



Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372, Email: tpundiksha@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id>

Nomor Surat : 1711/UN48.10.1/LT/2023
Lampiran : 1 Lembar
Hal : Permohon Izin Pelaksanaan Pengambilan Data

Kepada Yth, Kepala SDN 2 Sumberklampok
Di Singaraja

Dengan hormat dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna melaksanakan kegiatan uji coba soal terkait pelaksanaan pengambilan data di Sekolah tujuan. Adapun nama mahasiswa tersebut, terlampir.

Nama : Made Krisna Astu Pradita
NIM : 1911021049
Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian atas kesediaan dan bantuan kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 20 Juni 2023
a.n Dekan
Wakil Dekan I,



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

Catatan :



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372, Email: tp@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id>

Nomor Surat : 1711/UN48.10.1/LT/2023
Lampiran : 1 Lembar
Hal : Permohon Izin Pelaksanaan Penelitian dan Uji Coba Produk

Kepada Yth, Kepala SDN 2 Sumberklampok
Di tempat

Dengan hormat dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna melaksanakan kegiatan uji coba produk dan penelitian terkait pelaksanaan pengambilan data di Sekolah tujuan. Adapun nama mahasiswa tersebut, terlampir.

Nama : Made Krisna Astu Pradita
NIM : 1911021049
Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian atas kesediaan dan bantuan kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 20 Juni 2023

a.n Dekan

Wakil Dekan I,



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

NIP. 197108152001121001

Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 SUMBERKLAMPOK

NSS : 101220104022_NPSN : 50100642

Alamat: BD Sumberklampok, Desa Sumberklampok, Kec. Grokgak, Kab. Buleleng, Provinsi Bali, 81155

Email : sumberklampoksdn2@gmail.com.



SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/163/SKet/SDN2SBK/IX/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Sumberklampok, Kecamatan Grokgak, Kabupaten Buleleng menerangkan bahwa:

Nama : Made Krisna Astu Pradita
NIM : 1911021049
Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar mahasiswa diatas telah melaksanakan penelitian yang berjudul "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Problem Based Learning pada muatan IPA kelas IV SD Negeri 2 Sumberklampok".

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

Sumberklampok, 18 September 2023
Kepala SDN. 2 Sumberklampok

Ni Wyan Sri Sumbawati, S.Pd.
NIP. 19661215 198804 2 004

Lampiran 3 Surat Keterangan Validitas



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 SUMBERKLAMPOK

NSS : 101220104022_NPSN : 50100642

Alamat: BD Sumberklampok, Desa Sumberklampok, Kec. Gerokgak, Kab. Buleleng, Provinsi Bali, 81155

Email : sumberklampoksdn2@gmail.com.



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/163/SKet/SDN2SBK/IX/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Sumberklampok, Kecamatan Gerokgak, Kabupaten Buleleng menerangkan bahwa:

Nama : Made Krisna Astu Pradita
NIM : 1911021049
Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar mahasiswa diatas telah melaksanakan Uji Validitas Empiris Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Problem Based Learning pada muatan IPA kelas IV SD Negeri 2 Sumberklampok dalam rangka tugas pembuatan skripsi.

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

Sumberklampok, 18 September 2023
Kepala SDN. 2 Sumberklampok

Ni Wyan Sri Sumbawati, S.Pd.
NIP. 19661215 198804 2 004

Lampiran 4 Surat Keterangan Uji Coba Produk



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 SUMBERKLAMPOK

NSS : 101220104022_NPSN : 50100642

Alamat: BD Sumberklampok, Desa Sumberklampok, Kec. Grokgak, Kab. Buleleng, Provinsi Bali, 81155

Email : sumberklampoksdn2@gmail.com.



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/163/SKet/SDN2SBK/IX/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Sumberklampok, Kecamatan Grokgak, Kabupaten Buleleng menerangkan bahwa:

Nama : Made Krisna Astu Pradita
NIM : 1911021049
Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar mahasiswa diatas telah melaksanakan uji coba produk Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Problem Based Learning pada muatan IPA kelas IV SD Negeri 2 Sumberklampok yang telah dikembangkan dalam rangka pemenuhan tugas skripsi. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sumberklampok, 18 September 2023
Kepala SDN. 2 Sumberklampok

Ni Wyan Sri Sumbawati, S.Pd.
NIP. 19661215 198804 2 004

Lampiran 5 Modul Ajar

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2022 (PROTOTYPE)
IPAS SD KELAS 4**

| INFORMASI UMUM | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| A. IDENTITAS MODUL | |
| Instansi | : SDN 2 SumberKlampok |
| Tahun Penyusunan | : Tahun 2022 |
| Jenjang Sekolah | : SD |
| Mata Pelajaran | : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) |
| Fase / Kelas | : B / 4 |
| BAB 3 | : Gaya di Sekitar Kita |
| Topik | : A. Pengaruh Gaya Terhadap Benda |
| Alokasi Waktu | : 1 Hari |
| B. KOMPETENSI AWAL | |
| <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari. ❖ Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari | |
| C. PROFIL PELAJAR PANCASILA | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif. | |
| D. SARANA DAN PRASARANA | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik <p>Pengenalan Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru bagian Ide Pengajaran • Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah <p>Topik A. Pengaruh Gaya Terhadap Benda</p> <p>Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembar kerja (Lampiran 3.1-3.2) • Perlengkapan Peserta didik: alat tulis; benda di sekitar mereka; alat mewarnai 4. bola; benda berbentuk kotak; dan papan yang bisa dijadikan bidang miring. | |

- Persiapan lokasi: area kelas; halaman sekolah

Topik B. Magnet, Sebuah Benda yang Ajaib

Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:

- Lembar Kerja (Lampiran 3.3)
- Perlengkapan peserta didik: alat tulis; alat mewarnai; magnet; benda yang terbuat dari besi; benda yang tidak terbuat dari besi.
- Persiapan Lokasi: area kelas yang dikondisikan untuk percobaan berkelompok.

Topik C. Benda yang Elastis

Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:

- Lembar Kerja (Lampiran 3.5)
- Perlengkapan Peserta didik: alat tulis; lembar kertas; batu.
- Persiapan Lokasi: teras kelas (pastikan area yang tidak berangin); area kelas yang dikondisikan untuk Percobaan berkelompok.

Topik D. Mengapa Kita Tidak Melayang di Udara

Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:

- 1. lembar kerja (Lampiran 3.5) untuk masing-masing peserta didik;
- dua lembar kertas bekas;
- batu (usahakan menggunakan batu yang ukurannya tidak jauh beda dengan bola kertas).

Topik Proyek Belajar

- Material sesuai produk yang dibuat oleh peserta didik
- Persiapan lokasi: area kelas untuk demonstrasi.

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ **Tujuan Pembelajaran Bab 3 :**
 1. Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.
 2. Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema :**

1. Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan.
2. Peserta didik mengetahui apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini.
3. Peserta didik membuat rencana belajar.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik A :**

1. Peserta didik memahami konsep dasar gaya dan pengaruhnya terhadap benda.
2. Peserta didik memahami konsep gaya gesek dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.

❖ **Tujuan Pembelajaran Proyek Belajar :**

1. Peserta didik membuat sebuah produk dengan memanfaatkan sifat gaya

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pengenalan tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari, dan memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari

Topik A. Pengaruh Gaya Terhadap Benda

- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep dasar gaya dan pengaruhnya terhadap benda, dan memahami konsep gaya gesek dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari

Topik B. Magnet, Sebuah Benda yang Ajaib

- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal gaya magnet dan sifatnya, mengidentifikasi tipe gaya yang dihasilkan dari benda magnetis, dan mengetahui manfaat dan penerapan gaya magnet dalam aktivitas sehari-hari.

Topik C. Benda yang Elastis

- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi gaya pegas di sekitarnya dan mengetahui manfaat dan penerapan gaya pegas dalam aktivitas sehari-hari.

Topik D. Mengapa Kita Tidak Melayang di Udara

- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi gaya gravitasi yang ada di Bumi serta pengaruhnya terhadap benda-benda di Bumi, dan mengetahui manfaat dan penerapan gaya gravitasi dalam aktivitas sehari-hari.

Proyek Belajar

- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membuat sebuah produk dengan memanfaatkan sifat gaya.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Pengenalan Topik Bab 3

1. Apa itu gaya?
2. Apa pengaruh gaya terhadap benda?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan Orientasi

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.

Kegiatan Apersepsi (2 JP)

1. Mulailah kelas dengan mengajak peserta didik untuk melakukan aktivitas yang menarik minat peserta didik terhadap topik ini:
 - a. Mencabut rumput liar di halaman sekitar sekolah (untuk membuat semakin menarik, Guru bisa mengajak mereka untuk mencabut rumput sebanyak yang mereka bisa dalam waktu yang ada tentukan).
 - b. Adu panco.
 - c. Bermain bola (atau olahraga/permainan serupa).
 - d. Aktivitas lainnya yang berupa tarikan dan dorongan.
2. Tanyakan kepada peserta didik tentang gerakan apa yang mereka lakukan di aktivitas tersebut. Jika melakukan adu panco mengapa ada yang menang dan ada yang kalah.
3. Pandu peserta didik untuk menggali bentuk gerakan dari aktivitas tersebut. Guru juga bisa menanyakan mengenai pengaruhnya terhadap benda, misal jika bermain bola, apa pengaruh tendangan terhadap gerakan bola.
4. Tanyakanlah kepada peserta didik mengenai kegiatan lainnya atau alat-alat yang serupa dengan aktivitas tadi. Ajak peserta didik untuk mengutarakan manfaat dari aktivitas atau alat tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Gunakan gambar awal di bagian pengantar Bab 3 pada Buku Peserta didik untuk memancing diskusi.
5. Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik tentang gaya dan pengaruhnya terhadap benda.

Kegiatan Motivasi

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

Pengajaran Topik A: Pengaruh Gaya terhadap Benda (6 JP)

A.1 Gaya Otot dan Gaya Gesek



Lakukan Bersama

1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik A
2. Lakukan kegiatan sesuai instruksi pada Buku Siswa.



Tips: Arahkan mereka untuk memilih benda di sekitarnya yang akan mereka anggap sebagai kontainer yang dimiliki oleh Aga dan Dara.

3. Berikan waktu 10 menit kepada peserta didik untuk mengeksplorasi solusi dari permasalahan. Arahkan kepada peserta didik untuk menyimulasikan secara langsung dengan benda yang sudah mereka pilih.
4. Pandu peserta didik untuk menulis solusi pada lembar kerja.



Tips: untuk peserta didik yang mengalami kesulitan, berikan permasalahan lebih sederhana seperti **Bagaimana cara kalian memindahkan bangku kalian ke depan kelas?** Lalu, kaitkan aktivitas yang sudah ia lakukan dengan cerita pada buku.

5. Pandu kegiatan diskusi (ref. jenis kegiatan diskusi dapat dilihat Panduan Umum Buku Guru).
6. Elaborasikan solusi yang sudah diajukan kepada peserta didik dalam konsep gaya. Pandu mereka untuk mengidentifikasi aktivitas mengangkat, menarik, dan mendorong yang dilakukan menggunakan gaya yang berasal dari otot.



Mari Mencoba

1. Lakukan kegiatan literasi dengan teks “Bagaimana Aga dan Dara Menyelesaikan Masalahnya?” pada Buku Siswa.
2. Ajukan pertanyaan pada peserta didik permasalahan yang dialami oleh Aga dan Dara.
Jawaban: Kontainer terlalu berat untuk diangkat, didorong, atau ditarik menggunakan otot mereka.
3. Pandu peserta didik untuk mengidentifikasi adanya gesekan antara kontainer dan lantai saat melakukan gaya dorong atau tarik. Guru bisa memulai dengan pertanyaan saat kontainer ditarik/didorong, “Apa saja yang bersentuhan dengan kontainer tersebut?”

Jawaban: Lantai.



Tips: Guru juga bisa melakukan simulasi secara langsung dengan menarik atau mendorong sebuah benda di sekitar.

4. Berikan pemahaman kepada peserta didik mengenai pengaruh gaya gesek.
5. Pandu peserta didik kegiatan ini sesuai panduan di Buku Siswa.

6. Arahkan peserta didik untuk menggambarkan solusi mereka untuk memodifikasi kontainer agar lebih ringan saat didorong atau ditarik.
7. Minta peserta didik untuk mempresentasikan desain mereka kepada pasangannya. Hal yang perlu disampaikan saat presentasi:
 - a. perubahan apa yang mereka lakukan pada kontainer;
 - b. mengapa perubahan itu dapat membuat kontainer lebih ringan saat didorong atau ditarik.

A.2 Sifat Gaya Gesek



1. Bagi peserta didik dalam beberapa kelompok dan Lembar Kerja 3.2
2. Berikan waktu 15 menit untuk mereka melakukan Percobaan 1.
3. Arahkan peserta didik untuk diskusi kelompok dengan pertanyaan pada Buku Siswa:
 - a. Pada permukaan apa bola menggelinding lebih cepat?
Jawaban: Permukaan yang halus, licin, atau rata.
 - b. Pada permukaan apa bola menggelinding lebih lambat?
Jawaban: Permukaan yang kasar atau tidak rata.
 - c. Apa perbedaan dari kedua permukaan tersebut?
Jawaban: Rata dan tidak rata, atau halus dan tidak halus, licin dan tidak licin, dsb.
4. Siapkan alat untuk Percobaan 2 dan berikan waktu 10 menit kepada peserta didik untuk melakukan Percobaan 2.



Tips: Jika ada keterbatasan alat, guru bisa melakukan demonstrasi dan meminta peserta didik membantu secara bergantian.

5. Arahkan peserta didik untuk diskusi kelompok dengan pertanyaan pada Buku Siswa:
 - a. Benda apa yang bergerak paling cepat?
Jawaban: Bola.
 - b. Benda apa yang bergerak paling lambat?
Jawaban: Benda berbentuk kotak.
 - c. Kira-kira apa yang menyebabkan terjadi perbedaan kecepatan gerak benda?
Jawaban: Perbedaan bentuk permukaan benda. Benda kotak memiliki permukaan yang lebih luas dibanding bola, sehingga gesekannya saat meluncur di papan akan lebih besar.
6. Pandu kegiatan diskusi dalam kelompok besar. Berikan pertanyaan-pertanyaan pancingan atau petunjuk agar peserta didik bisa:

- Mengidentifikasi adanya permukaan yang bentuknya rata, halus, kasar, atau licin pada Percobaan 1.
- Mengidentifikasi perbedaan bentuk benda pada Percobaan 2 dan mengaitkannya dengan pelajaran di pertemuan sebelumnya.



Tips: Untuk membantu peserta didik mengidentifikasi, lakukan demo ulang secara sederhana saat memandu diskusi.

7. Pandu peserta didik membuat simpulan pada lembar kerja.



Tips: Jika memiliki akses internet di kelas, ajak peserta didik untuk melihat simulasi gaya gesek melalui website simulator phet.colorado.edu.

1. Pandu peserta didik untuk melakukan kegiatan diskusi (ref. jenis kegiatan diskusi dapat dilihat di Panduan Umum Buku Guru).
2. Tujuan diskusi: menyampaikan solusi-solusi yang sudah mereka pikirkan.
3. Arahkan peserta didik untuk menulis kesimpulan mengenai sifat magnet di lembar kerja.

E. REFLEKSI

Topik A: Pengaruh Gaya Terhadap Benda



Mari Refleksikan

A.1 Gaya Otot dan Gaya Gesek

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Apa itu gaya? **Dorongan atau tarikan yang akan menggerakkan benda.**
2. Apa saja kegiatan sehari-hari yang memakai gaya? **Membuka dan menutup pintu, mencabut rumput, bersepeda, dsb.**
(Arahkan juga peserta didik untuk mengidentifikasi pengaruh terhadap benda dari aktivitas-aktivitas yang mereka sebutkan).
3. Kapan gaya gesek terjadi? **Saat benda bersentuhan dengan benda lainnya.**
4. Apa pengaruh gaya gesek pada suatu benda? **Semakin besar gesekannya, maka semakin sulit bergerak dan terasa lebih berat ketika di dorong.**
5. Bagaimana cara memperkecil atau memperbesar gaya gesek pada suatu benda? **Mengecilkan, memperbesar lebar benda yang bergesekan.**
6. Elaborasikan jawaban peserta didik dengan pemaparan bahwa gaya itu ada disekitar kita dan manusia bisa memanfaatkannya untuk membantu aktivitas sehari-harinya.

Lampiran 6 Surat Ijin Uji Ahli Isi Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI, DAN BIMBINGAN
 PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
 Telepon (0362) 31372, Email: ipundiksha@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://ip.undiksha.ac.id>

Nomor : 1462/UN48.10.5/LL/2023
 Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian produk

Kepada
 Yth. I Ketut Agus Budi Artana S.Pd.Gr
 Ahli Isi Media Pembelajaran
 di Singaraja.

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi di Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Undiksha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap "Pengembangan Video Pembelajaran Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Di SDN 2 Sumberklampok" yang dihasilkan melalui skripsi mahasiswa. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini.

Demikian yang dapat saya sampaikan, atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih.

Singaraja, 20 Juni 2023

Ketua Jurusan IPPB,



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
 NIP. 198208162008121002



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"

Lampiran 7 Surat Ijin Uji Desain Isi Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI, DAN BIMBINGAN
 PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
 Telepon (0362) 31372. Email: q@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://ip.undiksha.ac.id>

Nomor : 1462/UN48.10.5/LL/2023
 Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian produk

Kepada
 Yth. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
 Ahli Desain Media Pembelajaran
 di Singaraja.

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi di Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Undiksha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap "Pengembangan Video Pembelajaran Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Di SDN 2 Sumberklampok" yang dihasilkan melalui skripsi mahasiswa. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini.

Demikian yang dapat saya sampaikan, atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih.

Singaraja, 20 Juni 2023
 Ketua Jurusan IPPB,



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
 NIP. 198208162008121002



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"

Lampiran 8 Surat Ijin Uji Ahli Media Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI, DAN BIMBINGAN
 PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
 Telepon (0362) 31372. Email: ipundiksha@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://ip.undiksha.ac.id>

Nomor : 1462/UN48.10.5/LL/2023
 Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian produk

Kepada
 Yth. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd
 Ahli Media Pembelajaran
 di Singaraja.

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi di Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Undiksha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap "Pengembangan Video Pembelajaran Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Di SDN 2 Sumberklampok" yang dihasilkan melalui skripsi mahasiswa. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini.

Demikian yang dapat saya sampaikan, atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih.

Singaraja, 20 Juni 2023
 Ketua Jurusan IPPB,



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
 NIP. 198208162008121002



Balai
 Sertifikasi

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"

Lampiran 9 Hasil Review Ahli Isi Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI ISI PEMBELAJARAN

Nama : I Ketut Agus Budi Artana S.Pd.Gr
 NIP : 199109042022211004
 Jabatan : Guru
 Instansi : SDN 2 SumberKlampok

1. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dari “Pengembangan Video Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi IPA Kelas 4 Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Di SDN 2 Sumber Kelampok”, yang telah dikembangkan.

2. Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
- Lembar instrumen ini diisi oleh ahli isi materi pembelajaran.
- Amatilah produk game edukasi yang ditampilkan.
- Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Anda.
- Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 4, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

| 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) |

- Komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan mohon diisi pada kolom yang telah disediakan.

3. Instrumen Uji Coba Ahli Isi Pembelajaran

| No. | Kriteria | Skor | | | | Relevan/Tidak Relevan | |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|-----------------------|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | R | TR |
| Aspek Isi | | | | | | | |
| 1. | Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian pembelajaran. | | | | | | ✓ |
| 2. | Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran. | | | | | | ✓ |
| 3. | Konsep dan materi yang disajikan dalam media sesuai dengan konsep dan definisi materi yang sebenarnya. | | | | | | ✓ |
| 4. | Materi yang terdapat pada media pembelajaran disajikan dengan jelas dan mudah dipahami. | | | | | ✓ | |
| 5. | Gambar yang terdapat pada media pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan | | | | | | ✓ |
| 6. | Animasi yang terdapat pada media pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan | | | | | | ✓ |
| 7. | Terdapat ilustrasi untuk menunjang prinsip pembelajaran. | | | | | | ✓ |
| Aspek Bahasa | | | | | | | |
| 8. | Bahasa yang digunakan jelas dan mudah untuk dipahami. | | | | | ✓ | |
| 9. | Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah kebahasaan (EYD). | | | | | | ✓ |
| 10. | Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sesuai dengan perkembangan Bahasa siswa | | | | | | ✓ |
| Aspek Kelayakan Penyajian | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|---|---|
| 11. | Ketercapaian pesan dalam media pembelajaran tersampaikan dengan tepat. | | | | | √ | |
| 12. | Materi yang disajikan pada media dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. | | | | | | √ |
| 13. | Keterkaitan materi yang disampaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa. | | | | | | √ |
| 14. | Isi media pembelajaran tidak mengandung SARA | | | | | | √ |
| 15. | Kemudahan penggunaan pengoperasian media. | | | | | | √ |
| | Aspek Evaluasi | | | | | | |
| 16. | Kejelasan contoh kasus/peristiwa yang disajikan | | | | | | √ |
| 17. | Proporsi soal latihan seimbang dengan materi yang diberikan | | | | | √ | |

4. Komentar dan Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom komentar dan saran berikut.

Sudah bagus dan layak digunakan

5. **Kesimpulan**

Lingkari pada abjad sesuai dengan kesimpulan:

- a. Layak untuk digunakan
- b. Layak untuk digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak untuk digunakan

Singaraja, 1 Juni 2023

Ahli Isi Pembelajaran,



I Ketut Agus Budi Artana S.Pd.Gr
NIP. 199109042022211004

Lampiran 10 Hasil Review Ahli Desain Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Nama : Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 19710815 200112 1001
 Jabatan : Dosen
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

1. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dari “Pengembangan Video Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi IPA Kelas 4 Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Di SDN 2 Sumber Kelampok”, yang telah dikembangkan.

2. Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
- Lembar instrumen ini diisi oleh ahli desain pembelajaran.
- Amatilah produk video animasi pembelajaran yang ditampilkan.
- Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Anda.
- Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 4, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

| 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) |

- Komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan mohon diisi pada kolom yang telah disediakan.

3. Instrument Uji Coba Ahli Desain Pembelajaran

| No. | Kriteria | Skor | | | |
|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Aspek Desain Komunikasi Visual | | | | | |
| 1. | Kejelasan judul media. | | | | ✓ |
| 2. | Kesesuaian kemasan media dengan karakteristik peserta didik. | | | | ✓ |
| 3. | Kesesuaian ilustrasi dengan konten media | | | | ✓ |
| 4. | Kenyamanan visual dalam durasi waktu penggunaan yang lama | | | | ✓ |
| Aspek Tujuan | | | | | |
| 5. | Kesesuaian penulisan tujuan pembelajaran dengan format ABCD | | | ✓ | |
| 6. | Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan campaign pembelajaran. | | | | ✓ |
| 7. | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | | | | ✓ |
| Aspek Strategi | | | | | |
| 8. | Kesesuaian urutan penyajian materi. | | | | ✓ |
| 9. | Terdapat pertanyaan pemantik sebagai bentuk interaksi media dengan pengguna untuk meningkatkan keaktifan siswa. | | | ✓ | |
| 10. | Kesesuaian metode dengan karakteristik peserta didik. | | | | ✓ |
| 11. | Kemudahan siswa dalam mengakses informasi melalui media. | | | | ✓ |
| 12. | Memberikan kesempatan siswa berlatih secara mandiri. | | | | ✓ |
| 13. | Media video dapat membangkitkan motivasi siswa. | | | | ✓ |
| 14. | Kesesuaian ilustrasi dengan konsep dan fakta. | | | | ✓ |

| Aspek Evaluasi | | | | | |
|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|---|--|
| 15. | Siswa dapat melaksanakan refleksi atau rangkuman sesuai dengan materi yang telah disampaikan | | | ✓ | |

4. Komentar dan Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom komentar dan saran berikut.

| |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. Cek teles karena ada salah ketik beberapa ketik</p> <p>2. Nama pengarang & dosen pembimbing perlu dicantumkan</p> <p>3. Tambahkan rangkuman pd bagian akhir</p> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

5. Kesimpulan

Lingkari pada abjad sesuai dengan kesimpulan:

- Layak untuk digunakan
- Layak untuk digunakan dengan revisi
- Tidak layak untuk digunakan

Singaraja,

Ahli Desain Pembelajaran,



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

NIP. 19710815 200112 1001

Lampiran 11 Hasil Review Ahli Media Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

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

NIP : 198202142008121004

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

1. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dari “Pengembangan Video Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi IPA Kelas 4 Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Di SDN 2 Sumber Kelampok”, yang telah dikembangkan.

2. Petunjuk

- a. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
- b. Lembar instrumen ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
- c. Amatilah produk game edukasi yang ditampilkan.
- d. Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Anda.
- e. Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

| 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) |

- f. Komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan mohon diisi pada kolom yang telah disediakan.

3. Instrumen Uji Coba Ahli Media Pembelajaran

| No. | Kriteria | Skor | | | |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Aspek Tampilan | | | | | |
| 1. | Kemenarikan tampilan media | | | | ✓ |
| 2. | Ketepatan pemilihan warna tulisan dan <i>background</i> | | | | ✓ |
| 3. | Ketepatan jenis dan ukuran <i>font</i> . | | | | ✓ |
| 4. | Konsistensi bentuk dan ukuran huruf | | | | ✓ |
| 5. | Keserasian komposisi warna tiap elemen media. | | | ✓ | |
| 6. | Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> . | | | ✓ | |
| 7. | Kualitas resolusi video. | | | | ✓ |
| 8. | Ketepatan pemilihan gambar yang digunakan. | | | | ✓ |
| 9. | Penggunaan animasi dalam media pembelajaran menarik bagi siswa | | | | ✓ |
| 10. | Kualitas penyajian animasi | | | | ✓ |
| 11. | Suara narrator dalam media pembelajaran dapat didengar dengan jelas. | | | | ✓ |
| 12. | Ketepatan pemilihan music dalam media pembelajaran | | | ✓ | |
| Aspek Aksesibilitas | | | | | |
| 13. | Media pembelajaran mudah diakses | | | | ✓ |
| 14. | Dalam penggunaannya, media pembelajaran mudah dioperasikan | | | | ✓ |
| 15. | Program dapat digunakan tanpa masalah/error | | | | ✓ |
| 16. | Navigasi soal interaktif dapat berfungsi dengan baik | | | | ✓ |

4. Komentar dan Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom komentar dan saran berikut.

| |
|--|
| |
|--|

5. Kesimpulan

Lingkari pada abjad sesuai dengan kesimpulan:

- a. Layak untuk digunakan
- b. Layak untuk digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak untuk digunakan

Singaraja,
Ahli Media Pembelajaran



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

Lampiran 12 Surat Keterangan Uji Ahli Isi Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI, DAN BIMBINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372, Email: tpundiksha@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : I Ketut Agus Budi Artana S.Pd.Gr
NIP : 199109042022211004

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Made Krisna Astu Pradita
NIM : 1911021049
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan validitas konstruk ahli Isi Media Pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja 7 Juni 2023

Ahi Isi Pembelajaran

I Ketut Agus Budi Artana S.Pd.Gr
NIP. 199109042022211004

Lampiran 13 Surat Keterangan Uji Ahli Desain Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI, DAN BIMBINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372, Email: tpundiksha@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://tpundiksha.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19710815 200112 1001

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Made Krisna Astu Pradita
NIM : 1911021049
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan validitas konstruk ahli Desain Media Pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja 7 Juni 2023
Ahi Desain Pembelajaran

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710815 200112 1001

Lampiran 14 Surat Keterangan Uji Ahli Media Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI, DAN BIMBINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372, Email: tpundiksha@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

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

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Made Krisna Astu Pradita
NIM : 1911021049
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan validitas konstruk ahli Media Pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja 7 Juni 2023
Ahi Media Pembelajaran

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

Lampiran 15 Uji Coba Kelompok Kecil

INSTRUMEN UJI COBA KELOMPOK KECIL

Nama : Luh Ayu Seta Apriyanti
 No. Absen : 19
 Kelas : V (Ilmu)

Petunjuk

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
2. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa.
3. Mohon berikan tanda cek (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Anda.
4. Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

| 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) |

5. Berikan komentar dan saran Anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

| No. | Kriteria | Skor | | | |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Saya tertarik dengan tampilan media dan isi konten di dalam video animasi pembelajaran | | | ✓ | ✗ |
| 2. | Warna yang digunakan pada tampilan video animasi sudah sesuai. | | | | ✓ |
| 3. | Kejelasan teks dan materi. | | | ✓ | |
| 4. | Musik yang digunakan sudah pas dan sesuai. | | | ✓ | |
| 5. | Kualitas gambar dan animasi yang dicantumkan pada video sudah jelas. | | | ✓ | |

| | | | | | |
|-----|------------------------------------------------------------------------------|---|--|---|---|
| 6. | Saya mudah membaca teks dalam video yang disajikan. | | | ✓ | |
| 7. | Saya tertarik belajar menggunakan bantuan video animasi pembelajaran | | | ✓ | |
| 8. | Saya termotivasi belajar dengan menonton video animasi pembelajaran | | | ✓ | |
| 9. | Saya mudah memproses pembelajaran dengan bantuan video animasi pembelajaran | | | ✓ | |
| 10. | Gambar sesuai dengan materi yang dijelaskan | | | | ✓ |
| 11. | Contoh yang disajikan dalam video sesuai dengan materi yang disajikan | | | | ✓ |
| 12. | Suara dalam video terdengar jelas dan mudah dipahami | ✓ | | | |
| 13. | Soal yang disajikan sesuai dengan materi. | | | ✓ | |
| 14. | Bahasa yang digunakan dalam video sudah jelas dan mudah dipahami | | | ✓ | |
| 15. | Saya dapat mengakses dan menggunakan video animasi pembelajaran dengan mudah | | | ✓ | |

Komentar dan Saran

vidio ini benar benar sangat bagus

Lampiran 16 Uji Coba Perorangan

INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN

Nama : Komang Langkas Wira Yuda
 No. Absen : 17
 Kelas : V (lima)

Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
- Lembar instrumen ini diisi oleh siswa.
- Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Anda.
- Rentang skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

| 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) |

- Berikan komentar dan saran Anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang telah disediakan.

| No. | Kriteria | Skor | | | |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Saya tertarik dengan tampilan media dan isi konten di dalam video animasi pembelajaran | | | √ | |
| 2. | Warna yang digunakan pada tampilan video animasi sudah sesuai. | | | | √ |
| 3. | Kejelasan teks dan materi. | | | √ | |
| 4. | Musik yang digunakan sudah pas dan sesuai. | | | √ | |
| 5. | Kualitas gambar dan animasi yang dicantumkan pada video sudah jelas. | | | √ | |

| | | | | | |
|-----|------------------------------------------------------------------------------|---|--|---|---|
| 6. | Saya mudah membaca teks dalam video yang disajikan. | | | ✓ | |
| 7. | Saya tertarik belajar menggunakan bantuan video animasi pembelajaran | | | | ✓ |
| 8. | Saya termotivasi belajar dengan menonton video animasi pembelajaran | | | ✓ | |
| 9. | Saya mudah memproses pembelajaran dengan bantuan video animasi pembelajaran | | | ✓ | |
| 10. | Gambar sesuai dengan materi yang dijelaskan | | | | ✓ |
| 11. | Contoh yang disajikan dalam video sesuai dengan materi yang disajikan | | | ✓ | |
| 12. | Suara dalam video terdengar jelas dan mudah dipahami | ✓ | | | |
| 13. | Soal yang disajikan sesuai dengan materi. | | | ✓ | |
| 14. | Bahasa yang digunakan dalam video sudah jelas dan mudah dipahami | | | ✓ | |
| 15. | Saya dapat mengakses dan menggunakan video animasi pembelajaran dengan mudah | | | | ✓ |

Komentar dan Saran

~~Sangat~~ ~~bagus~~ Video ini sangat Bagus, tapi sekiranya kurang terdengar

Lampiran 17 Lembar Jawaban

LEMBAR JAWABAN

Nama Peserta didik :

Kelas :

No Absen :

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

Pilihan berganda!

| | | | | |
|----|---|---|---|---|
| 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 |

| | | | | |
|-----|---|---|---|---|
| 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 |

Lampiran 18 Storyboard

| No | Visual | Audio | Durasi |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|----------|
| 1. | <p>Background atmosfer partikel</p> <p>Logo Undiksha dan Logo Tut Wuri Handayani</p> <p><i>Caption:</i></p> <p>Program Studi Teknologi Pendidikan</p> <p>Transisi cross dissolve</p> <p><i>Caption:</i></p> <p>Video Pembelajaran Animasi untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar</p> | <p>Sound effect atmosfer</p> | 8 detik |
| 2. | <p>Background di depan Sekolah</p> <p><i>Caption:</i></p> <p>Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial</p> <p>Gaya Di Sekitar Kita</p> | <p>Sound no copyright source youtube.com</p> | 15 detik |
| 3. | <p><i>Caption:</i></p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> | <p>Sound no copyright source youtube.com</p> | 19 detik |

| | | | |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| | <p>Transisi slide</p> <p>Caption:</p> <p>Petunjuk Pembelajaran</p>  <p>PETUNJUK PEMBELAJARAN</p> <p>1. AMATILAH VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN DENGAN BAIK</p> <p>2. PADA AKHIR VIDEO, AMTILAH DAN KERJAKAN DISKUSI YANG DI BERIKAN MENGENAI PERMASALAHAN GAYA YANG AKAN DI DISKUSIKAN BERSAMA TEMAN KELOMPOK</p> | <p>Dan narator menjelaskan tujuan pembelajaran dan tujuan pembelajaran</p> | |
| 4. | <p>Background ruang kelas</p> <p>Karakter kobi dan Voice over</p> <p>Transisi basic</p> <p>Background ruang kelas</p> <p>Kobi dan guru</p> | <p>Sound no copyright source youtube.com</p> <p>Kobi mengajak penonton untuk menemui guru jasmine dan membahas materi</p> <p>Voice setiap karakter</p> | 45 detik |
| 5. | <p>Background Ruang Kelas</p> <p>Guru jasmine</p> | <p>Sound no copyright source youtube.com</p> <p>Dan sound effect pendukung, voice over karakter</p> | 13 detik |

| | | | |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| | | Menjelaskan apa itu gaya? | |
| 6. | <p>Background ruang kelas</p> <p>Kobi dan guru Jasmine</p> <p>Caption:</p> <p>Penjelasan materi pendukung teks</p>  <p>Transisi</p> <p>Background dan contoh ilustrasi seperti mendorong meja</p>  | <p>Sound no copyright source youtube.com</p> <p>, sound effect, voice over karakter</p> <p>Kobi bertanya, sekaligus diiringi ilustrasi contoh pendukung dan guru jasmine menjelaskan</p> | 38 detik |
| 7. | <p>Ruang Kelas</p> <p>Kobi dan Jasmine</p> | <p>Sound no copyright source youtube.com</p> | 46 detik |

| | | | |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| | <p>Caption:</p> <p>Penjelasan materi pendukung teks</p> | <p>, sound effect, voice over karakter</p> <p>Kobi bertanya, sekaligus diiringi ilustrasi contoh pendukung dan guru jasmine menjelaskan</p> | |
| 8. | <p>Background latar menyesuaikan ilustrasi contoh</p> <p>Caption:</p> <p>Menjelaskan setiap contoh dan materi dengan teks</p> <p>Transisi</p> | <p>Guru jasmine menjelaskan.</p> <p>Voice over, sound effect, sound latar</p> | 47 detik |
| 9. | <p>Evaluasi background papan tulis dan text</p> <p>Caption soal diskusi</p> <p>Transisi</p> | <p>Sound latar</p> <p>Bagian ini berisi text soal diskusi untuk peserta didik</p> | 27 detik |
| 10. | <p>Rangkuman dari semua penjelasan</p> | <p>Penjelasan rangkuman voice over dan latar musik</p> | 24 detik |
| 11. | <p>Biodata mahapeserta didik dan dosen pembimbing</p> | <p>Musik latar</p> | 25 detik |

| | | | |
|--|----------|----------|--|
| | Penutup | Fade out | |
| | Fade out | | |



Lampiran 19 Soal Obyektif**Soal Obyektif**

Nama Peserta didik :

Kelas :

No Absen :

1. Pengertian gaya adalah ...

a. tarikan dan dorongan

b. usaha dan tarikan

c. tarikan dan kegiatan

d. usaha dan dorongan

2. Pada saat menendang bola, terjadi gaya berbentuk ...

a. kegiatan

b. usaha

c. dorongan

d. tarikan

3. Gaya yang digunakan untuk mendorong sebuah mobil disebut gaya ...

a. Tarik

b. Listrik

c. Magnet

d. Dorong

4. Pernyataan berikut ini yang tidak sesuai adalah ...

a. Gaya dapat merubah bentuk benda

b. Gaya dapat menyebabkan benda diam menjadi bergerak

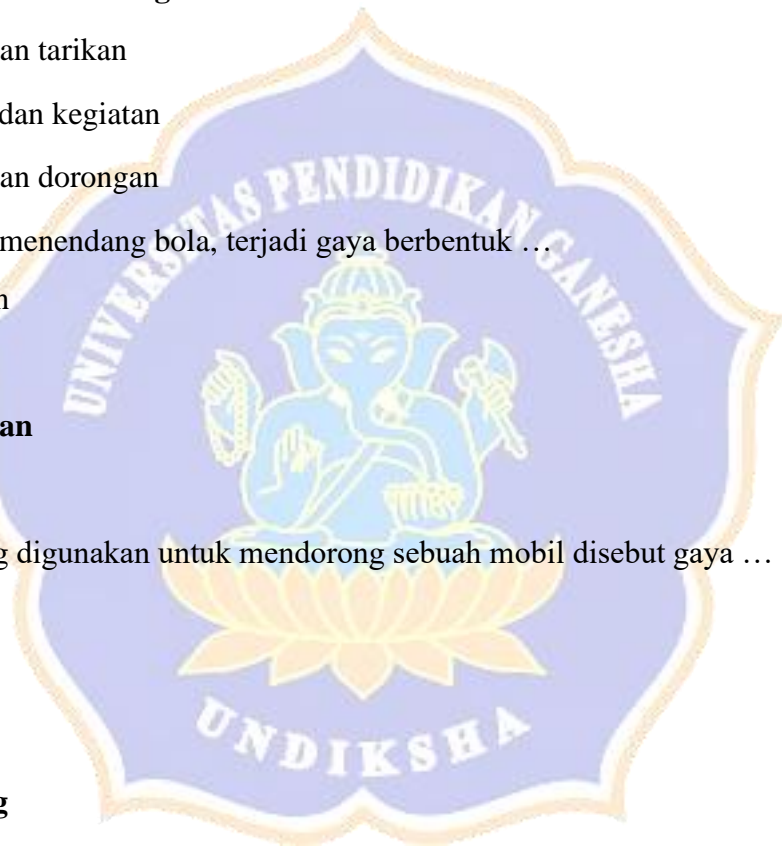
c. Gaya merubah massa benda

d. Gaya dapat merubah arah benda

5. Delman dapat bergerak karena adanya gaya ...

a. tarik

b. dorong



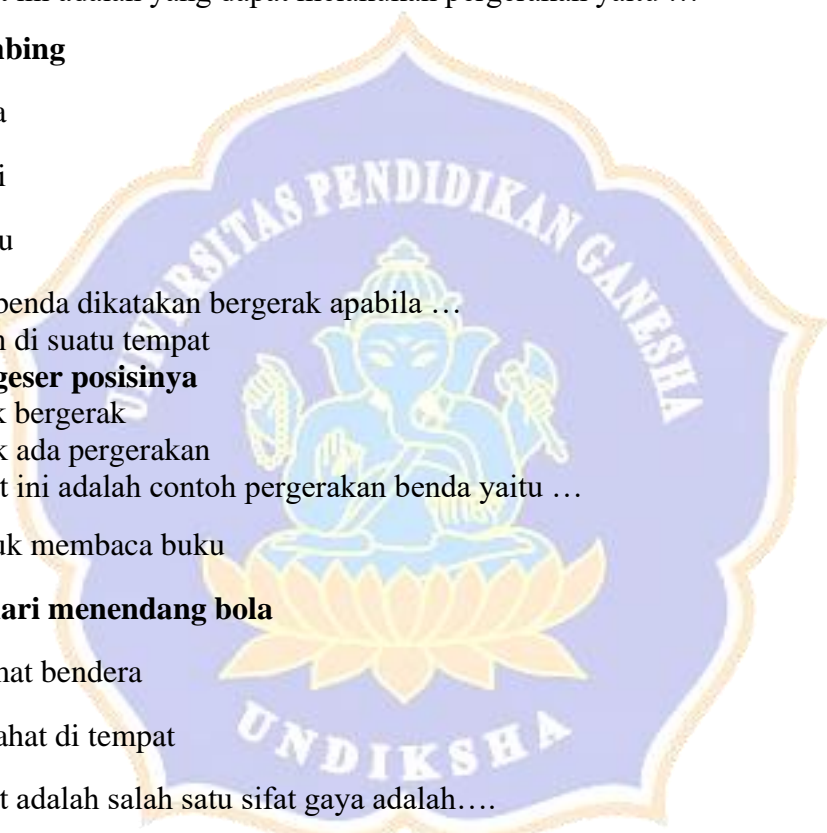
- c. magnet
 - d. pegas
6. Jika kamu menendang atau mendorong bola, maka bola akan ...
- a. berubah bentuk
 - b. berubah warna
 - c. bergerak ke arah tertentu**
 - d. diam
7. Gambar di samping apabila diberi gaya bentuknya akan ...



- a. tidak berubah
 - b. seperti semula
 - c. tetap
 - d. berubah**
8. Contoh gaya yang dapat menyebabkan perubahan bentuk benda adalah ...
- a. kaleng yang dipukul**
 - b. tanah liat yang dibuat gerabah
 - c. bola yang ditendang
 - d. balon yang ditiup
9. Mobil-mobilan yang ditaruh di atas papan selancar akan bergerak
- a. pelan
 - b. diam
 - c. cepat**
 - d. sedang
10. Di bawah ini merupakan pengaruh gaya terhadap gerak benda, kecuali ...

- a. gaya dapat mengurangi kecepatan benda
 - b. gaya dapat menyebabkan benda berubah wujud**
 - c. gaya menyebabkan benda bergerak
 - d. gaya dapat menambah kecepatan benda
11. Pada saat kita menimba air, maka gaya yang kita berikan berbentuk ...
- a. dorongan
 - b. pegas
 - c. tarikan**
 - d. tolakan
12. Gaya dapat menyebabkan benda yang tadinya diam menjadi ..
- a. elastis
 - b. kecil
 - c. besar
 - d. bergerak**
13. Meja dapat bergeser bila didorong. Hal tersebut menunjukkan bahwa gaya mempengaruhi ...
- a. gerak benda**
 - b. warna benda
 - c. bentuk benda
 - d. wujud benda
14. Apabila kita mendorong meja, maka kita telah ... memberikan pada meja tersebut
- a. aksi
 - b. gaya**
 - c. daya
 - d. reaksi
15. Pengaruh gaya dapat ...
- a. dipegang
 - b. dihirup



- c. dilihat
- d. dirasakan**
16. Makin besar gaya yang dilakukan maka ... pula tenaga yang diperlukan.
- a. kecil
- b. sangat kecil
- c. besar**
- d. sedang
17. Berikut ini adalah yang dapat melakukan pergerakan yaitu ...
- a. kambing**
- b. meja
- c. kursi
- d. Buku
18. Suatu benda dikatakan bergerak apabila ...
- a. diam di suatu tempat
- b. bergeser posisinya**
- c. tidak bergerak
- d. tidak ada pergerakan
19. Berikut ini adalah contoh pergerakan benda yaitu ...
- a. duduk membaca buku
- b. berlari menendang bola**
- c. hormat bendera
- d. istirahat di tempat
20. Berikut adalah salah satu sifat gaya adalah....
- a. gaya dapat merubah bentuk benda**
- b. gaya merupakan dorongan
- c. gaya adalah tarikan
- d. gaya adalah pukulan
21. Hubungan gaya dan gerak ketika pemain bulu tangkis memukul kock adalah....
- a. pukulan pemain membuat kok berubah bentuk
- b. pukulan pemain menggunakan gaya otot menyebabkan kock bergerak**
- c. pukulan pemain membuat kok berhenti bergerak
- 

- d. pukulan pemain membuat kok berubah warna
22. Hubungan gaya dan gerak ketika pematung membuat patung adalah ...
- a. benda berubah bentuk**
 - b. dorongan tangan pematung membentuk patung manusia
 - c. bahan lunak sehingga bisa dibentuk
 - d. bahan mudah dibentuk
23. Pengaruh gaya yang terjadi saat seseorang mendorong kursi roda adalah...
- a. menghentikan gerak benda
 - b. menggerakkan benda**
 - c. merubah bentuk benda
 - d. merubah arah gerak benda
24. Berikut ini adalah contoh gaya berupa tarikan yaitu
- a. mendorong kereta belanja di mal
 - b. menimba air di sumur**
 - c. memukul bola tenis
 - d. menendang bola ke gawang
25. Perhatikan kegiatan berikut ini!
- 1)melakukan tendangan penalti
 - 2)penjaga gawang menangkis bola
 - 3)mendorong mobil mogok
 - 4)mengerem sepeda di jalan menurun
- Kegiatan yang menunjukkan bahwa gaya dapat mengubah benda diam menjadi bergerak adalah....
- a.1 dan 2
 - b. 1 dan 3**
 - c. 2 dan 3
 - d. 3 dan 4

Lampiran 22 Uji Taraf Kesukaran Tes

Taraf Kesukaran Tes Obyektif

| No. Responden | SKOR | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | TK | Kategori | 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 | | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | | | |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | |
| 3 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | | | |
| 4 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | | | |
| 5 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | | | |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | | | |
| 7 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | | | |
| 8 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | | | |
| 9 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | | | |
| 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | |
| 11 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | | | |
| 12 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | | | |
| 13 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | | | |
| 14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | | | |
| 15 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | |
| 16 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | |
| 17 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | | | |
| 18 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | | | |
| 19 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | | | |
| 20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | | | |
| 21 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | | | |
| 22 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | | | |
| 23 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | | | |
| 24 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | |
| 25 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | | | |
| 26 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | |
| 27 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | |
| 28 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | | | |
| 29 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | |
| 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | | | |
| ΣB | 18 | 20 | 20 | 16 | 23 | 26 | 24 | 16 | 10 | 15 | 15 | 21 | 10 | 17 | 19 | 23 | 23 | 16 | 24 | 26 | 22 | 14 | 9 | 9 | 6 | | | |
| ΣP | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | | | |
| TK | 0,60 | 0,67 | 0,67 | 0,53 | 0,77 | 0,87 | 0,80 | 0,53 | 0,33 | 0,50 | 0,50 | 0,70 | 0,33 | 0,57 | 0,63 | 0,77 | 0,77 | 0,53 | 0,80 | 0,87 | 0,73 | 0,47 | 0,30 | 0,30 | 0,20 | | | |
| Kategori | Sedang | Mudah | Mudah | Sedang | Mudah | Mudah | Mudah | Sedang | Sedang | Sedang | Sedang | Mudah | Sedang | Sedang | Sedang | Mudah | Mudah | Sedang | Mudah | Mudah | Mudah | Sedang | Sukar | Sukar | Sukar | | | |
| pp | 0,59 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

$$TK = \frac{\Sigma B}{\Sigma P}$$

TK = Tingkat Kesukaran
 ΣB= Jumlah Siswa yang menjawab Benar
 Σp = Jumlah Peserta Tes

Rentang TK Kategori
 0,00 - 0,32 Sukar
 0,33 - 0,66 Sedang
 0,67 - 1,00 Mudah

Kategori Jumlah
 Sukar 3
 Sedang 11
 Mudah 11



Lampiran 24 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

| No | Kriteria | Responden | | | | | | | | |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | Saya tertarik dengan tampilan media dan isi konten di dalam video animasi pembelajaran | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 2 | Warna yang digunakan pada tampilan video animasi sudah sesuai. | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 3 | Kejelasan teks dan materi. | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 4 | Musik yang digunakan sudah pas dan sesuai. | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 5 | Kualitas gambar dan animasi yang dicantumkan pada video sudah jelas. | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 6 | Saya mudah membaca teks dalam video yang disajikan. | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 7 | Saya tertarik belajar menggunakan bantuan video animasi pembelajaran | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 8 | Saya termotivasi belajar dengan menonton video animasi pembelajaran | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 9 | Saya mudah memproses pembelajaran dengan bantuan video animasi pembelajaran | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 |

| | | | | | | | | | | |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------|--------|-------|-------|-------|-------|-----|-------|-----|-------|
| 10 | Gambar sesuai dengan materi yang dijelaskan | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 11 | Contoh yang disajikan dalam video sesuai dengan materi yang disajikan | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 12 | Suara dalam video terdengar jelas dan mudah dipahami | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 13 | Soal yang disajikan sesuai dengan materi. | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 14 | Bahasa yang digunakan dalam video sudah jelas dan mudah dipahami | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 15 | Saya dapat mengakses dan menggunakan video animasi pembelajaran dengan mudah | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| Jumlah | | 52 | 58 | 55 | 53 | 53 | 54 | 52 | 51 | 55 |
| Skor Maksimal Ideal (SMI) | | 60 | | | | | | | | |
| Persentasi | | 86,6% | 96,6% | 91,6% | 88,3% | 88,3% | 90% | 86,6% | 85% | 91,6% |
| Total Persentase | | 716,3% | | | | | | | | |
| Rata-Rata Persentase Skor % | | | | | | | | | | |

Lampiran 25 Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi Wawancara dan Observasi



Dokumentasi Pada Saat Melakukan Validitas Butir Soal



Dokumentasi Pada Saat Melakukan Pretest



Dokumentasi Pada Saat Menyimak Video Animasi Pembelajaran



Dokumentasi Pada Saat Melakukan Posttest



Dokumentasi Pada Saat Melakukan Uji Coba Kelompok Kecil



Dokumentasi Pada Saat Melakukan Uji Coba Perorangan



Lampiran 26 Riwayat Hidup



Lahir di Negara, 24 juni 2001 merupakan anak kedua dari pasangan Ketut Pucangan Astu Witara dengan Ni Ketut Rai Astuti. Merupakan warga negara Indonesia yang bertempat tinggal di jln. Dr. Sutomo Gang IV No. 4, Kabupaten Jembrana, Kecamatan Negara, Provinsi Bali. Penulis bernama Made Krisna Astu Pradita, tempat tanggal lahir Negara, 24 Juni 2001. Penulis menyelesaikan jenjang pendidikannya dimulai dari sekolah dasar pada tahun 2007 di SD Negeri 2 Banjar Tengah, di lanjutkan pada tahun 2013 lalu dilanjutkan di SMA Negeri 2 Negara pada tahun 2016, kemudian melanjutkan ke Perguruan Tinggi di Universitas Pendidikan Ganesha dengan mengambil Program Studi Teknologi Pendidikan. Pada semester akhir tahun 2023, penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul Pengembangan Video Animasi Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri 2 Sumberklampok Tahun Pelajaran 2023/2024.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Sumberklampok Tahun Pelajaran 2023/2024”, beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya penulis sendiri, dan penulis tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat ilmiah. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya tulis saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya ini

Yang membuat pernyataan



Made Krisna Astu Pradita

NIM.1911021049