devantara	
14	Ni Made Pande Dwi Ariyanti	
15	I Nengah Rapa Yana	
16	I Komang Resa Putra	
17	Ni Wayan Ristiyani	
18	I Nyoman Tri Palguna	

Gianyar, 1 November 2022
Guru Wali Kelas IV



Elya Qomariah, S.Pd.
NIP 19890729 201503 2 006

Gambar 22.
Daftar Hadir *Pree-Test*

Lampiran 32. Hasil *Pre-Test*

LEMBAR JAWABAN
PREE-TEST

Nama Siswa : *Ni. Wahan. Rislani*

No. Absen : *17*

Kelas : *IV*

Tanggal : *1. November 2022*

No	JAWABAN			
1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D
11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D



















B → 6
S → 14
Nilai → 30

Gambar 23.
Hasil *Pre-Test*

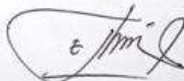
Lampiran 33. Daftar Hadir *Post-Test*

DAFTAR HADIR SUBJEK
POST-TEST

Penelitian: Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Inquiry Learning* Materi
Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Manukaya

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1	I Wayan Agus Palendra	
2	I Putu Agus Setiawan	
3	I Kadek Darma Prayoga	
4	Ni Luh Dea Paramita	
5	Wayan Diana Wati	
6	I Kadek Ditia	
7	Dewa Ayu Eka Juni Yanthi	
8	Ni Putu Febri Lestari	
9	Ni Kadek Lina Voni Wandari	
10	I Wayan Nesa Perdiyansa	
11	Ni Ketut Nadia Ningrum	
12	Ni Made Okta Kayla Putri	
13	I Gede Pangga Devantara	
14	Ni Made Pande Dwi Ariyanti	
15	I Nengah Rapa Yana	
16	I Komang Resa Putra	
17	Ni Wayan Ristiyani	
18	I Nyoman Tri Palguna	

Gianyar, 2 November 2022
Guru Wali Kelas IV



Elya Qomariah, S.Pd.
NIP 19890729 201503 2 006

Gambar 24.
Daftar Hadir *Post-Test*

Lampiran 34. Hasil *Post-Test*

LEMBAR JAWABAN
POST-TEST

Nama Siswa : Ni Wayan Ristiani

No. Absen : 19

Kelas : IV

Tanggal : 02-11-2022

No	JAWABAN			
1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D
11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

B → 18
S → 2
Nilai → 90

Gambar 25.
Hasil *Post-Test*

Lampiran 35. Skor *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

No Absen	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	35	45
2	60	80
3	40	70
4	55	80
5	70	95
6	25	45
7	50	95
8	50	80
9	35	85
10	50	50
11	95	85
12	40	90
13	25	55
14	70	90
15	30	60
16	30	55
17	30	90
18	20	30
Jml	810	1280



Gambar 26.
 Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa

Lampiran 36. Dokumentasi

Gambar 27.
Penyerahan Surat Observasi



Gambar 28.
Uji Coba Instrumen Tes



Gambar 29.
Uji Coba Perorangan



Gambar 30.
Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 31.
Pre-Test



Gambar 32.
Implementasi Media



Gambar 33.
Post-Test

