






LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Melakukan Observasi

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA Jalan Udayana Singaraja-Bali Kode Pos 81116 Tlp. (0362) 22570 Fax. (0362) 25735 Laman: www.undiksha.ac.id</p>
Singaraja, 02 Maret 2023	
Nomor : 162/UN48.11.5/KM/2023 Perihal : Permohonan Surat Pencarian Data Lampiran : -	
Yth. Dekan FTK Universitas Pendidikan Ganesha Di tempat	
Dengan hormat, Sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi yang dilaksanakan oleh saudara mahasiswa:	
Nama : Yuventus Monemnasi NIM : 1915051067 Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika/ Teknik Informatika Instansi yang dituju : SD No 2 Darmasaba Data yang dibutuhkan : terkait pembelajaran di sekolah mata pelajaran muatan ilmu pengetahuan sosial kelas V	
Bersama ini kami mohonkan kepada Bapak untuk berkenan memfasilitasi kebutuhan data untuk Tugas Akhir / Skripsi mahasiswa yang bersangkutan.	
Demikian kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak, kami ucapkan terima kasih.	
 Jurusan Teknik Informatika, <u>Dr. Luh Joni Erawati Dewi, S.T., M.Pd.</u> NIP. 197606252001122001	
 Balai Sertifikasi Elektronik	Catatan : <ul style="list-style-type: none"> • 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" • Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE • Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan <i>qr code</i> yang telah tersedia

Lampiran 2. Surat Keterangan dari Sekolah

PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
KABUPATEN BADUNG



KOORDINATOR WILAYAH KECAMATAN ABIANSEMAL
SEKOLAH DASAR NO. 2 DARMASABA

NSS : 101220402053 NIS : 100810 NPSN : 50101877
 Alamat : Br. Bucu, Desa Darmasaba, Kec. Abiansemal, Kab. Badung - Bali
 Email : sd2darmasaba@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor: 045/110/SD2Darmasaba/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : I Ketut Sulatra, S.Pd
 NIP : 196709151987101002
 Jabatan : Kepala SD No. 2 Darmasaba

Menerangkan bahwa Mahasiswa :

Nama : Yuventus Monemnasi
 NIM : 1915051067
 Prodi : Pendidikan Teknik Informatika
 Jurusan : Teknik Informatika
 Fakultas : Teknik Dan Kejuruan
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar telah melakukan penelitian pada tanggal 2 Maret sampai 22 September 2023 di kelas V SD No. 2 Darmasaba untuk kepentingan penyusunan skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

Kepala SD No. 2 Darmasaba

 I Ketut Sulatra, S.Pd
 NIP. 196709151987101002



Badung, 22 September 2023

Wali Kelas V



Ida Ayu Putu Artati, S.Pd
 NIP. 198112232009012005

Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Guru Wali Kelas V

**PEDOMAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN BELAJAR PENGEMBANGAN
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA
MATA PELAJARAN MUATAN IPS TEMA 7 SUBTEMA 1 PERISTIWA KEBANGSAAN
MASA PENJAJAHAN KELAS V SD No 2 DARMASABA.**

(GURU)

Nama : *Ica Ayu Putu Artati, S.Pd*.....

NIP : *198112232009012005*.....

Pertanyaan :

1. Pendekatan atau metode apa yang anda gunakan selama ini dalam proses pembelajaran Muatan IPS ?

Jawaban :
Metode konvensional atau metode ceramah dan tanya jawab.....

2. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Muatan IPS?

Jawaban :
Sumber belajar dari Buku dan terkadang menggunakan Internet untuk mencari materi tambahan......

3. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran Muatan IPS ?

Jawaban :
Proyektor atau LCD, koneksi internet (WIFI) dan Laptop.....

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

Jawaban :
*Sudah cukup mampu memfasilitasi siswa, tetapi diper-
banyak lagi referensi sumber belajar siswa.*.....

5. Apa Faktor yang menjadi kendala atau permasalahan dalam mengoptimalkan proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran muatan IPS?

Jawaban :
*Media Buku saat ini terbatas dan masih cukup rendah
motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran,
pembelajaran IPS juga memiliki cakupan materi yang
cukup luas dan bersifat teoritis.*.....

6. Jika terdapat suatu masalah atau kendala dalam mengoptimalkan pembelajaran Muatan IPS, Apakah perlu konten sebagai saran untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih mudah, efektif dan efisien?

Jawaban :

Ya, Perlu adanya konten pembelajaran

7. Apakah anda mengetahui tentang konten pembelajaran interaktif?

Jawaban :

Ya, Saya Mengetahui.

8. Menurut pemahaman anda, apakah perlu dikembangkan suatu konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* dalam membantu proses pembelajaran muatan IPS?

Jawaban :

Perlu, karena dengan adanya konten yang berisi materi, isi gambar video dan kuis dapat menjadi pengantar pelajaran dalam proses pembelajaran untuk mengeksplor ilmu pengetahuan.

9. Informasi apa saja yang diharapkan dari konten pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran muatan IPS?

Jawaban :

Konten yang saya harapkan selain isi materi bisa ditambahkan gambar/foto, video, game dan kuis.

10. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* sebagai salah satu refrensi guru dalam mendukung proses pembelajaran muatan IPS?

Jawaban :

Saya sangat mendukung positif karena perlu inovasi seperti ini sehingga dapat membantu para Guru dalam memfasilitasi siswa untuk belajar dengan baik dan efektif.

Abiansemal, 09 Maret 2023

Guru Wali Kelas

Ida Ayu Putu Artati, S.Pd

NIP.198112232009012005

Lampiran 4. Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

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



Lampiran 5. Pengisian Angket Analisis Kebutuhan Peserta didik

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Petunjuk Pengerjaan :

1. Mohon kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini. Angket ini merupakan angket yang penulis susun dalam rangka pelaksanaan penelitian. Jawaban yang adik-adik berikan tidak akan mempengaruhi nilai adik-adik, Mengingat kerahasiaan identitas adik-adik akan di jaga sehingga adik-adik tidak perlu ragu untuk memberikan jawaban.
2. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
3. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenarnya sesuai dengan pendapat Anda sendiri.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut Anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat Anda, Pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:
SS = Sangat Setuju S = Setuju
KS = Kurang Setuju TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
(Interaktif adalah melakukan interaksi atau saling berinteraksi antar media pembelajaran.)

yuvemone06@gmail.com [Switch account](#)

Not shared

*** Indicates required question**

Nama *
Your answer

No Absen *
Your answer

Kelas *
Your answer

[Next](#) [Clear form](#)

Saya tertarik dan senang belajar IPS materi peristiwa masa kebangsaan *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya fasih dalam belajar IPS materi peristiwa masa kebangsaan *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya senang jika belajar IPS materi peristiwa masa kebangsaan menggunakan Komputer/laptop/smartphone. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya memahami dengan baik pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang disampaikan oleh guru *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran yang digunakan guru *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya ingin guru menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Sangat Tidak Setuju

[Back](#) [Next](#) [Clear form](#)



<p>Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>Saya senang belajar jika terdapat gambar, video, dan suara dalam konten pembelajaran *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>Guru tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>Saya senang dan tertarik saat belajar terdapat game dan kuis pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>Menurut saya pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik. *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>Saya senang dan tertarik jika pembelajaran IPS peristiwa kebangsaan masa penjajahan menggunakan konten pembelajaran interaktif *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>Menurut saya dengan dibuatnya konten pembelajaran interaktif akan membantu saya dalam memahami pelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>Menurut saya pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p><input type="button" value="Back"/> <input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Clear form"/></p>

Mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja *

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

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang susah dipahami *

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

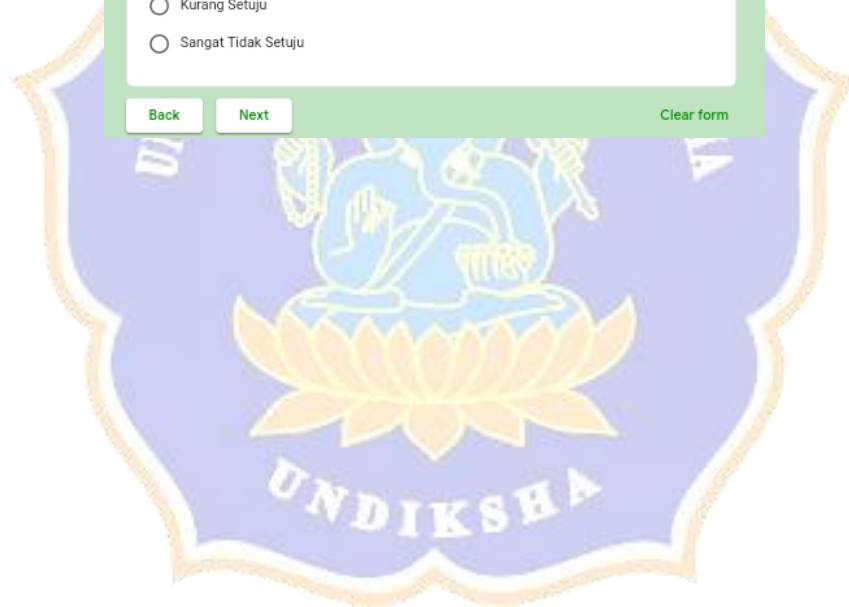
Saat memberikan penjelasan materi guru menggunakan media *Power Point* sangat menarik *

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

Back

Next

Clear form



Timestamp	Nama	No Absen	Kelas		Saya memahami dengan baik pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang disampaikan oleh guru	Saya tertarik dan	Saya senang jika belajar IPS materi peristiwa kebangsaan menggunakan komputer/laptop/smartphone.	Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran yang digunakan guru	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet	Saya senang belajar jika terdapat gambar, video, dan suara dalam konten pembelajaran	Saya senang dan tertarik saat belajar terdapat kuis pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran IPS materi kebangsaan masa penjajahan menggunakan konten pembelajaran interaktif	Saya ingin guru menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi.	Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman	Menurut saya pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan menggunakan konten pembelajaran	Mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan susah dipahami jika diajarkan dengan teori saja	Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang susah dipahami	Saat memberikan penjelasan materi guru menggunakan media Power Point kurang menarik	Guru tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	Menurut saya pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dengan menggunakan konten pembelajaran	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah	Saya memiliki	Menurut saya dengan dibuatnya konten pembelajaran interaktif akan membantu saya dalam memahami pelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.
3/16/2023 10:23:05	Putri diva yuliyani	1	Lima	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
3/16/2023 10:23:10	I Ketut Andika Sanjaya Putu	2	Lima	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
3/16/2023 10:23:26	Gede Riski Adi putra	3	Lima	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Kurang setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
3/16/2023 10:23:51	I Made Candra Pramana Pu	4	Lima	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju
3/16/2023 10:23:58	Lalu Risky Dewata Saputra	5	Lima	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
3/16/2023 10:24:07	Ni putu Adelia Cantika putri	6	Lima	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
3/16/2023 10:24:19	I komang Agus sarva	7	Lima	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
3/16/2023 10:25:58	I Putu Winarta	8	Lima	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
3/16/2023 10:27:13	I gede nova pratama	9	Lima	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
3/16/2023 10:27:36	I made riski adityapratama	10	Lima	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
3/16/2023 10:28:15	Agus triananta	11	Lima	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju
3/16/2023 10:29:02	I Ketut Gede Ginarta	12	Lima	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Tidak setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
3/16/2023 10:29:37	I putu Juna darma putra	13	Lima	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
3/16/2023 10:43:24	Idek angka gumadi	14	Lima	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju
3/16/2023 11:02:41	Egha novrizam Eza harmaw	15	Lima	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
3/16/2023 11:08:19	Rifni Aida Putri Lestari	16	Lima	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang setuju	Setuju	Kurang setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
3/16/2023 11:17:06	Imade adianta juli anggara	17	Lima	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
3/16/2023 11:35:49	Ni Luh Putu Maysa Dewi	18	Lima	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
3/16/2023 11:38:10	Komang Ayu okta viani	19	Lima	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Tidak Se	Setuju	Sangat Setuju
3/16/2023 11:56:01	Ni Luh Ayu Novi Sriani	20	Lima	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Seju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
3/16/2023 13:52:55	I Komang Adya Sarana	21	Lima	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
3/16/2023 17:27:21	Ni Kadek Lindya Pradihya S	22	Lima	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
3/16/2023 19:09:56	Ni Luh juniani	23	Lima	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju
3/16/2023 19:34:29	Ni Dewa ayu adnyani	24	Lima	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju



Lampiran 6. Hasil Angket Peserta Didik

No	Daftar Pertanyaan	Responden																								Total SS (5)	Total S (4)	Total KS (3)	Total TS (2)	Total STS (1)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24					
1	Saya tertarik dan senang belajar IPS materi peristiwa masa kebangsaan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	10	88	0	0	0
2	Saya fasih dalam belajar IPS materi peristiwa masa kebangsaan	3	4	3	2	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	5	10	64	15	2	0
3	Saya senang jika belajar IPS materi peristiwa masa kebangsaan menggunakan Komputer/laptop/smartphone.	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	15	84	0	0	0
4	Saya memahami dengan baik pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang disampaikan oleh guru	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	84	6	0	0
5	Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran yang digunakan guru	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	80	9	2	0
6	Saya ingin guru menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	10	88	0	0	0
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	0	84	9	0	0
8	Saya senang belajar jika terdapat gambar, video, dan suara dalam konten pembelajaran	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	10	80	6	0	0
9	Saya senang dan tertarik saat belajar terdapat game dan kuis pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	25	76	0	0	0
10	Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	88	3	0	0
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran IPS peristiwa kebangsaan masa penjajahan menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	4	4	4	4	4	4	1	4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	10	76	6	0	1
12	Menurut saya pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	10	80	6	0	0
13	Mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja	3	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	10	72	12	0	0
14	Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang susah dipahami	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	5	3	4	4	3	3	20	56	18	0	0
15	Saat memberikan penjelasan materi guru menggunakan media Power Point sangat menarik	4	4	4	4	2	3	4	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	10	72	9	2	0
16	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	15	77	3	0	0
17	Guru tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	3	4	3	1	4	3	4	4	4	5	68	15	0	1
18	Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	5	76	12	0	0
19	Menurut saya pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	110	8	0	0
20	Menurut saya dengan dibuatnya konten pembelajaran interaktif akan membantu saya dalam memahami pelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	110	8	0	0

Keterangan	Kriteria	
Mencari Total SS = 5 x responden memilih	5 =	SS
Mencari Total S = 4 x responden memilih	4 =	S
Mencari Total KS = 3 x responden memilih	3 =	KS
Mencari Total TS = 2 x responden memilih	2 =	TS
Mencari Total STS = 1 x responden memilih	1 =	STS



No	Daftar Pertanyaan	Skor Likert					Total Skor	Indeks	Keputusan
		SS	S	KS	TS	STS			
1	Saya tertarik dan senang belajar IPS materi peristiwa masa kebangsaan	10	88	0	0	0	98	82	Sangat Setuju
2	Saya fasih dalam belajar IPS materi peristiwa masa kebangsaan	10	64	15	0	0	89	74	Setuju
3	Saya senang jika belajar IPS materi peristiwa masa kebangsaan menggunakan Komputer/laptop/smartphone.	15	84	0	0	0	99	83	Sangat Setuju
4	Saya memahami dengan baik pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang disampaikan oleh guru	5	84	6	0	0	95	79	Setuju
5	Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran yang digunakan guru	0	80	9	2	0	91	76	Setuju
6	Saya ingin guru menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi.	10	88	0	0	0	98	82	Sangat Setuju
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet	0	84	9	0	0	93	78	Setuju
8	Saya senang belajar jika terdapat gambar, video, dan suara dalam konten pembelajaran	10	80	6	0	0	96	80	Sangat Setuju
9	Saya senang dan tertarik saat belajar terdapat <i>game</i> dan kuis pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan	25	76	0	0	0	101	84	Sangat Setuju
10	Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman	5	86	6	0	0	97	81	Setuju
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran IPS peristiwa kebangsaan masa penjajahan menggunakan konten pembelajaran interaktif	10	76	6	0	1	93	78	Setuju

No	Daftar Pertanyaan	Skor Likert					Total Skor	Indeks	Keputusan
		SS	S	KS	TS	STS			
12	Menurut saya pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar	10	80	6	0	0	96	80	Sangat Setuju
13	Mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja	10	72	12	0	0	94	78	Setuju
14	Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang susah dipahami	20	56	18	0	0	94	78	Setuju
15	Saat memberikan penjelasan materi guru menggunakan media <i>Power Point</i> kurang menarik	10	72	9	2	0	93	78	Sangat Setuju
16	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah	15	77	3	0	0	95	79	Setuju
17	Guru tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	5	68	15	0	1	89	74	Setuju
18	Saya memiliki Komputer/Laptop/ <i>Smarthphone</i>	5	76	12	0	0	93	78	Setuju
19	Menurut saya pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.	110	8	0	0	0	118	98	Sangat Setuju
20	Menurut saya dengan dibuatnya konten pembelajaran interaktif akan membantu saya dalam memahami pelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.	110	8	0	0	0	118	98	Sangat Setuju

Keterangan

Mencari Total SS = 5 x Total responden memilih

Mencari Total S = 4 x Total responden memilih

Interval Penilaian

Indeks 0%-19,99% : Sangat Tidak Setuju

Indeks 20%-39,99% : Tidak Setuju

No	Daftar Pertanyaan	Skor Likert					Total Skor	Indeks	Keputusan
		SS	S	KS	TS	STS			
	Mencari Total KS = 3 x Total responden memilih								Indeks 40%-59,99% : Kurang Setuju
	Mencari Total TS = 2 x Total responden memilih								Indeks 60%-79,99% : Setuju
	Mencari Total STS = 1 x Total responden memilih								Indeks 80%-100% : Sangat Setuju

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

Mencari Skor Maksimal = 24 x 5 (Jumlah Responden x Skor tinggi Likert)

Mencari Nilai Indeks = Total Skor / Skor Maksimal



No	Komponen	Indikator	Soal	Presentase Soal	Presentasi Komponen	Keputusan
1	Krakteristik Peserta didik	Pemahaman Peserta didik terhadap pembelajaran	Saya fasih dalam belajar IPS materi peristiwa masa kebangsaan	74%	76%	Setuju
			Saya memahami dengan baik pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang disampaikan oleh guru.	79%		
		Ketertarikan Peserta didik Terhadap Pembelajaran	Saya tertarik dan senang belajar IPS materi peristiwa masa kebangsaan	83%	80%	Sangat Setuju
			Saya senang jika belajar IPS materi peristiwa masa kebangsaan menggunakan Komputer/laptop/smartphone..	79%		
			Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran yang digunakan guru	76%		
			Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet	80%		
			Saya senang belajar jika terdapat gambar, video, dan suara dalam konten pembelajaran	78%		
			Saya senang dan tertarik saat belajar terdapat <i>game</i> dan kuis pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan	80%		
		Saya senang dan tertarik jika pembelajaran IPS peristiwa kebangsaan masa penjajahan menggunakan konten pembelajaran interaktif	84%			
		Motivasi Peserta didik dalam Pembelajaran	Saya ingin guru menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi.	82%	81%	Sangat Setuju
			Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman	81%		
Menurut saya pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar	80%					

No	Komponen	Indikator	Soal	Presentase Soal	Presentasi Komponen	Keputusan
2	Karakteristik Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja	78%	78%	Setuju
			Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang susah dipahami	78%		
		Konten Pembelajaran	Saat memberikan penjelasan materi guru menggunakan media <i>Power Point</i> kurang menarik	74%	82%	Sangat Setuju
			Guru tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	74%		
			Menurut saya pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik	98%		
		Sarana Pembelajaran	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah	79%	85%	Sangat Setuju
			Saya memiliki Komputer/Laptop/ <i>Smarthphone</i>	78%		
			Menurut saya dengan dibuatnya konten pembelajaran interaktif akan membantu saya dalam memahami pelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.	98%		

Keterangan :

Presentasi soal di dapat dari indeks

Mencari Presentasi Komponen = (Presentasi Soal 1 + Presentasi Soal N) / (Jumlah Soal tiap Komponen)

Interval Penilaian

Indeks 0%-19,99 : Sangat Tidak Setuju/Sangat Kurang/Sangat Tidak Tertarik/Sangat tidak paham

No	Komponen	Indikator	Soal	Presentase Soal	Presentasi Komponen	Keputusan



Lampiran 7. Silabus Tema 7 Sub Tema 1 Peristiwa Kebangsaan

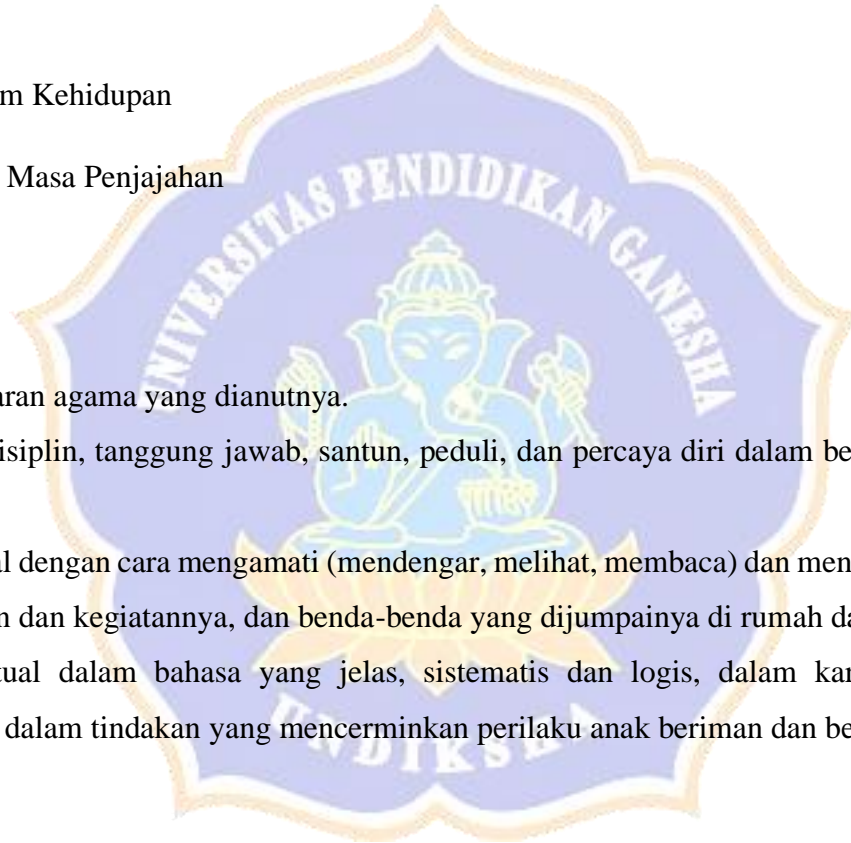
SILABUS TEMATIK KELAS V

Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan

Subtema 1 : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

KOMPETENSI INTI

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



Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKn	<p>1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial</p>	<p>1.3.1 Menerima Keragaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa.</p> <p>1.3.2 Menjaga keragaman sosial budaya masyarakat</p> <p>2.3.1 Menerapkan sikap toleran dalam keberagaman</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Keragaman ras dan suku bangsa. • Sikap dan perilaku dalam menghadapi keragaman dalam kehidupan sehari-hari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan identitas ras dan suku bangsanya sendiri. • Menyebutkan suku-suku bangsa di Indonesia. • Wawancara keragaman suku bangsa di lingkungan tempat tinggalnya. • Menyebutkan peristiwa-peristiwa seputar Sumpah Pemuda 1928. • Bercerita identitas dan keragaman suku bangsa 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawa • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Gambar, video relevan • Internet • Lingkungan

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	budaya masyarakat 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat	sosial masyarakat. 3.3.1 Mengikuti keberagaman sosial budaya masyarakat. 3.3.2 Mengidentifikasi keberagaman sosial budaya masyarakat. 4.3.1 Memahami keberagaman sosial budaya masyarakat. 4.3.2 Melaksanakan kegiatan yang berkaitan keberagaman		teman-temannya. <ul style="list-style-type: none"> ● Mengidentifikasi sikap dan perilaku yang tepat dalam menghadapi keragaman dalam kehidupan sehari-hari. ● Membaca bacaan tentang peristiwa kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia. ● Membuat peta pikiran. ● Berdiskusi tentang ulasan bacaan. ● Membaca peristiwa- 	dari orang lain Penilaian Diri: <ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> ● Tes tulis keragaman suku bangsa dan faktor 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		sosial buday masyarakat.		peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda.	penyebabnya		
Bahasa Indonesia	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana 4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana,	3.5.1 Mengetahui langkah-langkah mencari informasi penting pada sebuah teks. 3.5.2 Menjelaskan informasi penting yang terdapat pada teks dengan menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	<ul style="list-style-type: none"> • Teks bacaan yang berbentuk narasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda. • Membaca teks tentang perubahan wujud benda. • Membaca sistem tanam paksa yang dilakukan pemerintah kolonial Belanda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan menjelaskan keragaman suku bangsa. • Pemahaman tentang Peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia. • Tes tulis tentang Peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda. 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif	<p>3.5.3 Mengidentifikasi Informasi penting yang terdapat pada sebuah teks dengan tepat.</p> <p>4.5.1 Menyebutkan informasi terdapat pada sebuah teks dengan menggunakan kosakata dan kalimat yang tepat.</p> <p>4.5.2 Menyajikan informasi penting dan tidak penting yang terdapat pada sebuah teks.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Membaca keragaman suku bangsa di Indonesia. ● Membaca peristiwa-peristiwa sejarah pada masa awal pergerakan nasional. ● Membaca faktor-faktor yang membedakan suku bangsa satu dengan yang lain. ● Membaca dampak peristiwa Sumpah Pemuda 1928 dengan penuh kepedulian. ● Membaca teks tentang peristiwa 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tes tulis tentang Sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda, Peristiwa perlawanan terhadap portugis dan belanda, keragaman suku bangsa dan faktor penyebabnya. ● Tes pemahaman tentang Peristiwa pada masa awal pergerakan 		
IPA	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan	3.7.1 Menjelaskan sifat-sifat benda	<ul style="list-style-type: none"> ● Perubahan wujud dan suhu benda. ● Sifat-sifat benda padat, cair, dan gas 	<ul style="list-style-type: none"> ● Membaca keragaman suku bangsa di Indonesia. ● Membaca peristiwa-peristiwa sejarah pada masa awal pergerakan nasional. ● Membaca faktor-faktor yang membedakan suku bangsa satu dengan yang lain. ● Membaca dampak peristiwa Sumpah Pemuda 1928 dengan penuh kepedulian. ● Membaca teks tentang peristiwa 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tes tulis tentang Sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda, Peristiwa perlawanan terhadap portugis dan belanda, keragaman suku bangsa dan faktor penyebabnya. ● Tes pemahaman tentang Peristiwa pada masa awal pergerakan 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda</p>	<p>padat, cair, dan gas.</p> <p>3.7.2 Mengidentifikasi sifat-sifat benda padat, cair, dan gas.</p> <p>4.7.1 Mempraktikkan percobaan tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas.</p> <p>4.7.2 Mendiskusikan perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas).</p>	<ul style="list-style-type: none"> Peristiwa membeku, mencair, dan menguap Sifat hantaran panas/kalor. 	<p>mengembun dan menyublim.</p> <ul style="list-style-type: none"> Membaca peristiwa Kongres Perempuan Indonesia. Melakukan percobaan untuk menunjukkan perbedaan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. Berdiskusi mengenai peristiwa membeku, mencair, dan menguap. Melakukan percobaan untuk menunjukkan 	<p>nasional, peristiwa Sumpah Pemuda,</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes pemahaman tentang keragaman suku bangsa Tes tulis Peristiwa Sumpah Pemuda, Tes pemahaman perubahan wujud benda. Tes pemahaman Peristiwa kongres perempuan 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPS	<p>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa</p>	<p>3.4.1 Menjelaskan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>3.4.2 Mengetahui penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4.1 Mendiskusikan penyebab</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proses kedatangan bangsa eropa ke Indonesia. • Peristiwa penting pada masa pemerintahan Kolonial Inggris dan Belanda. • System tanam paksa. 	<p>terjadinya peristiwa mencair, membeku, dan menguap.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan percobaan untuk mengetahui sifat hantaran panas/kalor. • Berdiskusi tentang berbagai perubahan wujud benda. • Melakukan percobaan untuk menunjukkan Terjadinya peristiwa mengembun dan menyublim • Mengamati gambar tentang 	<p>n Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tulis Sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. • Tes pemahaman Perubahan wujud benda • Tes pemahaman Peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia. • Tes tulis Peristiwa penting pada masa pemerintahan 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. 4.4.2 Menuliskan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.		rempah-rempah. <ul style="list-style-type: none"> ● Menceritakan proses kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia. ● Membandingkan peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda. ● Membuat peta konsep tentang sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda. 	kolonial Inggris dan Belanda. <ul style="list-style-type: none"> ● Tes kemampuan menjelaskan Sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda. ● Tes pemahaman Peristiwa perlawanan terhadap portugis dan belanda. ● Tes pemahaman Peristiwa pada masa awal 		
Seni Budaya dan	3.2 memahami tangga nada 4.2 menyanyikan lagu-lagu	3.2.1 Menjelaskan pengertian tangga	<ul style="list-style-type: none"> ● Tangga nada. ● Lagu-lagu daerah. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Menyebutkan peristiwa-peristiwa perlawanan 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tes pemahaman Peristiwa pada masa awal 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Prakarya	dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik	nada dengan tepat. 3.2.2. Mengetahui macam-macam tangga nada pada lagu. 4.2.1 Menyesuaikan lagu dengan tangga nada lagu. 4.2.2 Menyanyikan lagu sesuai dengan iringan musik.		terhadap pemerintah kolonial Portugis dan Belanda. <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati kondisi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa awal pergerakan nasional di berbagai bidang. • Menyanyikan lagu berjudul “Rayuan Pulau Kelapa”. • Menceritakan isi lagu “Rayuan Pulau Kelapa”. • Bernyanyi lagu “Indonesia Raya”. 	pergerakan nasional. <ul style="list-style-type: none"> • Tes menghafal Lagu Rayuan Kelapa. • Tes menghafal Lagu Indonesia Raya. • Tes menghafal Lagu Tanah Airku. Keterampilan : Praktik/Kinerja <ul style="list-style-type: none"> • Bercerita identitas ras dan suku 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none"> • Bernyanyi lagu “Tanah Airku”. 	<p>bangsa sendiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bercerita identitas dan keragaman suku bangsa teman-temannya. • Membuat peta pikiran. • Berdiskusi. • Bercerita. • Menyanyikan lagu rayuan kelapa, Indonesia Raya, dan Tanah airku. • Membuat peta konsep. 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					<ul style="list-style-type: none"> ● Melakukan percobaan sifat-sifat bendapadat , cair, dan gas. ● Melakukan percobaan untuk menunjukkan terjadinya peristiwa mencair, membeku, dan menguap, dan untuk mengetahui sifat hantaran panas/kalor. ● Percobaan tentang peristiwa mengemb 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					<p>un dan menyublim.</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai hasil belajar peserta didik pada aspek tertentu dari tahap awal sampai tahap akhir dalam memahami materi atau praktik yang 		

Lampiran 8. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Pertemuan Ke 1 :

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD NO. 2 DARMASABA
 Kelas / Semester : V/2
 Materi : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
 Muatan Terpadu : IPS
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi waktu : 2 x 45

A. TUJUAN :

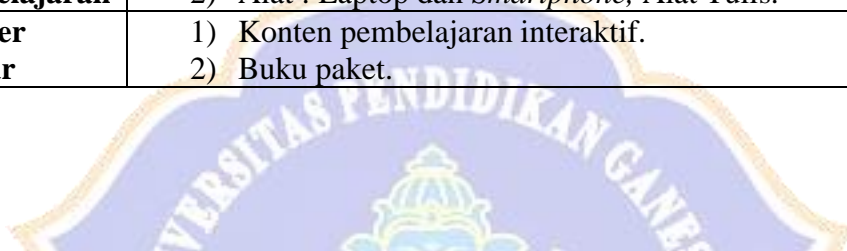
1. Melalui konten pembelajaran interaktif peserta didik dapat Mengetahui peristiwa kedatangan dan penjajahan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Model : <i>Discovery Learning</i> . Metode : ceramah, diskusi dan penugasan. Pendekatan : Saintifik		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pembelajaran dibuka dengan mengucapkan salam dilanjutkan dengan pembiasaan berdoa. 2) Pendidik melakukan absensi dan apersepsi 3) Pendidik <i>me-review</i> materi dalam pembelajaran sebelumnya. 4) Pendidik memberikan motivasi terkait materi yang akan dipelajari. 5) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan tujuan mempelajari materi yang akan dipelajari. 	10 menit
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1) Stimulasi (<i>Stimulation</i>): Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengarahkan peserta didik untuk membaca materi pelajaran dari konten interaktif sebagai modul ajar. Kemudian, peserta didik mengeksplorasi materi 	70 menit

	<p>pelajaran yang disajikan tersebut. Dalam konten interaktif tersebut terdapat permasalahan yang akan mengundang rasa ingin tahu dari peserta didik. (<i>Critical thinking, Literasi</i>)</p> <p>2) Identifikasi Masalah (Problem Statement): Peserta didik mengidentifikasi masalah yang ada di konten interaktif dan merumuskan dalam bentuk hipotesis pada forum diskusi. (<i>Critical Thinking, Kolaborasi, Literasi</i>)</p> <p>3) Mengumpulkan Data (Data Collection): Peserta didik mengumpulkan data dan mempelajari isi materi peristiwa kedatangan dan penjajahan bangsa eropa di Indonesia melalui konten interaktif. (<i>Critical thinking, kolaborasi, komunikasi dan literasi</i>)</p> <p>4) Pengolahan data (Data Processing): Peserta Didik berkolaborasi dan berkomunikasi untuk bertukar pendapat dan ide terhadap jawaban yang telah di dapat melalui konten pembelajaran interaktif. (<i>critical thinking, kolaborasi, komunikasi, literasi, kreatif, HOTS</i>)</p> <p>5) Verifikasi (Verification) : Guru memberikan kesempatan untuk mengecek hipotesis peserta didik dan peserta didik mengkomunikasikan hasil analisis terkait peristiwa kedatangan dan penjajahan bangsa eropa di indonesia. Kemudian, Guru menjelaskan kembali materi peristiwa kedatangan bangsa eropa di indonesia serta peserta didik diarahkan untuk mengerjakan Latihan soal pada konten pembelajaran interaktif. (<i>critical thinking, kolaborasi, komunikasi</i>)</p> <p>6) Generalisasi (Generalization): Peserta didik menyimpulkan tentang peristiwa kedatangan bangsa eropa di indonesia(<i>komunikatif</i>)</p>	
<p>Kegiatan penutup</p>	<p>1) Membuat resume (<i>creativity</i>) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.</p> <p>2) Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.</p>	<p>10 menit</p>

	3) Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja benar diberi reward/pujian. 4) Berdoa dan memberi salam.	
Penilaian	1. Sikap : dinilai melalui jurnal kehadiran siswa dan cara siswa berkomunikasi dalam proses pembelajaran. 2. Pengetahuan : dinilai melalui tes tulis dan soal evaluasi (kuis dan Latihan soal) pada konten interaktif. 3. Keterampilan : dinilai dari proses dan hasil untuk kerja dan laporan.	
Remedial	Kegiatan pembelajaran bagi siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian antar lain dalam bentuk pembelajaran ulang.	
Media Pembelajaran	1) Media : Konten Pembelajaran Interaktif dan Proyektor. 2) Alat : Laptop dan <i>Smartphone</i> , Alat Tulis.	
Sumber belajar	1) Konten pembelajaran interaktif. 2) Buku paket.	



Mengetahui

Darmasaba, 2023

Kepala Sekolah,

Guru Kelas V,

I Ketut Sulatra, S.PdIda Ayu Putu Artati, S.Pd

NIP 19670915 198710 1 002

NIP 19811223 200901 2 005



Pertemuan Ke 2 :

Satuan Pendidikan : SD NO. 2 DARMASABA
 Kelas / Semester : V/2
 Materi : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.
 Muatan Terpadu : IPS
 Pembelajaran ke : 2
 Alokasi waktu : 2 x 45

TUJUAN :

1. Melalui konten pembelajaran interaktif peserta didik dapat menyebutkan Perlawanan Rakyat Daerah Terhadap Penjajah.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Model : <i>Discovery Learning</i> . Metode : ceramah, diskusi dan penugasan. Pendekatan : Saintifik		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan Pendahuluan	6) Pembelajaran dibuka dengan mengucapkan salam dilanjutkan dengan pembiasaan berdoa. 7) Pendidik melakukan absensi dan apersepsi 8) Pendidik <i>me-review</i> materi dalam pembelajaran sebelumnya. 9) Pendidik memberikan motivasi terkait materi yang akan dipelajari. 10) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan tujuan mempelajari materi yang akan dipelajari.	10 menit
Kegiatan inti	7) Stimulasi (<i>Stimulation</i>): Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengarahkan peserta didik untuk membaca materi pelajaran dari konten interaktif sebagai modul ajar. Kemudian, peserta didik mengeksplorasi materi pelajaran yang disajikan tersebut. Dalam konten interaktif tersebut terdapat permasalahan yang akan mengundang rasa	70 menit

	<p>ingin tahu dari peserta didik. (<i>Critical thinking, Literasi</i>)</p> <p>8) Identifikasi Masalah (Problem Statement): Peserta didik mengidentifikasi masalah yang ada di konten interaktif dan merumuskan dalam bentuk hipotesis pada forum diskusi. (<i>Critical Thinking, Kolaborasi, Literasi</i>)</p> <p>9) Mengumpulkan Data (Data Collection): Peserta didik mengumpulkan data dan mempelajari isi materi peristiwa perlawanan rakyat daerah terhadap penjajah melalui konten interaktif. (<i>Critical thinking, kolaborasi, komunikasi dan literasi</i>)</p> <p>10) Pengolahan data (Data Processing): Peserta Didik berkolaborasi dan berkomunikasi untuk bertukar pendapat dan ide terhadap jawaban yang telah di dapat melalui konten pembelajaran interaktif. (<i>critical thinking, kolaborasi, komunikasi, literasi, kreatif, HOTS</i>)</p> <p>11) Verifikasi (Verification) : Guru memberikan kesempatan untuk mengecek hipotesis peserta didik dan peserta didik mengkomunikasikan hasil analisis terkait peristiwa perlawanan rakyat daerah terhadap penjajah. Kemudian, Guru menjelaskan kembali materi peristiwa perlawanan rakyat daerah terhadap penjajah serta peserta didik diarahkan untuk mengerjakan Latihan soal pada konten pembelajaran interaktif. (<i>critical thinking, kolaborasi, komunikasi</i>)</p> <p>12) Generalisasi (Generalization): Peserta didik menyimpulkan tentang peristiwa kedatangan bangsa eropa di indonesia(<i>komunikatif</i>)</p>	
<p>Kegiatan penutup</p>	<p>5) Membuat resume (<i>creativity</i>) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.</p> <p>6) Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.</p> <p>7) Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja benar diberi reward/pujian.</p>	<p>10 menit</p>

	8) Berdoa dan memberi salam.
Penilaian	4. Sikap : dinilai melalui jurnal kehadiran siswa dan cara siswa berkomunikasi dalam proses pembelajaran. 5. Pengetahuan : dinilai melalui tes tulis dan soal evaluasi (kuis dan Latihan soal) pada konten interaktif. 6. Keterampilan : dinilai dari proses dan hasil untuk kerja dan laporan.
Remidial	Kegiatan pembelajaran bagi siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian antar lain dalam bentuk pembelajaran ulang.
Media Pembelajaran	3) Media : Konten Pembelajaran Interaktif dan Proyektor. 4) Alat : Laptop dan <i>Smartphone</i> , Alat Tulis.
Sumber belajar	3) Konten pembelajaran interaktif. 4) Buku paket.



Mengetahui

Darmasaba, 2023

Kepala Sekolah,

Guru Kelas V,

I Ketut Sulatra, S.Pd

Ida Ayu Putu Artati, S.Pd

NIP 19670915 198710 1 002

NIP 19811223 200901 2 005



UNDIKSHA

Pertemuan Ke 3 :

Satuan Pendidikan : SD NO. 2 DARMASABA
 Kelas / Semester : V/2
 Materi : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
 Muatan Terpadu : IPS
 Pembelajaran ke : 4\3
 Alokasi waktu : 2 x 45

TUJUAN :

1. Melalui konten pembelajaran interaktif peserta didik dapat mengetahui peristiwa-peristiwa masa pergerakan nasional.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Model : <i>Discovery Learning</i> . Metode : ceramah, diskusi dan penugasan. Pendekatan : Saintifik		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan Pendahuluan	11) Pembelajaran dibuka dengan mengucapkan salam dilanjutkan dengan pembiasaan berdoa. 12) Pendidik melakukan absensi dan apersepsi 13) Pendidik <i>me-review</i> materi dalam pembelajaran sebelumnya. 14) Pendidik memberikan motivasi terkait materi yang akan dipelajari. 15) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan tujuan mempelajari materi yang akan dipelajari.	10 menit
Kegiatan inti	13) Stimulasi (<i>Stimulation</i>): Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengarahkan peserta didik untuk membaca materi pelajaran dari konten interaktif sebagai modul ajar. Kemudian, peserta didik mengeksplorasi materi pelajaran yang disajikan tersebut. Dalam konten interaktif tersebut terdapat permasalahan yang akan mengundang rasa ingin tahu dari peserta didik. (<i>Critical thinking, Literasi</i>) 14) Identifikasi Masalah (<i>Problem Statement</i>):	70 menit

	<p>Peserta didik mengidentifikasi masalah yang ada di konten interaktif dan merumuskan dalam bentuk hipotesis pada forum diskusi. (<i>Critical Thinking, Kolaborasi, Literasi</i>)</p> <p>15) Mengumpulkan Data (Data Collection): Peserta didik mengumpulkan data dan mempelajari isi materi peristiwa-peristiwa masa pergerakan nasional melalui konten interaktif. (<i>Critical thinking, kolaborasi, komunikasi dan literasi</i>)</p> <p>16) Pengolahan data (Data Processing): Peserta Didik berkolaborasi dan berkomunikasi untuk bertukar pendapat dan ide terhadap jawaban yang telah di dapat melalui konten pembelajaran interaktif. (<i>critical thinking, kolaborasi, komunikasi, literasi, kreatif, HOTS</i>)</p> <p>17) Verifikasi (Verification) : Guru memberikan kesempatan untuk mengecek hipotesis peserta didik dan peserta didik mengkomunikasikan hasil analisis terkait peristiwa-peristiwa masa pergerakan nasional. Kemudian, Guru menjelaskan kembali materi peristiwa-peristiwa masa pergerakan nasional serta peserta didik diarahkan untuk mengerjakan Latihan soal pada konten pembelajaran interaktif. (<i>critical thinking, kolaborasi, komunikasi</i>)</p> <p>18) Generalisasi (Generalization): Peserta didik menyimpulkan tentang peristiwa kedatangan bangsa eropa di indonesia(<i>komunikatif</i>)</p>	
<p>Kegiatan penutup</p>	<p>9) Membuat resume (<i>creativity</i>) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.</p> <p>10) Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.</p> <p>11) Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja benar diberi reward/pujian.</p> <p>12) Berdoa dan memberi salam.</p>	<p>10 menit</p>
<p>Penilaian</p>	<p>7. Sikap : dinilai melalui jurnal kehadiran siswa dan cara siswa berkomunikasi dalam proses pembelajaran.</p>	

	<p>8. Pengetahuan : dinilai melalui tes tulis dan soal evaluasi (kuis dan Latihan soal) pada konten interaktif.</p> <p>9. Keterampilan : dinilai dari proses dan hasil untuk kerja dan laporan.</p>
Remedial	Kegiatan pembelajaran bagi siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian antar lain dalam bentuk pembelajaran ulang.
Media Pembelajaran	<p>5) Media : Konten Pembelajaran Interaktif dan Proyektor.</p> <p>6) Alat : Laptop dan <i>Smartphone</i>, Alat Tulis.</p>
Sumber belajar	<p>5) Konten pembelajaran interaktif.</p> <p>6) Buku paket.</p>

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Darmasaba, 2023

Guru Kelas V,

I Ketut Sulatra, S.Pd

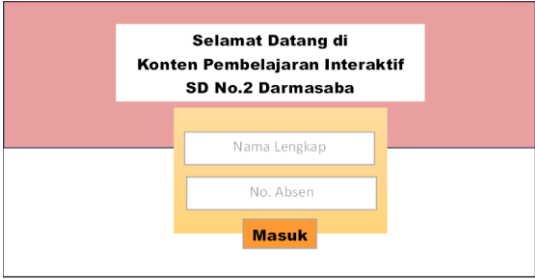


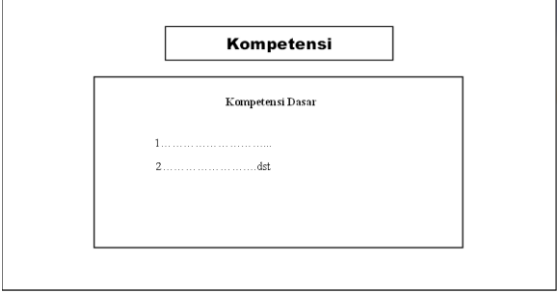
Ida Ayu Putu Artati, S.Pd

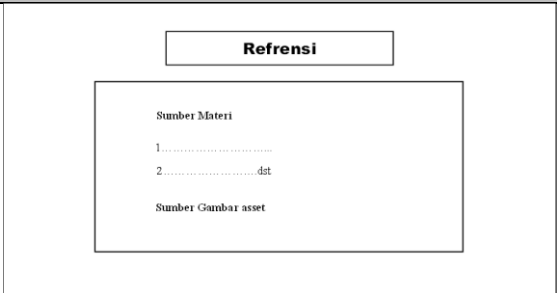
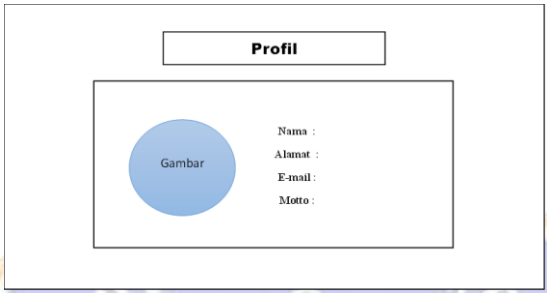
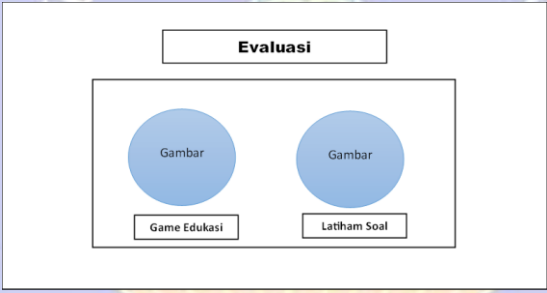

NIP 19670915 198710 1 002


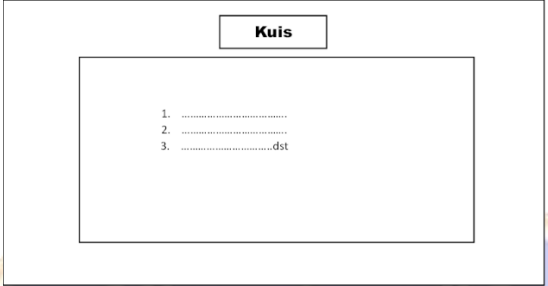
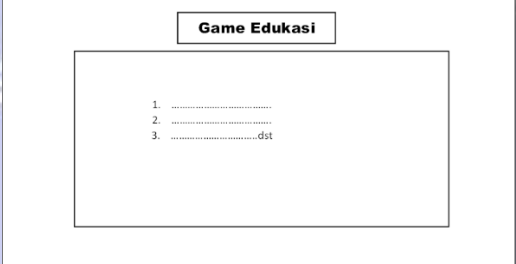
NIP 19811223 200901 2 005

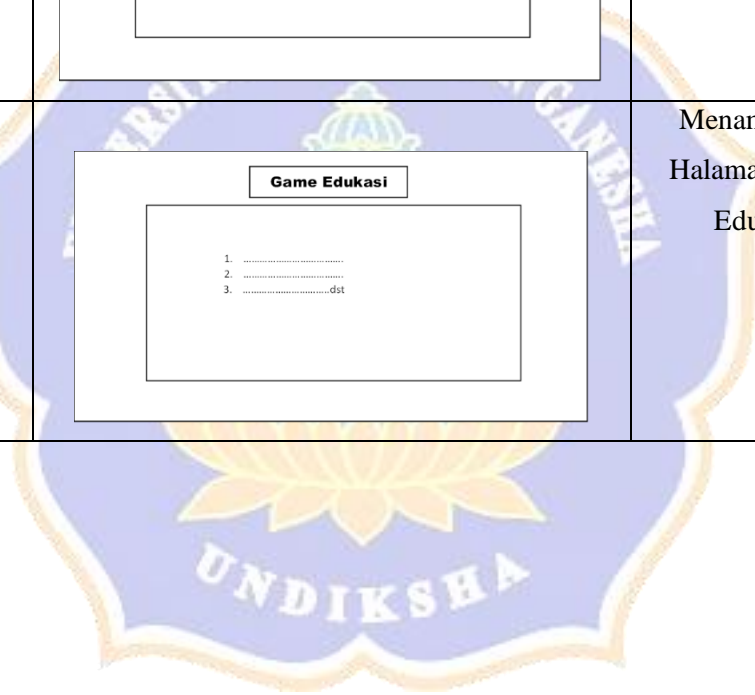


Lampiran 9. Rancangan desain antarmuka(Interface)

Scene	Tampilan	Keterangan
Halaman Masuk/ <i>Login</i>		Menampilkan Halaman Awal/ <i>Login</i>
Halaman Utama		Menampilkan Halaman Menu Utama
Halaman Petunjuk		Menampilkan Halaman Petunjuk
Halaman Kompetensi		Menampilkan Halaman Kompetensi
Halaman Referensi		Menampilkan Halaman Referensi Materi dan Gambar.

Scene	Tampilan	Keterangan
		
Halaman Profil		Menampilkan Halaman Profil
Halaman Evaluasi		Menampilkan Halaman Evaluasi
Halaman Menu Materi		Menampilkan Halaman Menu Materi
Halaman Sub Materi		Menampilkan Halaman Sub Materi

Scene	Tampilan	Keterangan
		
Halaman Kuis		Menampilkan Halaman Kuis
Halaman <i>Game</i> Edukasi		Menampilkan Halaman <i>Game</i> Edukasi



Lampiran 10. Kisi-kisi angket Ahli Isi Pembelajaran

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

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan KI dan KD	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	2,3
		Kemudahan instruksi dan keaktualan materi	4,5
		Kelengkapan refrensi	6
		Keterbaharuan materi	7
2	Kebahasaan	Keterbacaan	8
		Kejelasan	9
		Bahasa	10,11
3	Penyajian	Kejelasan uraian	12
		Kemampuan penyajian	13
		Kejelasan tujuan	14
		Urutan penyajian	15
		Interaktivitas	16
		Kesesuaian alokasi waktu, gambar dan video.	17,18,19
		Kesesuaian cakupan isi materi	20

Lampiran 11. Validasi Angket Ahli Isi Pembelajaran

- Uji Ahli Isi Tahap 1

**ANGKET VALIDASI AHLI ISI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY
LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V (STUDY KASUS DI
SD NO 2 DARMASABA)**

Hari/Tanggal : *Rabu, 13 September 2023*

Validator : *Dra. D.M. Eka Purnawati M. Hum*

Petunjuk Pengisian.

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda.
2. Kritik dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan akhir seluruh pertanyaan
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
B. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan KI dan KD.	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan Indikator	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan tujuan pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
6	Refrensi materi dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dengan ilmu yang dibahas	✓	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran	✓	

C. Kebahasaan			
8	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
9	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
10	Penggunaan Bahasa Indonesia yang mudah dimengerti siswa dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
11	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
D. Penyajian			
12	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
13	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan dalam keadaan guru ada ataupun tidak ada	✓	
14	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
15	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
16	Interaktivitas (Stimulus)	✓	
17	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
18	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
19	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
20	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak digunakan


*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik dan Saran :

Beberapa poin dalam peta dibuat dengan narasi yang lebih detail dan mengaitkan antar hubungan antar pulau / titik pembatasan dalam peta

Singaraja, 13 September 2023

Penilaian,


(Dra. D. M. Oka Purnawati, M.Hum)



**ANGKET VALIDASI AHLI ISI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY
LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V (STUDY KASUS DI
SD NO 2 DARMASABA)**

Hari/Tanggal : 20-9-2023

Validator : IDA RYU PUTU ARTATI, S.Pd

Petunjuk Pengisian.

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda.
2. Kritik dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan akhir seluruh pertanyaan
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan KI dan KD.	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan Indikator	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan tujuan pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
6	Refrensi materi dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dengan ilmu yang dibahas	✓	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran	✓	
B. Kebahasaan			
8	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
9	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
10	Penggunaan Bahasa Indonesia yang mudah dimengerti siswa dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
11	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
C. Penyajian			
12	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
13	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan dalam keadaan guru ada ataupun tidak ada	✓	
14	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
15	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
16	Interaktivitas (Stimulus)	✓	

17	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
18	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
19	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
20	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik dan Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 19 September 2023

Penilaian,



Ida Ayu Putu Artati, S.Pd

- Uji Ahli Tahap 2

**ANGKET VALIDASI AHLI ISI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY
LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V (STUDY KASUS DI
SD NO 2 DARMA SABA)**

Hari/Tanggal : *Surin, 18 September 2023*
Validator : *Dra. D. M. Oka Purnawati, M. Hum*

Petunjuk Pengisian.

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda.
2. Kritik dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan akhir seluruh pertanyaan
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan KI dan KD.	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan Indikator	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan tujuan pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
6	Referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dengan ilmu yang dibahas	✓	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran	✓	
B. Kebahasaan			
8	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
9	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
10	Penggunaan Bahasa Indonesia yang mudah dimengerti siswa dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
11	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
C. Penyajian			
12	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	

13	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan dalam keadaan guru ada ataupun tidak ada	✓	
14	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
15	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
16	Interaktivitas (Stimulus)	✓	
17	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
18	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
19	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
20	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak digunakan

*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik dan Saran :

.....

.....

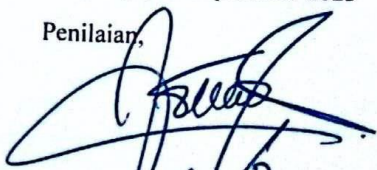
.....

.....

.....

Singaraja, 18 September 2023

Penilaian,


 (Doro .D.M. Ika Purnawati, M.Hum

Lampiran 12. Kisi-kisi Angket Ahli Media dan Desain Pembelajaran

Angket uji ahli desain dan media pembelajaran digunakan untuk mengukur ketepatan penggunaan strategi pembelajaran yang digunakan, kemudian untuk mengetahui kualitas dari konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan akan digunakan oleh ahli media dan desain yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) Tampilan konten pembelajaran interaktif, (2) Interaktifitas, (3) Model pembelajaran, (4) Evaluasi. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji ahli desain dan media di tunjukan sebagai berikut ;

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

Lampiran 13. Validasi Angket Ahli Media dan Desain Pembelajaran

- Uji Ahli Media dan Desain Tahap 1

**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA DAN DESAIN
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY
LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V (STUDY KASUS DI
SD NO 2 DARMASABA)**

Hari/Tanggal : *Rabu, 13 September 2023*

Validator : *P. Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.*

Petunjuk Pengisian.

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda.
2. Kritik dan saran di sediakan pada setiap butir pertanyaan dan akhir seluruh pertanyaan
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

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

11	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
12	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
B. Interaktivitas			
13	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	✓	
14	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓	
15	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	✓	
16	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang Pendidikan pengguna	✓	
C. Model Pembelajaran			
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran.	✓	
A. Evaluasi			
19	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
20	Kesesuaian jenis soal kuis yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik dan Saran :

- Perbaiki error pada tombol
- Tambahkan trigger dan notifikasi aksi tombol
- KRS dan evaluasi tambahkan revisi
- Tambahkan tombol back di evaluasi

Singaraja, 13 September 2023

Penilaian,



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



**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA DAN DESAIN
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY
LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V (STUDY KASUS DI
SD NO 2 DARMASABA)**

Hari/Tanggal : Senin / 18 September 2023
Validator : Luh Putu Eka Damayanti, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian.

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda.
2. Kritik dan saran di sediakan pada setiap butir pertanyaan dan akhir seluruh pertanyaan
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif			
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang di gunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
3	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
4	Keserasian warna pada teks dengan <i>background</i> dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
5	Ketepatan pengetikan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
6	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
7	Kerapian Penyusunan tampilan pada konten pembelajaran interaktif	✓	
8	Komposisi pada konten pembelajaran interaktif sudah menarik	✓	
9	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> pada konten pembelajaran interaktif	✓	
10	Kualitas gambar yang di gunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
11	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
12	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
B. Interaktivitas			
13	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	✓	
14	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓	
15	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	✓	
16	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang	✓	

	Pendidikan pengguna		
C. Model Pembelajaran			
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran.	✓	
D. Evaluasi			
19	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
20	Kesesuaian jenis soal kuis yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

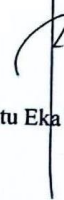
*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik dan Saran :

① ukuran kotak pada game edukasi, disesuaikan dengan ukuran gambar.

Singaraja, 18 September 2023

Penilaian,



Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd.

- Uji Ahli Media dan Desain Tahap 2

**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA DAN DESAIN
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY
LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V (STUDY KASUS DI
SD NO 2 DARMASABA)**

Hari/Tanggal : Senin, 18 September 2023

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

Petunjuk Pengisian.

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda.
2. Kritik dan saran di sediakan pada setiap butir pertanyaan dan akhir seluruh pertanyaan
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif			
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang di gunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
3	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
4	Keserasian warna pada teks dengan <i>background</i> dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
5	Ketepatan pengetikan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
6	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
7	Kerapian Penyusunan tampilan pada konten pembelajaran interaktif	✓	
8	Komposisi pada konten pembelajaran interaktif sudah menarik	✓	
9	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> pada konten pembelajaran interaktif	✓	
10	Kualitas gambar yang di gunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
11	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
12	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
B. Interaktivitas			
13	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	✓	
14	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓	
15	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	✓	
16	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang Pendidikan pengguna	✓	
C. Model Pembelajaran			

17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran.	✓	
A. Evaluasi			
19	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
20	Kesesuaian jenis soal kuis yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik dan Saran :

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 18 September 2023

Penilaian,



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

Lampiran 14. Kisi-kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

Uji perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan tentang kesalahan - kesalahan yang tampak dalam produk pengembangan dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna konten interaktif berbasis *discovery learning*. Sedangkan uji kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap konten interaktif berbasis *discovery learning* yang telah dikembangkan saat uji lapangan. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji perorangan, kelompok kecil dan lapangan oleh peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No soal
1	Penyajian materi	Urutan sajian	2
		Pemberian informasi	16
		Kelengkapan informasi	6
2	Interaktivitas	<i>Usability</i> mudah digunakan	4,8
		Fitur	7,14
3	Tampilan	Ilustrasi, gambar	1,5
4	Pembelajaran	manfaat	9,15,17,18
		Motivasi	3,11,13,19,20
		Ketertarikan penggunaan konten pembelajaran interaktif	10,12

Lampiran 15. Validasi Angket Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY*
***LEARNING* PADA MATERI IPS TEMA 7 SUB TEMA 1 PERISTIWA KEBANGSAAN MASA**
PENJAJAHAN KELAS V SD NO. 2 DARMASABA

Nama : Iwyaqon Dena Afra Adi Wiguna

No. Absen : 8

Alamat :

Petunjuk :

Berikanlah tanda centang (✓) pada option nilai yang tersedia di setiap nomor pertanyaan yang ada.

*Keterangan :

Nilai	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Form Angket Respons :

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan yang digunakan dalam konten interaktif berbasis menarik.		✓			
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif IPS peristiwa kebangsaan masa penjajahan sangat terstruktur dan mudah dipahami	✓				
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran IPS peristiwa kebangsaan masa penjajahan interaktif mampu menarik minat siswa untuk belajar	✓				
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	✓				
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	✓				
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan sangat lengkap	✓				
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif berbasis sangat membantu peserta didik	✓				
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	✓	✓			
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif	✓				

	IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan sangat bermanfaat bagi saya						
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan saat kegiatan belajar berlangsung	✓					
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> meningkatkan motivasi belajar saya		✓				
12(-)	Materi konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>powerpoint</i> atau buku paket		✓				
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya bersemangat dalam belajar IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan		✓				
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	✓					
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun kelompok	✓					
16(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif IPS peristiwa kebangsaan masa penjajahan	✓	✗				
17(-)	Konten pembelajaran interaktif peristiwa kebangsaan masa penjajahan kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran		✓				
18(-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	✓					
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar.	✓					
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	✓					

KOMENTAR/SARAN :

Saya Suka dan Senang belajar dengan aplikasi ini.

Darmasaba, 19 September 2023

Df

(Iwalyan Dena Artaadi wiguna)

Lampiran 16. Rekapitulasi Angket Uji Coba Perorangan

No	Daftar Pertanyaan	Responden			Jumlah
		1	2	3	
1	Tampilan yang digunakan dalam konten interaktif berbasis menarik.	4	4	5	13
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan sangat terstruktur dan mudah dipahami	5	5	5	15
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan interaktif mampu menarik minat siswa untuk belajar.	5	5	5	15
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	5	4	14
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	5	4	5	14
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan sangat lengkap	5	4	5	14
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif berbasis sangat membantu peserta didik	5	5	5	15
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	4	5	13
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan sangat bermanfaat bagi saya	5	5	5	15
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan saat kegiatan belajar berlangsung	5	5	4	14
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> meningkatkan motivasi belajar saya	4	5	4	13
12(-)	Materi konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>powerpoint</i> atau buku paket	4	4	5	13

No	Daftar Pertanyaan	Responden			Jumlah
		1	2	3	
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya bersemangat dalam belajar Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dengan materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	4	5	5	14
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	5	5	5	15
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun kelompok	5	5	4	14
16(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan	5	4	5	14
17(-)	Konten pembelajaran interaktif Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	5	5	14
18(-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	4	4	13
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar.	5	5	4	14
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	5	15
Jumlah (Jawaban x bobot tiap pilihan)		94	93	94	281
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi (5x20)		100			
Presentasi per-subjek(%)		94%	93%	94%	
Presentase keseluruhan subjek (%)		94%			
Kualifikasi keseluruhan		Sangat Valid			

Lampiran 17. Validasi Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY*
LEARNING PADA MATERI IPS TEMA 7 SUB TEMA 1 PERISTIWA KEBANGSAAN MASA
PENJAJAHAN KELAS V SD NO. 2 DARMASABA

Nama : Ritu Saira Putri
 No Absen : 18
 Alamat : Jln. Darmasaba Lukluk

Petunjuk :

Berikanlah tanda centang (✓) pada option nilai yang tersedia di setiap nomor pertanyaan yang ada.

*Keterangan :

Nilai	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Form Angket Respons :

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan yang digunakan dalam konten interaktif berbasis menarik.	✓				
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif IPS peristiwa kebangsaan masa penjajahan sangat terstruktur dan mudah dipahami	✓				
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran IPS peristiwa kebangsaan masa penjajahan interaktif mampu menarik minat siswa untuk belajar	✓				
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	✓				
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	✓				
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan sangat lengkap	✓				
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif berbasis sangat membantu peserta didik	✓				
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif		✓			
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif	✓				

	IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan sangat bermanfaat bagi saya					
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan saat kegiatan belajar berlangsung	✓				
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> meningkatkan motivasi belajar saya	✓				
12(-)	Materi konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>powerpoint</i> atau buku paket	✓	✓			
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya bersemangat dalam belajar IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	✓				
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	✓				
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun kelompok	✓				
16(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif IPS peristiwa kebangsaan masa penjajahan	✓				
17(-)	Konten pembelajaran interaktif peristiwa kebangsaan masa penjajahan kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran		✓			
18(-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	✓				
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar.	✓				
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	✓				

KOMENTASR/SARAN :

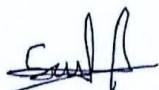
Suka dan tertarik keak

.....

.....

.....

Darmasaba, 20 September 2023


 (.....)
 Putu Sailsa Putri

No	Daftar Pertanyaan	Responden									Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	Penjajahan sangat bermanfaat bagi saya										
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan saat kegiatan belajar berlangsung	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> meningkatkan motivasi belajar saya	5	5	4	5	4	5	4	5	5	42
12(-)	Materi konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>powerpoint</i> atau buku paket	4	5	5	5	4	4	5	5	4	41
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya bersemangat dalam belajar Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dengan materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	4	5	5	5	5	5	4	5	5	43
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	5	5	5	5	5	4	5	5	4	43
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun kelompok	5	5	5	5	4	5	5	5	5	44
16(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan	4	5	5	5	4	5	5	5	4	42
17(-)	Konten pembelajaran interaktif Peristiwa Kebangsaan Masa	5	4	4	5	5	5	5	5	5	43

No	Daftar Pertanyaan	Responden									Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	Penjajahan kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran										
18(-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	5	5	4	4	4	5	4	5	41
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
Jumlah (Jawaban x bobot tiap pilihan)		95	98	95	97	93	96	96	97	94	861
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi (5x20)		100									
Presentasi per-subjek(%)		95%	98%	95%	97%	93%	96%	96%	97%	94%	
Presentase keseluruhan subjke (%)		96%									
Kualifikasi keseluruhan		Sangat Valid									



Lampiran 19. Validasi Angket Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI COBA LAPANGAN
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY*
***LEARNING* PADA MATERI IPS TEMA 7 SUB TEMA 1 PERISTIWA KEBANGSAAN MASA**
PENJAJAHAN KELAS V SD NO. 2 DARMASABA

Nama : EKA JUNITA SARI.....
 No. Absen : 1.....
 Alamat : GUMUH SARI.....

Petunjuk :

Berikanlah tanda centang (✓) pada *option* nilai yang tersedia di setiap nomor pertanyaan yang ada.

***Keterangan :**

Nilai	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Form Angket Uji Coba :

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan yang digunakan dalam konten interaktif berbasis menarik.	✓				
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif IPS peristiwa kebangsaan masa penjajahan sangat terstruktur dan mudah dipahami	✓				
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran IPS peristiwa kebangsaan masa penjajahan interaktif mampu menarik minat siswa untuk belajar		✓			
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif		✓			
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	✓				
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan sangat lengkap	✓				
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif berbasis sangat membantu peserta didik	✓				
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	✓				
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif	✓				

	IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan sangat bermanfaat bagi saya					
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan saat kegiatan belajar berlangsung.	✓				
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> meningkatkan motivasi belajar saya	✓				
12(-)	Materi konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>powerpoint</i> atau buku paket	✓				
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya bersemangat dalam belajar IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	✓				
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	✓				
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun kelompok	✓				
16(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif IPS peristiwa kebangsaan masa penjajahan	✓				
17(-)	Konten pembelajaran interaktif peristiwa kebangsaan masa penjajahan kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	✗	✓			
18(-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	✓				
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar.		✓			
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar		✓			


KOMENTAR/SARAN :

.....

.....

.....

Darmasaba, 22 September 2023


(EKA JUNITA SARI)

ANGKET UJI COBA LAPANGAN
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY*
***LEARNING* PADA MATERI IPS TEMA 7 SUB TEMA 1 PERISTIWA KEBANGSAAN MASA**
PENJAJAHAN KELAS V SD NO. 2 DARMASABA

Nama : Ni... Kadek Lidia Sari.....

No. Absen : 13.....

Alamat : Banjar... Bucu... alat... tebal.....

Petunjuk :

Berikanlah tanda centang (✓) pada *option* nilai yang tersedia di setiap nomor pertanyaan yang ada.

*Keterangan :

Nilai	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Form Angket Uji Coba :


No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan yang digunakan dalam konten interaktif berbasis menarik.	✓				
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif IPS peristiwa kebangsaan masa penjajahan sangat terstruktur dan mudah dipahami	✓				
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran IPS peristiwa kebangsaan masa penjajahan interaktif mampu menarik minat siswa untuk belajar	✓				
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	✓				
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	✓				
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan sangat lengkap	✓				
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif berbasis sangat membantu peserta didik	✓				
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	✓				
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif	✓				

	IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan sangat bermanfaat bagi saya					
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan saat kegiatan belajar berlangsung					
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> meningkatkan motivasi belajar saya		✓			
12(-)	Materi konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>powerpoint</i> atau buku paket		✓			
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya bersemangat dalam belajar IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	✓				
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	✓				
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun kelompok	✓				
16(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif IPS peristiwa kebangsaan masa penjajahan	✓				
17(-)	Konten pembelajaran interaktif peristiwa kebangsaan masa penjajahan kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	✓				
18(-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	✓				
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar.	✓				
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	✓				

KOMENTAR/SARAN :

.....

Darmasaba, 22 September 2023


 (.....)

Lampiran 20. Rekapitulasi Angket Uji Coba Lapangan

No	Daftar Pertanyaan	Responden																								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	
1	Tampilan yang digunakan dalam konten interaktif berbasis menarik.	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	112
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan sangat terstruktur dan mudah dipahami	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	117	
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan interaktif mampu menarik minat siswa untuk belajar.	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	116	
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	110	
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	115	
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan sangat lengkap	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	116	
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif berbasis sangat membantu peserta didik	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	119	
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	117	
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan sangat bermanfaat bagi saya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	119	
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan saat kegiatan belajar berlangsung	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	118	
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> meningkatkan motivasi belajar saya	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	117	
12(-)	Materi konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>powerpoint</i> atau buku paket	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	111	
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya bersemangat dalam belajar Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dengan materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	117	
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	114	
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun kelompok	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	114	
16(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	117	
17(-)	Konten pembelajaran interaktif Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	114	
18(-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	113	
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar.	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	112	
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	108	
Jumlah (Jawaban x bobot tiap pilihan)		98	95	98	96	98	94	94	96	96	95	99	97	93	94	89	96	96	95	97	95	96	95	97	2296	
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi (5x10)		100%																								
Presentasi per-subjek(%)		98%	95%	98%	96%	98%	94%	94%	96%	96%	95%	99%	97%	93%	94%	89%	96%	96%	95%	97%	95%	96	95%	97%		
Presentase keseluruhan subjek (%)		96%																								
Kualifikasi keseluruhan		Sangat Valid																								

Lampiran 21. Kisi-kisi Angket Uji Respon Guru

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respons guru terhadap konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu aspek manfaat. Kisi-kisi angket uji respons guru di tunjukan dalam tabel berikut :

No	Komponen	Indikator	No soal
1	Manfaat	Kemudahan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i>	1,2,4,6
		Antusiasme siswa	3,7,10
		Pengajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i>	5,8,9

Lampiran 22. Validasi Angket Respon Guru

ANGKET UJI RESPONS GURU
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY
LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V (STUDY KASUS DI
SD NO 2 DARMASABA)

Nama : Ida Ayu Artati, S.Pd

Alamat : Darmasaba

Tanggal penilaian : 22 September 2023

Petunjuk :

- Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

*Keterangan

Nilai	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Daftar Pertanyaan Respon Guru

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan di kelas	√				
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan <i>powerpoint</i> dibandingkan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> pada pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	√				
3	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan		√			
4	konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum		√			

5	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> dalam mempermudah dalam penilaian peserta didik	✓				
6	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> pada pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	✓				
7	Penggunaan Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> pada pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	✓				
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> , mampu mengontrol perkembangan siswa pada pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	✓				
9	Konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi pada pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	✓				
10	Adanya konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan	✓				

KOMENTAR/SARAN :

.....

.....

.....

.....

.....

Darmasaba, 22 September 2023

Responden

(IDA AYU PUTU ARTATI, S.Pd.)

Lampiran 23. Rekapitulasi Angket Respon Guru

No	Daftar Pertanyaan	Skor
1	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan di kelas	5
2 (-)	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan <i>powerpoint</i> dibandingkan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> pada pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	5
3	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	4
4(-)	konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum	4
5	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> dalam mempermudah dalam penilaian peserta didik	5
6(-)	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> pada pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	5
7	Penggunaan Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> pada pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	5
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> , mampu mengontrol perkembangan siswa pada pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	5
9	Konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi pada pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	5

No	Daftar Pertanyaan	Skor
10	Adanya konten pembelajaran interaktif berbasis discovery learning mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan	5
Jumlah Skor responden		48
Jumlah skor tertinggi x jumlah butir (5x10)		50
Jumlah skor terendah ideal		10
Mi		30
SDi		6,67
X		48
Kriteria		Sangat Praktis



Lampiran 24. Kisi-kisi Uji Respon Peserta Didik

No	Komponen	Indikator	No soal
1	Tampilan	Kemenarikan tampilan	1, 15
2	Manfaat	Kemudahan menggunakan konten interaktif	3, 12
		Motivasi terhadap peserta didik	4,5,6,7,8,9,10
3	Sistematis	Isi konten	2,9,11,13,14,15



Lampiran 25. Validasi Angket Respon Peserta Didik

**ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY
LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V (STUDY KASUS DI
SD NO 2 DARMASABA)**

Nama : I Wyan Angga Budi Asta
No. Absen : No. 7
Alamat : Br. Balek Pasar, Darmasaba

Petunjuk

1. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

*Keterangan

Nilai	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Daftar Pertanyaan Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> dalam proses pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	√				
2	Materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> mudah dipahami	√				
3	Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> pada proses pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	√				
4	Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	√				
5	Melalui konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> saya dapat menambahkan kemandirian dalam belajar	√				
6	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis					

	<i>discovery learning</i> membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran					✓
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar	✓				
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> membuat saya lebih termotivasi, karna materi yang disajikan sangat bervariasi	✓				
9	Soal evaluasi dan kuis yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> tidak berkaitan dengan materi				✓	
10	Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> pada pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	✓				
11	Saya tidak nyaman dalam belajar karna pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> tidak terorganisir				✓	
12	konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	✓				
13	Tugas yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> menguranyi motivasi belajar					✓
14	Saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan				✓	
15	Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>discovery learning</i> pada pembelajaran IPS dengan materi peristiwa masa penjajahan	✓				

KOMENTAR/SARAN :

.....

.....

.....

.....

Darmasaba, 22 September 2023

Responden

Amel

(.....)

Amel

Lampiran 26. Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik

No	Pertanyaan	Skor																								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	
1	Tampilan konten pembelajaran interaktif berbasis discovery learning dalam proses pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	116
2	Materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis discovery learning mudah dipahami	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	118
3	Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis discovery learning pada proses pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	112
4	Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif berbasis discovery learning membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	118
5	Melalui konten pembelajaran interaktif berbasis discovery learning saya dapat menambahkan kemandirian dalam belajar	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	117
6	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis discovery learning membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	114
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis discovery learning membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	109
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis discovery learning membuat saya lebih termotivasi, karna materi yang disajikan sangat bervariasi	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	116
9	Soal evaluasi dan kuis yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis discovery learning tidak berkaitan dengan materi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	117
10	Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif berbasis discovery learning pada pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	116
11	Saya tidak nyaman dalam belajar karna paparan materi pada konten pembelajaran interaktif berbasis discovery learning tidak terorganisir	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	110
12	konten pembelajaran interaktif berbasis discovery learning sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	115
13	Tugas yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis discovery learning mengurangi motivasi belajar	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5		5	5	5	5	4	5	5	5	5	105
14	Saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan	4	5	5	5	5	4		5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	111
15	Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis discovery learning pada pembelajaran IPS dengan materi peristiwa masa penjajahan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	119
Jumlah Skor responden		73	71	73	72	73	71	68	72	71	72	66	72	71	72	66	75	73	72	73	72	74	68	73	70	1713
Jumlah skor tertinggi x jumlah butir (5x10)		75																								
Jumlah skor terendah ideal		15																								
M _i		45																								
SD _i		10																								
X		71.375																								
Kriteria		Sangat Praktis																								

Lampiran 28. Dokumentasi Penelitian



Dok. Wawancara Guru Wali Kelas



Dok. Uji Ahli Isi Pembelajaran 1



Dok. Ahli Isi Pembelajaran 2



Dok. Ahli Media dan Desain 1



Dok. Ahli Media dan Desain 2



Dok. Uji Perorangan



Dok. Uji Kelompok Kecil



Dok. Uji Lapangan



Dok. Proses pembelajaran menggunakan konten oleh peneliti.



Dok. Proses Pembelajaran dengan Model *Discovery Learning* oleh guru.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Yuventus Monemnasi lahir di Halilulik pada tanggal 01 November 2000. Penulis lahir dari pasangan Eduardus Tili dan Veronika Lotu. Penelitian berkebangsaan Indonesia dan beragama Katolik. Alamat penulis di Jln. Parikesit, Banjar Tegal, Kec. Buleleng, Kab. Buleleng, Prov. Bali.

Penulis menyelesaikan Pendidikan Sekolah Dasar di SD Nemsito lulus pada tahun 2013 kemudian dilanjutkan ke jenjang sekolah menengah pertama di SMP Negeri Oekopa lulus pada tahun 2016 dilanjutkan ke jenjang sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Kefamenanu lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis melanjutkan Pendidikan ke perguruan tinggi di Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) Singaraja dengan mengambil jurusan Teknik Informatika Program Studi S1 Pendidikan Teknik Informatika.

