



**LAMPIRAN 01.
JADUAL PENELITIAN**

JADUAL PENELITIAN

No.	Kegiatan	2023												2024			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	
1	Penyusunan Proposal																
2	Seminar Proposal																
3	Penyusunan Instrumen																
4	Pengumpulan Data																
5	Analisis Data																
6	Penyusunan Hasil Akhir Tesis																
7	Uji Kelayakan Tesis																
8	Ujian Tesis																
9	Pelaporan Tesis Artikel																
10	Yudisium																
11	Wisuda																





LAMPIRAN 02.
HASIL OBSERVASI DAN PENGAMBILAN DATA
AWAL

KISI-KISI WAWANCARA GURU

No.	Aspek	No. Butir
1	Kurikulum	1,2
2	Pembelajaran	3,4,5
3	Media Pembelajaran	6,7,8,9
4	Sumber Belajar	10,11,12
5	Hasil Belajar	13, 14

KISI-KISI WAWANCARA SISWA

No.	Aspek	No. Butir
1	Pembelajaran	1,2
2	Media Pembelajaran	3,4
3	Sumber Belajar	5,6,7,9
4	Hasil Belajar	10,
5	Kebutuhan Belajar	10,11



DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA GURU

No	Aspek	Pertanyaan
1	Kurikulum	1. Apakah anda mengajar sesuai kurikulum yang berlaku? 2. Bagaimana cara anda mengintegrasikannya dalam pembelajaran?
2	Pembelajaran	3. Bisakah Anda menjelaskan pendekatan atau metode pembelajaran yang sering Anda gunakan di kelas 4? 4. Mengapa Anda memilih pendekatan tersebut? 5. Bagaimana Anda memfasilitasi kerja kelompok atau kolaborasi antara siswa dalam proses pembelajaran?
3	Media Pembelajaran	6. Seberapa sering anda menggunakan media pembelajaran di kelas 4? 7. Apa jenis media pembelajaran yang paling efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran di kelas 4? 8. Adakah pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar? 9. Seberapa signifikan pengaruhnya?
4	Sumber Belajar	10. Di mana Anda biasanya mencari sumber-sumber belajar tambahan untuk mendukung materi pelajaran di kelas 4? 11. Apakah Anda lebih condong pada sumber-sumber belajar tradisional seperti buku cetak, ataukah lebih kepada sumber-sumber digital? 12. Mengapa Anda memiliki preferensi tersebut?

No	Aspek	Pertanyaan
5	Hasil Belajar	13. Bagaimana Anda mengukur capaian hasil belajar siswa di kelas 4? 14. Mata pelajaran apa yang paling rendah hasil belajarnya?



DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA SISWA

No	Aspek	Pertanyaan
1	Pembelajaran	1. Bagaimana biasanya guru mengajar di kelas? 2. Apakah kamu paham tentang apa yang disampaikan oleh gurumu?
2	Media Pembelajaran	3. Apa jenis media pembelajaran yang paling sering digunakan oleh guru di kelasmu? 4. Apakah kamu lebih suka belajar dengan media tersebut? Mengapa?
3	Sumber Belajar	5. Di mana kamu biasanya mencari informasi tambahan tentang pelajaran di sekolah? 6. Apakah ada buku atau situs <i>web</i> tertentu yang kamu suka gunakan? 7. Apa jenis buku atau referensi dalam bentuk apa yang membantumu memahami pelajaran dengan lebih baik? 8. Apakah kamu lebih suka belajar melalui media cetak atau media elektronik?
4	Hasil Belajar	9. Apa pelajaran yang menurutmu paling sulit? Bagaimana kamu berusaha untuk mengatasi kesulitan tersebut?
5	Kebutuhan Belajar	10. Bisakah kamu beri contoh sebuah proyek atau tugas yang pernah kamu selesaikan dengan baik? Apa yang kamu lakukan untuk mencapai hasil yang baik? 11. Apa yang kamu harapkan dari guru saat memberikan pelajaran di kelas?

HASIL WAWANCARA GURU (SG1)

Nama Guru : I Made Spondan, S.Pd.SD

Asal Sekolah : SD Negeri 22 Dangin Puri

No Aspek	Pertanyaan	Jawaban
1	1. Apakah anda mengajar sesuai kurikulum yang berlaku? 2. Bagaimana cara anda mengintegrasikannya dalam pembelajaran?	1. Sesuai 2. Menganalisis CP, TP, dan ATP kemudian membuat modul ajar
2	3. Bisakah Anda menjelaskan pendekatan atau metode pembelajaran yang sering Anda gunakan di kelas 4? 4. Mengapa Anda memilih pendekatan tersebut? 5. Bagaimana Anda memfasilitasi kerja kelompok atau kolaborasi antara siswa dalam proses pembelajaran?	3. Metode yang saya gunakan adalah ceramah. 4. Karena meskipun mengetahui ceramah bukan yang terbaik tetapi saya merasa ceramah itu hal yang utama. 5. Di pelajaran tertentu saya menggunakan kerja kelompok. Mereka dibagi berdasarkan kelompok piket yang diurut dari absennya.
3	6. Seberapa sering anda menggunakan media pembelajaran di kelas 4? 7. Apa jenis media pembelajaran yang paling efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran di kelas 4? 8. Adakah pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar? 9. Seberapa signifikan pengaruhnya?	6. 2-3 kali dalam satu tahun Pelajaran 7. Media yang sering digunakan adalah gambar 8. Terkadang ada pengaruh, terkadang biasa saja. 9. Tidak terlalu banyak karena ilmunya lebih banyak diberikan dalam bentuk ceramah. Sehingga gambar tersebut hanya mendukung pelajaran yang belum mereka ketahui.

No Aspek	Pertanyaan	Jawaban
4	<p>10. Di mana Anda biasanya mencari sumber-sumber belajar tambahan untuk mendukung materi pelajaran di kelas 4?</p> <p>11. Apakah Anda lebih condong pada sumber-sumber belajar tradisional seperti buku cetak, ataukah lebih kepada sumber-sumber digital?</p> <p>12. Mengapa Anda memiliki preferensi tersebut?</p>	<p>10. Di buku LKS dan internet</p> <p>11. Saya lebih suka menggunakan media cetak</p> <p>12. Karena lebih mudah mencarinya dibandingkan menggunakan internet harus menggunakan kuota dan cukup sulit melakukannya.</p>
5	<p>13. Bagaimana Anda mengukur capaian hasil belajar siswa di kelas 4?</p> <p>14. Mata pelajaran apa yang paling rendah hasil belajarnya?</p>	<p>13. Biasanya menggunakan tes</p> <p>14. Matematika, Bahasa Inggris, Bahasa Bali dan IPAS terutama pada bagian IPS nya.</p>

HASIL WAWANCARA GURU (SG2)

Nama Guru : Kadek Asry Handayani, S.Pd

Asal Sekolah : SD Negeri 19 Dangin Puri

No Aspek	Pertanyaan	Jawaban
1	1. Apakah anda mengajar sesuai kurikulum yang berlaku? 2. Bagaimana cara anda mengintegrasikannya dalam pembelajaran?	1. Sudah sesuai 2. Membuat modul ajar yang terdapat TP yang diambil dari kurikulum
2	3. Bisakah Anda menjelaskan pendekatan atau metode pembelajaran yang sering Anda gunakan di kelas 4? 4. Mengapa Anda memilih pendekatan tersebut? 5. Bagaimana Anda memfasilitasi kerja kelompok atau kolaborasi antara siswa dalam proses pembelajaran?	3. Metode yang saya gunakan adalah ceramah dan permainan. 4. Karena anak-anak biasanya suka bermain. 5. Biasanya saat bukunya terbatas atau saat kegiatan tertentu misalnya proyek.
3	6. Seberapa sering anda menggunakan media pembelajaran di kelas 4? 7. Apa jenis media pembelajaran yang paling efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran di kelas 4? 8. Adakah pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar? 9. Seberapa signifikan pengaruhnya?	6. 1-3 kali dalam satu semester 7. Media yang sering digunakan adalah gambar 8. Ada 9. Anak-anak menjadi lebih tertarik untuk belajar. Untuk nilainya ada yang naik ada juga yang tidak naik. Yang penting mereka tertarik untuk belajar dulu. Masalah nilai kita pikirkan belakangan.

No Aspek	Pertanyaan	Jawaban
4	<p>10. Di mana Anda biasanya mencari sumber-sumber belajar tambahan untuk mendukung materi pelajaran di kelas 4?</p> <p>11. Apakah Anda lebih condong pada sumber-sumber belajar tradisional seperti buku cetak, ataukah lebih kepada sumber-sumber digital?</p> <p>12. Mengapa Anda memiliki preferensi tersebut?</p>	<p>10. Di buku LKS dan internet</p> <p>11. Lebih suka menggunakan media cetak</p> <p>12. Karena saat batere HP atau lapto habis, atau mati listrik buku masih bisa dipakai.</p>
5	<p>13. Bagaimana Anda mengukur capaian hasil belajar siswa di kelas 4?</p> <p>14. Mata pelajaran apa yang paling rendah hasil belajarnya?</p>	<p>13. Soal</p> <p>14. Matematika dan IPAS terutama pada bagian sosialnya.</p>

HASIL WAWANCARA GURU (SG3)

Nama Guru : Juli Murdianingsih, S.Pd

Asal Sekolah : SD Negeri 29 Dangin Puri

No Aspek	Pertanyaan	Jawaban
1	1. Apakah anda mengajar sesuai kurikulum yang berlaku? 2. Bagaimana cara anda mengintegrasikannya dalam pembelajaran?	1. Sesuai 2. Menyesuaikan CP, TP, ATP dengan pembelajaran
2	3. Bisakah Anda menjelaskan pendekatan atau metode pembelajaran yang sering Anda gunakan di kelas 4? 4. Mengapa Anda memilih pendekatan tersebut? 5. Bagaimana Anda memfasilitasi kerja kelompok atau kolaborasi antara siswa dalam proses pembelajaran?	3. Metode yang saya gunakan adalah penugasan. 4. Karena hal tersebut melatih kemandirian siswa. 5. Biasanya saya mempersiapkan keperluan siswa dan meninggalkan mereka bekerja supaya lebih mandiri. Guru cukup memberikan petunjuk.
3	6. Seberapa sering anda menggunakan media pembelajaran di kelas 4? 7. Apa jenis media pembelajaran yang paling efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran di kelas 4? 8. Adakah pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar? 9. Seberapa signifikan pengaruhnya?	6. 3-4 kali dalam satu tahun Pelajaran 7. Media yang sering digunakan adalah gambar 8. Ada pengaruhnya 9. Tidak terlalu signifikan karena anak tidak akan menjadi pintar hanya dengan satu kali menggunakan media.

No Aspek	Pertanyaan	Jawaban
4	<p>10. Di mana Anda biasanya mencari sumber-sumber belajar tambahan untuk mendukung materi pelajaran di kelas 4?</p> <p>11. Apakah Anda lebih condong pada sumber-sumber belajar tradisional seperti buku cetak, ataukah lebih kepada sumber-sumber digital?</p> <p>12. Mengapa Anda memiliki preferensi tersebut?</p>	<p>10. Dari bukupaket, LKS dan internet</p> <p>11. Saya lebih suka menggunakan media cetak</p> <p>12. Karena lebih mudah mencarinya. Kalau mencari di internet kita harus memilih lagi.</p>
5	<p>13. Bagaimana Anda mengukur capaian hasil belajar siswa di kelas 4?</p> <p>14. Mata pelajaran apa yang paling rendah hasil belajarnya?</p>	<p>13. Ulangan harian.</p> <p>14. IPAS terutama pada bagian IPS nya.</p>

HASIL WAWANCARA GURU (SG4)

Nama Guru : Ni Ketut Duniasih

Asal Sekolah : SD Negeri 15 Dangin Puri

No Aspek	Pertanyaan	Jawaban
1	1. Apakah anda mengajar sesuai kurikulum yang berlaku? 2. Bagaimana cara anda mengintegrasikannya dalam pembelajaran?	1. Sudah sesuai 2. Menentukan ATP yang akan diajar setelah itu membuat modul ajar dari ATP tersebut.
2	3. Bisakah Anda menjelaskan pendekatan atau metode pembelajaran yang sering Anda gunakan di kelas 4? 4. Mengapa Anda memilih pendekatan tersebut? 5. Bagaimana Anda memfasilitasi kerja kelompok atau kolaborasi antara siswa dalam proses pembelajaran?	3. Metode yang saya gunakan adalah permainan, ceramah dan penugasan. 4. Karena menyenangkan bagi siswa. 5. Membuatkan mereka kelompok, membantu mereka menjawab soal, dan meminta mereka membacakannya.
3	6. Seberapa sering anda menggunakan media pembelajaran di kelas 4? 7. Apa jenis media pembelajaran yang paling efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran di kelas 4? 8. Adakah pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar? 9. Seberapa signifikan pengaruhnya?	6. 2-3 kali dalam satu semester 7. Gambar 8. Ada 9. Cukup signifikan

No Aspek	Pertanyaan	Jawaban
4	<p>10. Di mana Anda biasanya mencari sumber-sumber belajar tambahan untuk mendukung materi pelajaran di kelas 4?</p> <p>11. Apakah Anda lebih condong pada sumber-sumber belajar tradisional seperti buku cetak, ataukah lebih kepada sumber-sumber digital?</p> <p>12. Mengapa Anda memiliki preferensi tersebut?</p>	<p>10. Buku paket kemdikbud, dan LKS</p> <p>11. Lebih suka menggunakan media cetak</p> <p>12. Mudah mencarinya. Kalau mencari di internet kita harus memilih lagi.</p>
5	<p>15. Bagaimana Anda mengukur capaian hasil belajar siswa di kelas 4?</p> <p>16. Mata pelajaran apa yang paling rendah hasil belajarnya?</p>	<p>13. Soal-soal.</p> <p>14. IPAS.</p>

HASIL WAWANCARA GURU (SG5)

Nama Guru : Anak Agung Ayu Diva Adnyawati, S.Pd

Asal Sekolah : SD Kartika VII-1

No Aspek	Pertanyaan	Jawaban
1	1. Apakah anda mengajar sesuai kurikulum yang berlaku? 2. Bagaimana cara anda mengintegrasikannya dalam pembelajaran?	1. Sudah sesuai 2. Pembelajarannya harus brdasarkan CP.
2	3. Bisakah Anda menjelaskan pendekatan atau metode pembelajaran yang sering Anda gunakan di kelas 4? 4. Mengapa Anda memilih pendekatan tersebut? 5. Bagaimana Anda memfasilitasi kerja kelompok atau kolaborasi antara siswa dalam proses pembelajaran?	3. Ceramah dan penugasan adalah metode yang sering saya gunakan. Namun, kadang-kadang diselingi dengan <i>game</i> . 4. Karena menyenangkan bagi siswa. 5. Membuatkan kelompok belajar di awal tahun pelajaran agar tidak rebut saat pembagian kelompok.
3	6. Seberapa sering anda menggunakan media pembelajaran di kelas 4? 7. Apa jenis media pembelajaran yang paling efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran di kelas 4? 8. Adakah pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar? 9. Seberapa signifikan pengaruhnya?	6. 2-3 kali dalam satu semester 7. Video 8. Ada pengaruhnya 9. Pada aktivitas menunjukkan keaktifan tetapi pada hasil belajar belum menunjukkan peningkatan yang signifikan.

No Aspek	Pertanyaan	Jawaban
4	<p>10. Di mana Anda biasanya mencari sumber-sumber belajar tambahan untuk mendukung materi pelajaran di kelas 4?</p> <p>11. Apakah Anda lebih condong pada sumber-sumber belajar tradisional seperti buku cetak, ataukah lebih kepada sumber-sumber digital?</p> <p>12. Mengapa Anda memiliki preferensi tersebut?</p>	<p>10. Buku paket kemdikbud, dan LKS</p> <p>11. Lebih suka menggunakan media cetak</p> <p>12. Mudah mencarinya. Kalau mencari di internet kita harus memilih lagi.</p>
5	<p>13. Bagaimana Anda mengukur capaian hasil belajar siswa di kelas 4?</p> <p>14. Mata pelajaran apa yang paling rendah hasil belajarnya?</p>	<p>13. Tes</p> <p>14. Agama Hindu, Matematika, dan IPAS.</p>

HASIL WAWANCARA GURU (SG6)

Nama Guru : Putu Risma Radiana, S.Pd

Asal Sekolah : SD Negeri 26 Dangin Puri

No Aspek	Pertanyaan	Jawaban
1	1. Apakah anda mengajar sesuai kurikulum yang berlaku? 2. Bagaimana cara anda mengintegrasikannya dalam pembelajaran?	1. Sudah 2. Menentukan CP, TP dan ATP yang akan diajar setelah itu membuat modul ajar dari ATP tersebut.
2	3. Bisakah Anda menjelaskan pendekatan atau metode pembelajaran yang sering Anda gunakan di kelas 4? 4. Mengapa Anda memilih pendekatan tersebut? 5. Bagaimana Anda memfasilitasi kerja kelompok atau kolaborasi antara siswa dalam proses pembelajaran?	3. Metode yang saya gunakan adalah diskusi, ceramah dan penugasan. 4. Karena sesuai dengan kondisi siswa dan sekolah. 5. Membentuk kelompok sesuai dengan keinginan mereka tetapi ada syarat yang harus dipenuhi.
3	6. Seberapa sering anda menggunakan media pembelajaran di kelas 4? 7. Apa jenis media pembelajaran yang paling efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran di kelas 4? 8. Adakah pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar? 9. Seberapa signifikan pengaruhnya?	6. 2-3 kali dalam satu semester 7. Gambar, <i>Youtube</i> 8. Ada 9. Cukup signifikan jika siswa diawasi dengan baik.

No Aspek	Pertanyaan	Jawaban
4	<p>10. Di mana Anda biasanya mencari sumber-sumber belajar tambahan untuk mendukung materi pelajaran di kelas 4?</p> <p>11. Apakah Anda lebih condong pada sumber-sumber belajar tradisional seperti buku cetak, ataukah lebih kepada sumber-sumber digital?</p> <p>12. Mengapa Anda memiliki preferensi tersebut?</p>	<p>10. Buku paket kemdikbud, <i>Google</i> dan LKS</p> <p>11. Lebih suka menggunakan media digital</p> <p>12. Dapat menemukan banyak sumber</p>
5	<p>13. Bagaimana Anda mengukur capaian hasil belajar siswa di kelas 4?</p> <p>14. Mata pelajaran apa yang paling rendah hasil belajarnya?</p>	<p>13. Soal-soal.</p> <p>14. IPAS khususnya pada bagian IPSnya.</p>

HASIL WAWANCARA GURU (SG7)

Nama Guru : I Kadek Mustika, S.Pd

Asal Sekolah : SD Kartika VI-2

No Aspek	Pertanyaan	Jawaban
1	1. Apakah anda mengajar sesuai kurikulum yang berlaku? 2. Bagaimana cara anda mengintegrasikannya dalam pembelajaran?	1. Sudah sesuai 2. Menentukan ATP yang akan diajar setelah itu membuat modul ajar dari ATP tersebut.
2	3. Bisakah Anda menjelaskan pendekatan atau metode pembelajaran yang sering Anda gunakan di kelas 4? 4. Mengapa Anda memilih pendekatan tersebut? 5. Bagaimana Anda memfasilitasi kerja kelompok atau kolaborasi antara siswa dalam proses pembelajaran?	3. Saya biasa menggunakan metode permainan, ceramah dan penugasan. 4. Karena menyenangkan bagi siswa. 5. Membuatkan mereka kelompok.
3	6. Seberapa sering anda menggunakan media pembelajaran di kelas 4? 7. Apa jenis media pembelajaran yang paling efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran di kelas 4? 8. Adakah pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar? 9. Seberapa signifikan pengaruhnya?	6. 2-3 kali dalam satu semester 7. Gambar dan Video 8. Ada 9. Terkadang berhasil terkadang tidak.

No Aspek	Pertanyaan	Jawaban
4	<p>10. Di mana Anda biasanya mencari sumber-sumber belajar tambahan untuk mendukung materi pelajaran di kelas 4?</p> <p>11. Apakah Anda lebih condong pada sumber-sumber belajar tradisional seperti buku cetak, ataukah lebih kepada sumber-sumber digital?</p> <p>12. Mengapa Anda memiliki preferensi tersebut?</p>	<p>10. Buku paket kemdikbud, dan LKS</p> <p>11. Lebih suka menggunakan media cetak</p> <p>12. Karena kita cukup membuka halaman, tidak perlu membuka aplikasi</p>
5	<p>13. Bagaimana Anda mengukur capaian hasil belajar siswa di kelas 4?</p> <p>14. Mata pelajaran apa yang paling rendah hasil belajarnya?</p>	<p>13. Ulangan Harian.</p> <p>14. IPAS.</p>

HASIL WAWANCARA GURU (SG8)

Nama Guru : Ni Komang Micka Pranintya Dewi, S.Pd

Asal Sekolah : SD BPS Denpasar

No Aspek	Pertanyaan	Jawaban
1	1. Apakah anda mengajar sesuai kurikulum yang berlaku? 2. Bagaimana cara anda mengintegrasikannya dalam pembelajaran?	1. Sudah sesuai 2. Menentukan ATP yang akan diajar setelah itu membuat modul ajar dari ATP tersebut.
2	3. Bisakah Anda menjelaskan pendekatan atau metode pembelajaran yang sering Anda gunakan di kelas 4? 4. Mengapa Anda memilih pendekatan tersebut? 5. Bagaimana Anda memfasilitasi kerja kelompok atau kolaborasi antara siswa dalam proses pembelajaran?	3. Metode yang saya gunakan adalah permainan, ceramah dan penugasan. 4. Karena menyenangkan bagi siswa. 5. Membuatkan mereka kelompok, membantu mereka menjawab soal, dan meminta mereka membacakannya.
3	6. Seberapa sering anda menggunakan media pembelajaran di kelas 4? 7. Apa jenis media pembelajaran yang paling efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran di kelas 4? 8. Adakah pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar? 9. Seberapa signifikan pengaruhnya?	6. 2-3 kali dalam satu semester 7. Gambar, video, e-modul 8. Ada 9. Cukup signifikan

No Aspek	Pertanyaan	Jawaban
4	<p>10. Di mana Anda biasanya mencari sumber-sumber belajar tambahan untuk mendukung materi pelajaran di kelas 4?</p> <p>11. Apakah Anda lebih condong pada sumber-sumber belajar tradisional seperti buku cetak, ataukah lebih kepada sumber-sumber digital?</p> <p>12. Mengapa Anda memiliki preferensi tersebut?</p>	<p>10. Buku paket kemdikbud, internet, dan LKS</p> <p>11. Lebih suka menggunakan media digital</p> <p>12. Mudah dan cepat</p>
5	<p>13. Bagaimana Anda mengukur capaian hasil belajar siswa di kelas 4?</p> <p>14. Mata pelajaran apa yang paling rendah hasil belajarnya?</p>	<p>13. Tes</p> <p>14. IPAS.</p>

REKAPITULASI HASIL WAWANCARA SISWA

No Aspek	Pertanyaan	Jawaban
1	1. Bagaimana biasanya guru mengajar di kelas?	1. Sebagian besar menjawab menjelaskan di depan kelas 2. Sebagian besar menjawab terkadang galak 3. Seluruh siswa menjawab memberikan banyak tugas
	2. Apakah kamu paham tentang apa yang disampaikan oleh gurumu?	Sebagian besar menjawab tidak
2	3. Apa jenis media pembelajaran yang paling sering digunakan oleh guru di kelasmu?	Sebagian besar siswa menjawab Gambar dari <i>Google</i>
	4. Apakah kamu lebih suka belajar dengan media tersebut? Mengapa?	Sebagian besar menjawab suka dan ingin lebih banyak lagi media yang lain agar tidak bosan.
3	9. Di mana kamu biasanya mencari informasi tambahan tentang pelajaran di sekolah?	Sebagian besar menjawab di buku LKS
	10. Apakah ada buku atau situs <i>web</i> tertentu yang kamu sukakan?	Sebagian besar siswa menjawab ada, yaitu dari <i>Google, Youtube, Tiktok, dan Whatsapp</i>
	11. Apa jenis buku atau bentuk referensi yang membantumu memahami pelajaran dengan lebih baik?	Sebagian besar menjawab video, gambar, <i>game</i> , music, dan bisa dibuka sewaktu-watu.

No Aspek	Pertanyaan	Jawaban
	12. Apakah kamu lebih suka belajar melalui media cetak atau media elektronik?	Sebagian besar menjawab media elektronik atau digital. Karena media tersebut bisa menghubungkan kita kepada banyak hal.
4	12. Apa pelajaran yang menurutmu paling sulit? Bagaimana kamu berusaha untuk mengatasi kesulitan tersebut?	Sebagian besar siswa menjawab Matematika dan seluruh siswa menjawab IPAS khususnya pada bagian IPS.
5	13. Apa yang kamu lakukan untuk mencapai hasil yang baik?	Sebagian besar siswa menjawab dibantu orang tua.
	14. Apa yang kamu harapkan dari guru saat memberikan pelajaran di kelas?	Memberikan lebih banyak gambar, video, dan benda lainnya yang dapat membantu memahami pelajaran. Siswa juga menginginkan adanya interaksi antar siswa dengan medianya.

KISI-KISI OBSERVASI FISIK DAN FASILITAS KELAS

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Butir
1	Kurikulum	1,2,3,4
2	Rencana Pembelajaran	5,6,7
3	Media Pembelajaran	8,9,10
4	Sumber Belajar	11,12,
5	Fasilitas Siswa	13,14,15,16

INSTRUMEN OBSERVASI FISIK DAN FASILITAS KELAS

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Ya	Tidak
1	Kurikulum	Terdapat CP, TP, ATP		
		Terdapat Kalender Pendidikan		
		Terdapat jadwal pelajaran sesuai beban belajar		
2	Rencana Pembelajaran	Terdapat modul ajar		
		Terdapat alat penilaian (tes, kumpulan soal)		
		Modul ajar disesuaikan dengan kondisi siswa		
3	Media Pembelajaran	Terdapat media pembelajaran		
		Media pembelajaran bervariasi		
		Media pembelajaran mencerminkan gaya belajar siswa		
4	Sumber Belajar	Terdapat sumber belajar		
		Terdapat sumber belajar bervariasi		
5	Fasilitas Siswa	Terdapat meja dan kursi		
		Ruang kelas bersih dan nyaman		
		Terdapat papan tulis		
		Terdapat alat tulis kelas		

REKAPITULASI HASIL OBSERVASI FISIK DAN FASILITAS KELAS

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	
1	Kurikulum	Terdapat CP, TP, ATP	√	√	√	√	√	√	√	√	
		Terdapat Kalender Pendidikan	√	√	√	√	√	√	√	√	
		Terdapat jadwal pelajaran sesuai beban belajar	√	√	√	√	√	√	√	√	
2	Rencana Pembelajaran	Terdapat modul ajar	√	√	√	√	√	√	√	√	
		Terdapat alat penilaian (tes, kumpulan soal)	√	√	√	√	√	√	√	√	
		Modul ajar disesuaikan dengan kondisi siswa									√
3	Media Pembelajaran	Terdapat media pembelajaran	√	√	√	√	√	√	√	√	
		Media pembelajaran bervariasi							√	√	√
		Media pembelajaran mencerminkan gaya belajar siswa									√
4	Sumber Belajar	Terdapat sumber belajar	√	√	√	√	√	√	√	√	
		Terdapat sumber belajar bervariasi									√
5	Fasilitas Siswa	Terdapat meja dan kursi	√	√	√	√	√	√	√	√	
		Ruang kelas bersih dan nyaman	√	√	√	√	√	√	√	√	
		Terdapat papan tulis	√	√	√	√	√	√	√	√	
		Terdapat alat tulis kelas	√	√	√	√	√	√	√	√	

Keterangan :

S1 = SD Negeri 15 Dangin Puri

S2 = SD Negeri 19 Dangin Puri

S3 = SD Negeri 22 Dangin Puri

S4 = SD Negeri 26 Dangin Puri

S5 = SD Negeri 29 Dangin Puri

S6 = Bali Public School

S7 = SD Kartika VII-1

S8 = SD Kartika VII-2

**Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran
Fase B (Kelas IV) Sekolah Dasar**

<p>Capaian Umum</p>	<p>Pada Fase B siswa mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan- pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep- konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan siswa terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya siswa mengusulkan ide/ menalar, melakukan investigasi/ penyelidikan/ percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.</p>
<p>Pemahaman IPAS</p>	<p>Siswa menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (pancaindra). Siswa dapat membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup makhluk hidup. Siswa dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitarnya dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup. Siswa mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Siswa mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya). Siswa memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda. Siswa mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air. Di akhir fase ini, siswa menjelaskan tugas, peran, dan tanggung jawab</p>

	<p>sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Siswa mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat. Siswa mampu menunjukkan letak kota/ kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. Siswa mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. Siswa mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Siswa mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.</p>
<p>Keterampilan Proses</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Di akhir fase ini, siswa mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan menggunakan panduan, siswa mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Dengan panduan, siswa membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Siswa menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat. 4. Memproses, menganalisis data dan informasi Mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola.

	<p>Siswa membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah.</p> <p>5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan.</p> <p>6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara Lisan dan tertulis dalam berbagai format.</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi dan menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (pancaindra) 2. Mendeskripsikan dan membuat simulasi siklus hidup makhluk hidup. 3. Mengidentifikasi masalah dan upaya pelestarian yang berkaitan dengan sumber daya alam dan makhluk hidup di lingkungan sekitarnya 4. Mengidentifikasi proses perubahan wujud zat karena pelepasan dan penyerapan kalor dalam kehidupan sehari-hari 5. Mengidentifikasi sumber dan menjelaskan proses perubahan bentuk energy dalam kehidupan sehari-hari 6. Mengamati gejala dan manfaat kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari 7. Mendemonstrasikan berbagai jenis gaya (otot/pegas/magnet) dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda 8. Mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air 9. Menjelaskan dan mendeskripsikan interaksi sosial di sekolah dengan lingkungan sekitarnya sesuai tugas, peran dan tanggung jawabnya 10. Mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat di sekitarnya 11. Menemutunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital 12. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan keragaman hayati, , keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah di provinsi tempat

	<p>tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini</p> <p>13. Membedakan antara kebutuhan dan keinginan dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>14. Mengenal dan mendemonstrasikan nilai uang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari</p>
ATP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi dan menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (pancaindra) 2. Mengidentifikasi masalah dan upaya pelestarian yang berkaitan dengan sumber daya alam dan makhluk hidup di lingkungan sekitar 3. Mengidentifikasi proses perubahan wujud zat karena pelepasan dan penyerapan kalor dalam kehidupan sehari-hari 4. Menjelaskan dan mendeskripsikan interaksi sosial di sekolah dengan lingkungan sekitarnya sesuai tugas, peran dan tanggung jawabnya 5. Mengamati gejala dan manfaat kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari 6. Mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda 7. Mendeskripsikan dan membuat simulasi terkait siklus hidup makhluk hidup 8. Mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air. 9. Mengidentifikasi sumber dan menjelaskan proses perubahan bentuk energy dalam kehidupan sehari-hari 10. Mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat sekitarnya 11. Menemutunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital 12. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan keragaman hayati, budaya, kearifan lokal, sejarah dan upaya pelestarian di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini

	<p>13. Membedakan antara kebutuhan dan keinginan dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>14. Mengenal dan mendemonstrasikan nilai mata uang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari</p>
--	---





**LAMPIRAN 03.
HASIL UJI INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR**

KISI-KISI INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR

Judul Penelitian	Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Penyusun	I Wayan Suhendra
Pembimbing	1. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si 2. Prof. Dr. I Made Candiasa, M. I.Kom
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

Jenjang Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas : IV
Mata Pelajaran : IPAS

Grand Teori Instrumen

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, hasil adalah sesuatu yang telah dicapai. Maksudnya adalah hasil merupakan hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun kelompok. Winkel (dalam Maisaroh, 2010) menyatakan bahwa hasil belajar adalah setiap macam kegiatan belajar menghasilkan perubahan yang khas yaitu, belajar. Hasil belajar tampak dalam suatu prestasi yang diberikan siswa, misalnya menyebutkan jenis-jenis sumber daya alam. Instrumen ini digunakan untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif (*Cognitive*) dengan memperhatikan dimensi pengetahuan (*Konwldege*).

No	Capaian Pembelajaran	Indikator	Level Soal			Dimensi Soal			Jenis soal	Nomor Soal	Jumlah Soal
			C4	C5	C6	K2	K3	K4			
1	Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang	Menyeleksi informasi yang berkaitan dengan perkembangan sejarah	√			√			PG	1	1
		Mengecek informasi tentang perkembangan sejarah		√			√		PG	2	1
		Mendiagnosa kekayaan alam yang mungkin bisa diberdayakan	√			√			PG	3	1
		Menyimpulkan kekayaan alam yang berpotensi disuatu tempat		√			√		PG	4	1
		Menyusun kembali cara mengolah sumber daya alam yang telah dicontohkan			√			√	PG	5	1
		Mengaitkan kearifan lokal dengan nilai-nilai sosial	√			√			PG	6	1

No	Capaian Pembelajaran	Indikator	Level Soal			Dimensi Soal			Jenis soal	Nomor Soal	Jumlah Soal
			C4	C5	C6	K2	K3	K4			
	digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.	Membuktikan budaya daerah memiliki nilai yang positif		√			√		PG	7	1
		Menyeleksi tindakan yang sesuai dengan pelestarian keragaman	√			√			PG	8	1
		Menyimpulkan teks berkaitan dengan pelestarian budaya		√			√		PG	9	1
		Merancang program pelestarian budaya			√			√	PG	10	1
		Mendiagnosa kegiatan ekonomi yang dapat dilakukan pada suatu tempat	√			√			PG	11	1
		Menafsirkan kebutuhan atau keinginan		√			√		PG	12	1
		Menelaah nilai uang sebagai alat tukar dalam jual beli	√			√			PG	13	1

INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR

Jenjang Pendidikan : Sekolah Dasar

Kelas : IV

Mata Pelajaran : IPAS

1. Perhatikan nama-nama kerajaan berikut.

1. Kerajaan Kutai
2. Kerajaan Samudra Pasai
3. Kerajaan Tarumanegara
4. Kerajaan Kediri
5. Kerajaan Demak

Yang termasuk kerajaan bercorak Islam yaitu....

- a. 1 dan 2
- b. 2 dan 4
- c. 3 dan 5
- d. 2 dan 5.

2. Berikut ini adalah benda-benda peninggalan sejarah.

1. Prasasti Kedukan Bukit
2. Prasasti Talang Tuo
3. Candi Borobudur
4. Candi Sewu

Berasal dari kerajaan bercorak apakah peninggalan-peninggalan tersebut?

- a. Bercorak Hindu
- b. Bercorak Islam
- c. Bercorak Budha.
- d. Bercorak Modern

3. Salah satu kekayaan alam adalah sumber daya hutan. Hutan menyediakan banyak bahan baku seperti kayu, rotan, karet, dan sebagainya. Berdasarkan sumber daya tersebut, kegiatan yang dapat diberdayakan masyarakat yang tinggal di dekat hutan yang sesuai dengan perkembangan zaman yaitu....

- a. Berjualan kayu bakar.
- b. Membuat kreasi kerajinan rotan untuk dijual.
- c. Menjual seluruh kekayaan alam kepada pengusaha kaya.
- d. Menebang seluruh pohon untuk dijadikan pemukiman

4. Pulau Bali merupakan tempat yang memikat dengan keindahan alamnya yang menakjubkan, budaya yang kaya, dan keramahan penduduknya. Terletak di Indonesia, Bali sering disebut sebagai "Pulau Dewata" karena

kecantikan alamnya yang memukau dan keberagaman budayanya yang kaya. Bali terkenal dengan pantai-pantainya yang indah, dengan pasir putih yang lembut dan air laut biru yang jernih. Pantai-pantai seperti Kuta, Seminyak, Nusa Dua, dan Jimbaran adalah tempat yang sempurna untuk bersantai, berjemur, dan menikmati ombak laut yang memikat.

Berdasarkan penjelasan di atas, pulau Bali memiliki potensi dibidang apa?

- a. Bidang Ekonomi
- b. Bidang Pariwisata
- c. Bidang Perikanan
- d. Bidang Pertanian

5. Perhatikan gambar berikut!



Sumber : mediatokotani.com

Gambar tersebut menunjukkan salah satu tahapan dalam membuat garam yang dilakukan oleh petani garam. Petani garam merupakan pekerjaan yang harus dilakukan berdekatan dengan pantai karena prosesnya membutuhkan air laut.

Bagaimanakah urutan pembuatan garam yang benar?

- a. Air laut ditampung dan di rebus. Air rebusan tersebut digunakan sebagai penyedap rasa.
 - b. Setelah mendapatkan air laut, air laut tersebut diberikan obat agar mengkrstal.
 - c. Air laut ditampung pada penampung air laut, lakukan penguapan hingga mengalami kristalisasi. Seanjutnya garam dikeringkan.
 - d. Pembuatan garam dilakukan dengan mengeringkan air laut melalui media pasir dan juga suaraantisipasi sudah dilakukan pada via WA.
6. Hubungan kearifan lokal dengan nilai sosial yang benar adalah....
- a. Subak mengajarkan kita untuk bersikap adil.
 - b. Pakaian Adat Bali membuat perempuan Bali terlihat lebih menawan
 - c. Upacara Ngaben meningkatkan rasa keadilan antar sesama masyarakat
 - d. Tradisi Megibung menguatkan sikap menghormati dan menghargai terhadap orang yang berbeda suku.

7. Kota Mekarsari merupakan kota yang besar dan maju. Setiap tahunnya terjadi peningkatan jumlah penduduk. Peningkatan tersebut terjadi karena jumlah pendatang semakin meningkat. Penduduk pendatang bertingkah laku seenaknya dan terkadang membuat kegaduhan. Penduduk yang beragam juga membuat kebudayaan asli setempat terkikis. Komponen Budaya yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu....
- Bahasa
 - Ritual
 - Upacara
 - Norma dan Aturan
8. Perhatikan pernyataan berikut.
- Memberikan perlindungan hukum dan kebijakan publik.
 - Menyediakan institusi budaya
 - Menghadirkan pejabat pemerintah dalam setiap acara budaya
 - Mengadakan festival dan acara budaya
 - Menyatukan semua budaya dan membentuk budaya baru.
- Tindakan pelestarian budaya yang benar adalah....
- 1 dan 3
 - 2 dan 4
 - 3 dan 5
 - 4 dan 5
9. Perhatikan pernyataan berikut!
- Pelestarian sebagai kegiatan atau yang dilakukan secara terus-menerus, terarah, dan terpadu guna mewujudkan tujuan tertentu yang mencerminkan adanya sesuatu yang tetap dan abadi, bersifat dinamis, luwes, dan selektif. Pelestarian budaya adalah upaya untuk mempertahankan nilai-nilai seni budaya, nilai tradisional dengan mengembangkan perwujudan yang bersifat dinamis, luwes, dan selektif, serta menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang selalu berubah dan berkembang.
- Kesimpulan dari pernyataan tersebut yaitu....
- Pelestarian tidak dilakukan secara terus-menerus, terarah dan terpadu.
 - Pelestarian budaya dapat mempertahankan nilai-nilai dalam suatu budaya secara dinamis, luwes dan selektif.
 - Pelestarian budaya dapat mempertahankan nilai-nilai dalam suatu budaya tanpa perlu menyesuaikan situasi dan kondisi yang selalu berkembang.

d. Pelestarian merupakan bagian dari budaya.

10. Program P5 yang akan dilakukan siswa kelas IV yaitu tentang pelestarian budaya. Ada beberapa kegiatan yang diusulkan oleh beberapa siswa.
1. Mencari tahu permasalahan terkait pelestarian budaya.
 2. Mengadakan festival budaya
 3. Melakukan kunjungan ke museum budaya.
 4. Belajar tarian daerah setempat.
 5. Mengadakan pentas seni
 6. Mengecek keberhasilan kegiatan
 7. Study tour ke daerah lain

Namun, ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan yaitu kegiatan ini harus melibatkan seluruh siswa, tidak menggunakan biaya yang mahal karena sebagian besar siswa berasal dari kalangan tidak mampu, memiliki manfaat langsung terhadap siswa, hasilnya bisa diterapkan di masyarakat. Berdasarkan pertimbangan tersebut pilih dan susunlah kegiatan yang dapat dilakukan di sekolah.

- a. 1, 5, 6, 7
- b. 1, 4, 5, 6
- c. 6, 1, 5, 7
- d. 2, 3, 4, 5

11. Perhatikan gambar berikut!



(Sumber : <https://superlive.id/storage/superadventure>)

Sukardi tinggal di dekat pantai berpasir putih, indah, dan bersih. Berdasarkan lingkungan tempat tinggal Sukardi, kegiatan ekonomi yang sesuai dan dapat ia lakukan yaitu....

- a. Menanam padi, menanam jagung, menanam ubi jalar
- b. Mencari ikan, budidaya rumput laut, membuka jasa pariwisata.
- c. Beternak sapi, ayam, ikan gurame, kambing, dan kelinci.
- d. Pertambangan dan mencari pasir putih untuk dijual.

12. Ibu bertanya kepada Budi mengenai hal apa saja yang ia butuhkan untuk keperluan sekolahnya. Sekolah Budi adalah sekolah negeri yang ketat terhadap peraturan. Selanjutnya Budi memberikan daftar berikut.
1. Buku tulis untuk keperluan membuat tugas
 2. Pulpen
 3. Pensil
 4. Tas
 5. HP android mahal
 6. Jam tangan canggih
 7. Buku harian bergambar kartun

Tentukanlah yang termasuk kebutuhan dan keinginan

- a. Kebutuhan adalah buku, sementara keinginan adalah jam tangan canggih
- b. Kebutuhan adalah buku, sementara keinginan adalah pensil
- c. Kebutuhan adalah HP android mahal, sementara keinginan adalah buku harian bergambar kartun
- d. Kebutuhan adalah tas, sementara keinginan adalah pulpen.

13. Perhatikan daftar berikut!

1. Uang Tunai
2. Kartu Kredit
3. Transfer Bank
4. Cek
5. Giro
6. Mobile Payment
7. E-wallet
8. Virtual Currency

Dina ingin berbelanja melalui salah satu toko online. Toko online tersebut tidak memberlakukan COD (Bayar di tempat). Transaksi non tunai yang dapat Dina gunakan yaitu....

- a. 1, 2, 3, 8
- b. 1, 2, 7
- c. 1, 4
- d. 2, 3, 6, 7, 8

14. Perhatikan gambar berikut!

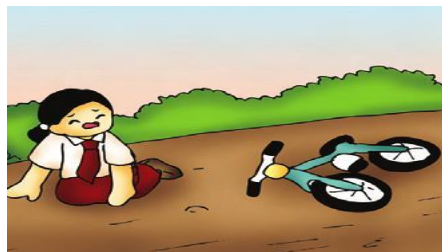


(Sumber : <https://blog.titipku.com>)

Proses jual beli dapat terjadi di manapun. Contoh tempat terjadinya jual beli adalah pasar. Di Pasar penjual menjual barang dagangan dengan tujuan memperoleh keuntungan. Keuntungan tersebut digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Sementara itu, pembeli pun terpenuhi kebutuhannya dengan cara membeli. Seorang ibu rumah tangga yang tidak memiliki minyak goreng dapat memenuhi kebutuhannya dengan cara membeli.

Berdasarkan informasi di atas dapat disimpulkan bahwa

- a. Jual beli hanya terjadi di pasar
 - b. Jual beli hanya menguntungkan pedagang dan merugikan pembeli
 - c. Jual beli bertujuan untuk memperoleh keuntungan
 - d. Jual beli dapat memenuhi kebutuhan masyarakat.
15. Andi adalah seorang pengusaha muda yang ingin memulai usaha kecil-kecilan di kota kecilnya. Dia memiliki modal terbatas dan ingin merancang kegiatan ekonomi yang efektif untuk memastikan kesuksesan bisnisnya. Berdasarkan pengetahuan ekonomi Anda, pilihlah langkah awal yang tepat untuk membantu Andi mencapai tujuannya.
- a. Membeli produk impor yang menarik perhatian pembeli.
 - b. Menyewa sebuah toko besar di pusat perbelanjaan yang terkenal.
 - c. Melakukan pengecekan untuk mengetahui keperluan masyarakat.
 - d. Membuka beberapa cabang toko sebanyak mungkin.
16. Perhatikan gambar berikut!



(Sumber : <https://cdn.pnghd.pics>)

Pada hari Senin pagi, saat sedang dalam perjalanan menuju sekolah, kamu melihat teman sekelasmu Sarah sedang menangis di pinggir jalan. Kamu tahu bahwa dia sering mengalami kesulitan dalam pelajaran matematika

dan ujian matematika besar akan dilaksanakan hari ini. Apa yang akan kamu lakukan?

- a. Kamu melanjutkan perjalanan ke sekolah dan tidak mengacuhkan Sarah karena tidak ingin terlambat untuk ujian.
- b. Kamu mencoba memberikan bantuan.
- c. Kamu mencari guru matematika dan memberi tahu tentang situasi Sarah.
- d. Kamu mengabaikan Sarah dan berpikir bahwa itu bukan urusanmu.

17. Bacalah teks berikut!

Di desa Bumi Sejati, ada sebuah adat istiadat kuno yang menyatakan bahwa setiap orang yang menginjak usia 18 tahun harus menjalani ujian keterampilan bertahan hidup di hutan belantara. Pada ujian ini, calon peserta harus bertahan hidup selama tujuh hari di hutan, mencari makanan, air, dan tidur di alam terbuka tanpa bantuan dari luar.

Pada suatu tahun, seorang gadis muda bernama Maya tiba-tiba mengumumkan bahwa dia ingin mengikuti ujian ini. Namun, beberapa orang tua di desa merasa khawatir dan tidak setuju karena mereka menganggap bahwa ujian tersebut terlalu berbahaya untuk seorang gadis muda. Beberapa warga lainnya berpendapat bahwa adat istiadat ini harus dihormati dan diikuti oleh semua orang, tanpa pandang jenis kelamin.

Apa yang sebaiknya Maya lakukan?

- a. Maya harus mendengarkan orang tua dan tidak mengikuti ujian tersebut karena keselamatan adalah yang terpenting.
- b. Maya harus mengikuti ujian tersebut karena adat istiadat harus dijunjung tinggi, bahkan jika ada risiko.
- c. Maya harus mencari solusi kompromi dengan desa, seperti mengikuti ujian dengan pengawasan atau bantuan dari penduduk desa.
- d. Maya harus mengabaikan adat istiadat dan mencari cara lain untuk membuktikan kemampuannya.

18. Di sekolah baru, siswa-siswa diberikan kebebasan untuk menggunakan ponsel pintar mereka di ruang kelas. Namun, ada beberapa peraturan tertulis dan tidak tertulis yang harus diikuti. Berikut adalah beberapa informasi tentang peraturan-peraturan tersebut:

Peraturan Tertulis:

1. Siswa boleh menggunakan ponsel pintar mereka selama jam istirahat di ruang kelas.

2. Selama pelajaran, ponsel pintar harus dimatikan dan disimpan di dalam tas.

Peraturan Tidak Tertulis:

1. Guru-guru lebih menyukai jika siswa-siswa tidak menggunakan ponsel pintar sama sekali di ruang kelas, kecuali jika ada keadaan darurat.
2. Siswa-siswa sebaiknya menunjukkan sikap hormat dengan tidak menggunakan ponsel pintar saat guru sedang mengajar, bahkan selama jam istirahat.

Pilihlah pernyataan yang benar tentang peraturan-peraturan tersebut.

- a. Siswa-siswa boleh menggunakan ponsel pintar selama jam istirahat dan memaatkannya saat jam pelajaran kecuali saat dibutuhkan.
- b. Guru-guru lebih menyukai jika siswa-siswa menggunakan ponsel pintar selama pelajaran.
- c. Selama jam istirahat, siswa-siswa boleh menggunakan ponsel pintar, tetapi harus tetap waspada.
- d. Ponsel pintar harus dimatikan selama jam istirahat dan pelajaran.

19. Bacalah teks berikut!

Di sebuah desa kecil yang dikelilingi oleh hutan belantara, terdapat aturan tradisional yang tidak tertulis yang selalu diikuti oleh penduduk desa. Aturan ini berkaitan dengan pemotongan pohon untuk memenuhi kebutuhan kayu bakar. Aturan tersebut menyatakan bahwa setiap penduduk desa boleh memotong pohon untuk kayu bakar, tetapi hanya satu pohon yang boleh dipotong setiap bulan.

Suatu hari, seorang penduduk desa bernama Rani membutuhkan kayu bakar dengan segera karena kehabisan stoknya. Meskipun mengetahui aturan tersebut, dia memutuskan untuk memotong satu pohon tambahan. Rani merasa perlu untuk melakukannya agar tidak mengalami kesulitan dalam memasak.

Penduduk desa lain mengetahui tindakan Rani dan mengadakan pertemuan desa untuk membahas masalah ini. Beberapa penduduk merasa Rani seharusnya tidak melanggar aturan tersebut, sementara yang lain berpendapat bahwa situasinya memaksa Rani untuk bertindak seperti itu. Apa yang bisa kita pelajari dari cerita ini tentang peraturan dan aturan yang tidak tertulis?

- a. Aturan yang tidak tertulis selalu dapat diabaikan jika situasinya memaksa.
- b. Penduduk desa harus menghukum Rani karena melanggar aturan.
- c. Situasi khusus dapat mempengaruhi cara aturan diterapkan.
- d. Rani adalah satu-satunya yang berhak memutuskan bagaimana aturan tersebut diterapkan.

20. Pada sebuah sekolah baru bernama Sekolah Impian, siswa-siswa memiliki kebebasan yang tinggi dalam mengekspresikan diri dan mengelola waktu mereka sendiri. Namun, demi menjaga ketertiban dan etika di sekolah, siswa-siswa diminta untuk merancang peraturan tertulis. Tugas ini diberikan kepada sebuah kelompok siswa yang terdiri dari Ana, Ben, dan Carla. Masing-masing dari mereka memiliki ide yang berbeda tentang peraturan-peraturan yang harus diterapkan.

- Ana berpendapat bahwa siswa harus memiliki hak penuh untuk memilih mata pelajaran yang mereka ingin pelajari, tanpa perlu mengikuti kurikulum yang ketat.
- Ben berpikir bahwa setiap siswa harus memiliki kewajiban untuk berpartisipasi dalam setidaknya satu kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan bakat mereka di luar akademik.
- Carla ingin menerapkan peraturan tentang *dress code* yang ketat untuk semua siswa agar menciptakan lingkungan yang seragam dan profesional.

Saat merancang peraturan tertulis untuk Sekolah Impian, apa langkah pertama yang sebaiknya mereka ambil?

- a. Memilih salah satu ide dari Ana, Ben, atau Carla dan menerapkannya tanpa pertimbangan lebih lanjut.
- b. Mengadakan rapat kelompok untuk mendiskusikan dan membandingkan semua ide yang diajukan.
- c. Meminta semua siswa di sekolah untuk memberikan masukan tentang ide-ide peraturan yang mereka dukung.
- d. Mengambil pendekatan kompromi dengan menggabungkan semua tiga ide menjadi satu peraturan yang komprehensif.

KUNCI JAWABAN

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

HASIL UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR

Adapun hasil uji validitas isi instrumen tes hasil belajar adalah sebagai berikut.

No. Butir soal	Penilai I	Penilai II
1	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan

No. Butir soal	Penilai I	Penilai II
3	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan
7	Relevan	Relevan
8	Relevan	Relevan
9	Relevan	Relevan
10	Relevan	Relevan
11	Relevan	Relevan
12	Relevan	Relevan
13	Relevan	Relevan
14	Relevan	Relevan
15	Relevan	Relevan
16	Relevan	Relevan
17	Relevan	Relevan
18	Relevan	Relevan
19	Relevan	Relevan
20	Relevan	Relevan
A		0
B		0
C		0
D		20

- A = banyaknya pernyataan yang tidak relevan oleh kedua judges.
- B = banyaknya pertanyaan yang dianggap relevan oleh judges I dan tidak relevan oleh judges II.
- C = banyaknya pertanyaan yang ddianggap tidak relevan oleh judges I dan relevan oleh judges II.
- D = banyaknya pernyataan yang relevan oleh kedua judges.

Berdasarkan data diatas dilakukan perhitungan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{D}{A + B + C + D} \\
 &= \frac{20}{20} \\
 &= 1,00
 \end{aligned}$$

Uji validitas isi memperoleh nilai 1,00 dan masuk dalam kategori validitas tinggi. Dengan demikian instrumen tes hasil belajar dinyatakan valid.



DATA PENILAIAN TES HASIL BELAJAR PADA UJI EMPIRIK

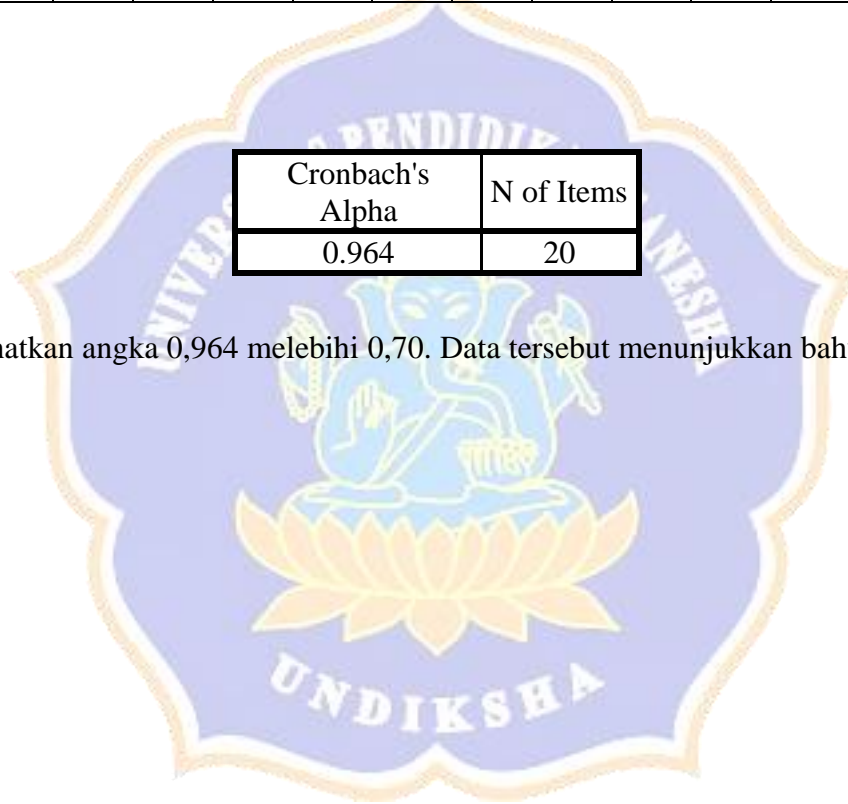
SISWA	SOAL 1	SOAL 2	SOAL 3	SOAL 4	SOAL 5	SOAL 6	SOAL 7	SOAL 8	SOAL 9	SOAL 10	SOAL 11	SOAL 12	SOAL 13	SOAL 14	SOAL 15	SOAL 16	SOAL 17	SOAL 18	SOAL 19	SOAL 20	JUMLAH	
SS1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SS2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SS3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SS4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SS5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SS6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SS7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SS8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SS9	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	10
SS10	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	10
SS11	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	9
SS12	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	10
SS13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	20
SS14	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	15
SS15	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	14
SS16	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	15
SS17	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	20
SS18	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	11
SS19	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9
SS20	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	14
SS21	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	15
SS22	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	15
SS23	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	15

SISWA	SOAL 1	SOAL 2	SOAL 3	SOAL 4	SOAL 5	SOAL 6	SOAL 7	SOAL 8	SOAL 9	SOAL 10	SOAL 11	SOAL 12	SOAL 13	SOAL 14	SOAL 15	SOAL 16	SOAL 17	SOAL 18	SOAL 19	SOAL 20	JUMLAH
SS24	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	15
SS25	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	14

UJI RELIABILITAS

Cronbach's Alpha	N of Items
0.964	20

hasil analisis reliabilitas memperlihatkan angka 0,964 melebihi 0,70. Data tersebut menunjukkan bahwa instrumen tes hasil belajar reliabel dengan kategori reliabilitas tinggi.



	soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	soal11	soal12	soal13	soal14	soal15	soal16	soal17	soal18	soal19	soal20	jumlah	
jum Pearson Correlation	.945**	.578**	.680**	.877**	.773**	.746**	.928**	.877**	.945**	.396*	.945**	.877**	.928**	.460*	.529**	.821**	.873**	.721**	.945**	.561**	1	
lah Sig. (2-tailed)	.000	.002	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.050	.000	.000	.000	.021	.007	.000	.000	.000	.000	.003		
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



Tabel Rekapitulasi Hasil Perhitungan Daya Pembeda Tes

Nomor soal	Daya beda (Corelation)	Kategori
1	0.945	Soal baik
2	0.578	Soal baik
3	0.680	Soal baik
4	0.877	Soal baik
5	0.773	Soal baik
6	0.746	Soal baik
7	0.928	Soal baik
8	0.877	Soal baik
9	0.945	Soal baik
10	0.396	Soal baik
11	0.945	Soal baik
12	0.877	Soal baik
13	0.928	Soal baik
14	0.460	Soal baik
15	0.529	Soal baik
16	0.821	Soal baik
17	0.873	Soal baik
18	0.721	Soal baik
19	0.945	Soal baik
20	0.561	Soal baik

Berdasarkan Tabel dapat dilihat bahwa seluruh butir instrument tes hasil belajar memperoleh kategori baik sehingga instrumen dapat digunakan ke tahap selanjutnya.

UJI TINGKAT KESUKARAN BUTIR SOAL

Tingkat kesukaran dilihat dari perolehan mean setiap butir soal.

Statistics

		soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	soal11	soal12	soal13	soal14	soal15	soal16	soal17	soal18	soal19	soal20	
N	Valid	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Mean	.6400	.5200	.6800	.6800	.6800	.3600	.6000	.6800	.6400	.4800	.6400	.6800	.6000	.6400	.6800	.6400	.6000	.4800	.6400	.6400	.6400



Rekapitulasi Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran

Nomor soal	Tingkat Kesukaran (P)	Kategori
1	0.64	Sedang
2	0.52	Sedang
3	0.68	Sedang
4	0.68	Sedang
5	0.68	Sedang
6	0.36	Sedang
7	0.60	Sedang
8	0.68	Sedang
9	0.64	Sedang
10	0.48	Sedang
11	0.64	Sedang
12	0.68	Sedang
13	0.60	Sedang
14	0.64	Sedang
15	0.68	Sedang
16	0.64	Sedang
17	0.60	Sedang
18	0.48	Sedang
19	0.64	Sedang
20	0.64	Sedang

dapat dilihat bahwa seluruh butir soal memiliki tingkat kesukaran sedang.

Instrumen ini dapat digunakan ke tahap selanjutnya.



**LAMPIRAN 04.
HASIL UJI MATERI DAN MEDIA**

**KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN
BERDASARKAN INSTRUMEN LORI**

Indikator	Penjelasan	No. Pernyataan
Kualitas Isi	Akurasi, penyajian gagasan yang berimbang, tingkat detail yang tepat, dan dapat diimplementasikan kembali di berbagai konteks yang Berbeda	1,2,3,4
Keselarasan tujuan pembelajaran	Keselarasan antara tujuan pembelajaran, kegiatan, penilaian, dan karakteristik peserta didik	5,6,7,8
Umpan balik (<i>feedback</i>) dan adaptasi	Konten atau umpan balik yang adaptif dihasilkan dari media pembelajaran	9,10
Motivasi	Kemampuan memotivasi dan menarik minat peserta pembelajaran	11

Sumber: Tabel. Penilaian Multimedia yang dikembangkan dari *Learning Object Review Instrument (LORI) version 2.0* (Nesbit dkk., 2009)

**INSTRUMEN VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN
BERDASARKAN INSTRUMEN LORI**

Judul Penelitian	Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Penyusun	I Wayan Suhendra
Pembimbing	1. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si 2. Prof. Dr. I Made Candiasa, M. I.Kom
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal :

Validator :

B. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkannya Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat untuk meningkatkan kualitas dari bahan ajar berbasis digital ini. Instrumen ini menggunakan format penilaian LORI (*Learning Object Review Instrument*) versi 2.0 dari Nesbit (2009).

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
3. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat baik, dengan keterangan sebagai berikut.

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 4: Baik

Skor 2: Kurang

Skor 5: Sangat Baik

Skor 3: Cukup

4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)						
1	Ketelitian materi					
2	Ketepatan materi					
3	Teratur dalam Penyajian Materi					
4	Ketepatan dalam Menempatkan Detail Level Materi					
Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)						
5	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					
6	Kesesuaian dengan aktivitas pembelajaran					
7	Kesesuaian dengan penilaian dalam pembelajaran					
8	Kesesuaian dengan karakter siswa					
Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)						
9	Konten adaptasi atau umpan balik dapat digerakkan oleh pelajar atau model pembelajaran yang berbeda					
10	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar					
Motivasi						
11	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar					

Sumber: Tabel. Penilaian Multimedia yang dikembangkan dari *Learning Object Review Instrument (LORI) version 2.0* (Nesbit dkk, 2009)

Kesimpulan:

Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan*:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak dapat digunakan

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

Kritikan dan masukan:

.....
.....
.....



Singaraja,.....
Penilai,

.....

HASIL VALIDASI MATERI

INSTRUMEN VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN BERDASARKAN INSTRUMEN LORI

Judul Penelitian	Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Penyusun	I Wayan Suhendra
Pembimbing	1. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si 2. Prof. Dr. I Made Candiasa, M. I.Kom
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal :

Validator : Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd

B. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkannya Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dari bahan ajar berbasis digital ini. Instrumen ini menggunakan format penilaian LORI (*Learning Object Review Instrument*) versi 2.0 dari Nesbit (2009).

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
3. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat baik, dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 4: Baik

Skor 2: Kurang

Skor 5: Sangat Baik

Skor 3: Cukup

4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)						
1	Ketelitian materi					✓
2	Ketepatan materi					✓
3	Teratur dalam Penyajian Materi					✓
4	Ketepatan dalam Mencompactkan Detail Level Materi					✓
Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)						
5	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
6	Kesesuaian dengan aktivitas pembelajaran				✓	
7	Kesesuaian dengan penilaian dalam pembelajaran				✓	
8	Kesesuaian dengan karakter siswa				✓	
Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)						
9	Konten adaptasi atau umpan balik dapat digerakkan oleh pelajar atau model pembelajaran yang berbeda				✓	
10	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar					✓
Motivasi						
11	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar					✓

Sumber: Tabel. Penilaian Multimedia yang dikembangkan dari *Learning Object Review Instrument (LORI) version 2.0* (Nesbit dkk, 2009)

Kesimpulan:

Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan*:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak dapat digunakan

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

Kritikan dan masukan:

Agar ada interaksi di antara &
kesimpulan setiap topik

Singaraja, 27-10-2023

Penilai,

Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd
NIP. 196205151988031005

**INSTRUMEN VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN
BERDASARKAN INSTRUMEN LORI**

Judul Penelitian	Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Penyusun	I Wayan Suhendra
Pembimbing	1. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si 2. Prof. Dr. I Made Candiasa, M. I.Kom
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal :

Validator : Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si

B. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkannya Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dari bahan ajar berbasis digital ini. Instrumen ini menggunakan format penilaian LORI (*Learning Object Review Instrument*) versi 2.0 dari Nesbit (2009).

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
3. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat baik, dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 4: Baik

Skor 2: Kurang

Skor 5: Sangat Baik

Skor 3: Cukup

4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)						
1	Ketelitian materi					✓
2	Ketepatan materi					✓
3	Teratur dalam Penyajian Materi					✓
4	Ketepatan dalam Menempatkan Detail Level Materi					✓
Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)						
5	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
6	Kesesuaian dengan aktivitas pembelajaran					✓
7	Kesesuaian dengan penilaian dalam pembelajaran					✓
8	Kesesuaian dengan karakter siswa					✓
Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)						
9	Konten adaptasi atau umpan balik dapat digerakkan oleh pelajar atau model pembelajaran yang berbeda					✓
10	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar					✓
Motivasi						
11	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar					✓

Sumber: Tabel. Penilaian Multimedia yang dikembangkan dari *Learning Object Review Instrument (LORI)* version 2.0 (Nesbit dkk, 2009)

Kesimpulan:

Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan*:

1. Dapat digunakan tanpa revisi ✓
2. Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak dapat digunakan

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

Kritikan dan masukan:

..... dapat dikumpulkan
.....
.....

Singaraja, 27/10 - 2023

Penilai,

Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si
NIP. 195812311986011005

Berdasarkan lembar validasi materi dari kedua ahli maka dilakukan analisis sebagai berikut.

No.	Penelitian	Kriteria	JUDGES		RATA-RATA	KLASIFIKASI
			I	II		
Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)						
1	Ketelitian materi		5	5	5	
2	Ketepatan materi		5	5	5	
3	Teratur dalam Penyajian Materi		5	5	5	
4	Ketepatan dalam Menempatkan Detail Level Materi		5	5	5	
	JUMLAH		20	20	20	
	RATA-RATA		5	5	5.00	Sangat Tinggi
Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)						
5	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran		5	5	5	
6	Kesesuaian dengan aktivitas pembelajaran		4	5	4.5	
7	Kesesuaian dengan penilaian dalam pembelajaran		4	5	4.5	
8	Kesesuaian dengan karakter siswa		4	5	4.5	
	JUMLAH		17	20	18.5	
	RATA-RATA		4.25	5	4.63	Sangat Tinggi
Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)						
9	Konten adaptasi atau umpan balik dapat digerakkan oleh pelajar atau model pembelajaran yang berbeda		4	5	4.5	
10	Kemampuan menarik perhatian banyak pelajar		5	5	5	
	JUMLAH		9	10	9.5	
	RATA-RATA		4.5	5	4.75	Sangat Tinggi
Motivasi						
11	Kemampuan memotivasi banyak pelajar		5	5	5	
	JUMAH		5	5	5	
	RATA-RATA		5	5	5	Sangat Tinggi
	RATA-RATA KESELURUHAN				4.84	Sangat Tinggi

Dari data di atas diperoleh rekapitulasi hasil validasi media sebagai berikut.

NO	kriteria Penilaian	JUDGES		RATA-RATA SKOR	KLASIFIKASI
		I	II		
1	Desain Presentasi (Presentation Design)	5.00	4.00	4.50	Sangat Baik
2	Kemudahan Untuk Digunakan (Interaction Usability)	5.00	4.00	4.50	Sangat Baik
3	Aksesibilitas (Accessibility)	5.00	4.00	4.50	Sangat Baik
4	Kemudahan Dimanfaatkan Kembali (Reusability)	4.00	5.00	4.50	Sangat Baik
	RATA-RATA SKOR			4.50	Sangat Baik

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi media, nilai rata-rata skor keseluruhan kriteria adalah 4,50. Dengan rata-rata skor tersebut bahan ajar IPAS berbasis digital dinyatakan valid dengan klasifikasi sangat baik.



**KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
BERDASARKAN INSTRUMEN LORI**

Indikator	Penjelasan	No. Pernyataan
Desain presentasi	Desain informasi visual dan auditori untuk meningkatkan pembelajaran dan mengifisienkan pemrosesan Informasi	1
Usabilitas interaksi	Kemudahan navigasi, prediktabilitas antarmuka pengguna, dan kualitas fitur bantuan antarmuka	2,3
Aksesibilitas	Kemudahan dalam mengakses media Pembelajaran	4
Kemudahan dimanfaatkan Kembali	Mudah diakses oleh berbagai pelajar	5

Sumber: Tabel. Penilaian Multimedia yang dikembangkan dari *Learning ObjectReview Instrument (LORI) version 2.0 (Nesbit dkk., 2009)*

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
BERDASARKAN INSTRUMEN LORI**

Judul Penelitian	Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Penyusun	I Wayan Suhendra
Pembimbing	1. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si 2. Prof. Dr. I Made Candiasa, M. I.Kom
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal :

Validator :

B. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkannya Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian, masukan, dan saran terhadap produk yang telah dibuat untuk meningkatkan kualitas dari bahan ajar berbasis digital ini. Instrumen ini menggunakan format penilaian LORI (*Learning Object Review Instrument*) versi 2.0 dari Nesbit (2009).

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
3. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat baik, dengan keterangan sebagai berikut.

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 4: Baik

Skor 2: Kurang

Skor 5: Sangat Baik

Skor 3: Cukup

4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Kriteria Penilaian	Penilai				
		1	2	3	4	5
Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)						
1	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran					
Kemudahan Untuk Digunakan (<i>Interaction Usability</i>)						
2	Navigasi memudahkan siswa dalam penggunaan					
3	Antarmuka yang dibuat membuat pengoperasian lebih mudah, efisien, dan menarik					
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)						
4	Desain dari kontrol dan format penyajian mengakomodasi berbagai kondisi pelajar					
Kemudahan Dimanfaatkan Kembali (<i>Reusability</i>)						
5	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan siswa yang Berbeda					

Sumber: Tabel. Penilaian Multimedia yang dikembangkan dari *Learning Object Review Instrument (LORI) version 2.0* (Nesbit dkk., 2009)

Kesimpulan:

Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan*:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak dapat digunakan

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

Kritikan dan masukan:

.....
.....
.....

Singaraja,.....

Penilai,

.....



HASIL VALIDASI MEDIA

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN BERDASARKAN INSTRUMEN LORI

Judul Penelitian	Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Penyusun	I Wayan Suhendra
Pembimbing	1. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si 2. Prof. Dr. I Made Candiasa, M. I.Kom
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal :

Validator : Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd.

B. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkannya Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dari bahan ajar berbasis digital ini. Instrumen ini menggunakan format penilaian LORI (*Learning Object Review Instrument*) versi 2.0 dari Nesbit (2009).

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
3. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat baik, dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 4: Baik

Skor 2: Kurang

Skor 5: Sangat Baik

Skor 3: Cukup

4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Kriteria Penilaian	Penilai				
		1	2	3	4	5
Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)						
1	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran					✓
Kemudahan Untuk Digunakan (<i>Interaction Usability</i>)						
2	Navigasi memudahkan siswa dalam penggunaan					✓
3	Antarmuka yang dibuat membuat pengoperasian lebih mudah, efisien, dan menarik					✓
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)						
4	Desain dari kontrol dan format penyajian mengakomodasi berbagai kondisi pelajar					✓
Kemudahan Dimanfaatkan Kembali (<i>Reusability</i>)						
5	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan siswa yang Berbeda				✓	

Sumber: Tabel. Penilaian Multimedia yang dikembangkan dari *Learning Object Review Instrument (LORI) version 2.0* (Nesbit dkk., 2009)

Kesimpulan:

Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan*:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak dapat digunakan

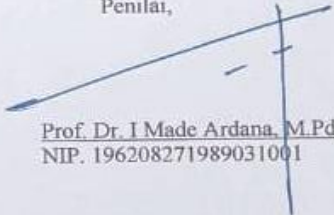
*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

*Jika mungkin bahan ajar didesain / multimedia
memalui media ~~seperti~~ melalui permainan!*

Singaraja,

Penilai,


Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd.
NIP. 196208271989031001

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
BERDASARKAN INSTRUMEN LORI**

Judul Penelitian	Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Penyusun	I Wayan Subendra
Pembimbing	1. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si 2. Prof. Dr. I Made Candiasa, M. I.Kom
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal :

Validator : Prof.Dr. I Made Candiasa, M.I.Kom.

B. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkannya Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dari bahan ajar berbasis digital ini. Instrumen ini menggunakan format penilaian LORI (*Learning Object Review Instrument*) versi 2.0 dari Nesbit (2009).

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
3. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai sangat baik, dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 1: Sangat Kurang

Skor 4: Baik

Skor 2: Kurang

Skor 5: Sangat Baik

Skor 3: Cukup

4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Kriteria Penilaian	Penilai				
		1	2	3	4	5
Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)						
1	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran				✓	
Kemudahan Untuk Digunakan (<i>Interaction Usability</i>)						
2	Navigasi memudahkan siswa dalam penggunaan				✓	
3	Antarmuka yang dibuat membuat pengoperasian lebih mudah, efisien, dan menarik				✓	
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)						
4	Desain dari kontrol dan format penyajian mengakomodasi berbagai kondisi pelajar				✓	
Kemudahan Dimanfaatkan Kembali (<i>Reusability</i>)						
5	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan siswa yang Berbeda					✓

Sumber: Tabel. Penilaian Multimedia yang dikembangkan dari *Learning Object Review Instrument (LORI) version 2.0* (Nesbit dkk., 2009)

Kesimpulan:

Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan*:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak dapat digunakan

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

Kritikan dan masukan:


.....

.....

.....

Singaraja,.....

Penilai,



Prof. Dr. I Made Candiasa, M.I.Kom.

NIP. 196012311986011004

Berdasarkan lembar validasi media dari kedua ahli maka dilakukan analisis sebagai berikut.

No	Kriteria Penelitian	Judges		Rata-Rata	Klasifikasi
		I	II		
Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)					
1	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran	5	4	4.5	
	JUMLAH	5	4	4.5	
	RATA-RATA	5	4	4.5	Sangat Tinggi
Kemudahan Untuk Digunakan (<i>Interaction Usability</i>)					
2	Navigasi memudahkan siswa dalam penggunaan	5	4	4.5	
3	Antarmuka yang dibuat membuat pengoperasian lebih mudah, efisien, dan menarik	5	4	4.5	
	JUMLAH				
	RATA-RATA	5	4	4.5	Sangat Tinggi
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)					
4	Desain dari kontrol dan format penyajian mengakomodasi berbagai kondisi pelajar	5	4	4.5	
	JUMLAH	5	4	4.5	
	RATA-RATA	5	4	4.5	Sangat Tinggi
Kemudahan Dimanfaatkan Kembali (<i>Reusability</i>)					
5	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan siswa yang berbeda	4	5	4.5	
	JUMLAH	4	5	4.5	
	RATA-RATA	4	5	4.5	Sangat Tinggi
	RATA-RATA KESELURUHAN			4.5	Sangat Tinggi

Dari data di atas diperoleh rekapitulasi hasil validasi media sebagai berikut.

NO	kriteria Penilaian	JUDGES		RATA-RATA SKOR	KLASIFIKASI
		I	II		
1	Desain Presentasi (Presentation Design)	5.00	4.00	4.50	Sangat Baik
2	Kemudahan Untuk Digunakan (Interaction Usability)	5.00	4.00	4.50	Sangat Baik
3	Aksesibilitas (Accessibility)	5.00	4.00	4.50	Sangat Baik
4	Kemudahan Dimanfaatkan Kembali (Reusability)	4.00	5.00	4.50	Sangat Baik
	RATA-RATA SKOR			4.50	Sangat Baik

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi media, nilai rata-rata skor keseluruhan kriteria adalah 4,50. Dengan rata-rata skor tersebut bahan ajar IPAS berbasis digital dinyatakan valid dengan klasifikasi sangat baik.





LAMPIRAN 05.
HASIL UJI *ONE TO ONE* DAN KELOMPOK KECIL

HASIL UJI *ONE TO ONE*

Uji *One to One* menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* dengan subjek 3 orang siswa SD Negeri 22 Dangin Puri. Uji ini melibatkan seorang pakar sebagai pengamat untuk menghasilkan data yang objektif. Pengamat tersebut berasal dari kalangan guru SD Negeri 22 Dangin Puri. Adapun Langkah-langkah dalam uji *One to One* dengan metode *Cognitive Walkthrough* adalah sebagai berikut.

- 1) Menentukan subjek dan pengamat. Dalam hal ini subjek dari uji *One to One* adalah 3 siswa kelas IV SD Negeri 22 Dangin Puri dengan bantuan pengamat 1 orang guru dari sekolah tersebut.
- 2) Membuat skenario berupa intruksi penggunaan bahan ajar seperti membuka halaman, membuka bab, membuka topik, membuka media yang terintegrasi dalam bahan ajar (*web*, video, gambar, *game* dan kuis), dan membuka evaluasi. Semua intruksi tersebut disampaikan oleh penulis kepada subjek.
- 3) Melakukan uji *One to One* dengan aktivitas antar muka dilakukan oleh siswa dan diamati oleh pengamat. Pengamat akan mencatat respon dari siswa dalam melaksanakan skenario.
- 4) Setelah melakukan pengamatan, pengamat akan menyampaikan hal-hal yang diamati terkait penggunaan bahan ajar IPAS berbasis digital. Hasil temuan disampaikan baik tertulis dan juga lisan.

Proses uji *One to One* hanya berlangsung 45 menit karena siswa sudah terbiasa dengan fungsi-fungsi yang terdapat pada bahan ajar. Siswa sudah diinformasikan satu hari sebelumnya untuk membawa *smartphone*.

Adapun temuan pada uji ini adalah sebagai berikut.

- a) Siswa mampu mengoperasikan bahan ajar IPAS.
- b) Bahan Ajar IPAS Digital dapat diakses dengan baik, namun animasi dan warna membuat produk berjalan lebih lambat saat membuka halaman beranda.
- c) Siswa memahami fitur-fitur yang disediakan.
- d) Tulisan, gambar, video, dan permainan dapat dilihat jelas oleh siswa.
- e) Bahan ajar dapat dijalankan pada *laptop* dan mampu dioperasikan oleh siswa.
- f) Siswa antusias saat melihat halaman beranda.



INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECL

Judul Penelitian	Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Responden	

A. PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda dengan keterangan penilaian berikut.

0	Tidak perlu perbaikan
1	Terdapat masalah tetapi tidak berpengaruh. Perbaikan tidak terlalu dibutuhkan
2	Perbaikan dibutuhkan dengan tingkat perincian rendah
3	Perbaikan dibutuhkan dengan tingkat perincian rendah
4	Perbaikan wajib dilakukan

No	Variabel <i>Heuristic Evaluation</i>	Penilaian				
		0	1	2	3	4
A	<i>Visibility of system status</i>					
1	Tampilan menu jelas dan mudah dipahami					
B	<i>Match between system and real world</i>					
2	Bahasa yang digunakan dapat dipahami					
C	<i>Use control and freedom</i>					
3	Navigasi mudah dipahami					
D	<i>Consistency and standard</i>					
4	Halaman menampilkan judul bab/topik/materi					
E	<i>Error prevention</i>					
5	Ketika salah buka dapat kembali ke halaman sebelumnya					
F	<i>Recognition rather than recall</i>					
6	Meringankan siswa untuk belajar					
G	<i>Flexibility and efficient of use</i>					
7	Mudah untuk digunakan dalam belajar					
H	<i>Aesthetic and minimalis</i>					
8	Tampilan menarik					
I	<i>Help users recognize dialogue and recovers from errors</i>					
9	Petunjuk dapat dipahami					
J	<i>Help and documentation</i>					
10	Terdapat petunjuk dan informasi					

Singaraja,.....

Responden,



HASIL UJI KELOMPOK KECIL

No	Variabel <i>Heuristic Evaluation</i>	Responden															Rata-rata	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	<i>Visibility of system status</i>	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.07	<i>Don't Agree</i>
2	<i>Match between system and real world</i>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.00	<i>Don't Agree</i>
3	<i>Use control and freedom</i>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.00	<i>Don't Agree</i>
4	<i>Consistency and standard</i>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.00	<i>Don't Agree</i>
5	<i>Error prevention</i>	2	0	2	1	1	2	0	2	0	1	0	2	1	0	1	1.00	<i>Cosmetic Problem</i>
6	<i>Recognition rather than recall</i>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.00	<i>Don't Agree</i>
7	<i>Flexibility and efficient of use</i>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.00	<i>Don't Agree</i>
8	<i>Aesthetic and minimalis</i>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.00	<i>Don't Agree</i>
9	<i>Help users recognize dialogue and recovers from errors</i>	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0.20	<i>Don't Agree</i>
10	<i>Help and documentation</i>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.00	<i>Don't Agree</i>



Rekapitulasi Uji Kelompok Kecil

No	Variabel <i>Heuristic Evaluation</i>	Rata-rata	Kategori
1	<i>Visibility of system status</i>	0,07	<i>Don't Agree</i>
2	<i>Match between system and real world</i>	0,00	<i>Don't Agree</i>
3	<i>Use control and freedom</i>	0,00	<i>Don't Agree</i>
4	<i>Consistency and standard</i>	0,00	<i>Don't Agree</i>
5	<i>Error prevention</i>	1,00	<i>Cosmetic Problem</i>
6	<i>Recognition rather than recall</i>	0,00	<i>Don't Agree</i>
7	<i>Flexibility and efficient of use</i>	0,00	<i>Don't Agree</i>
8	<i>Aesthetic and minimalis</i>	0,00	<i>Don't Agree</i>
9	<i>Help users recognize dialogue and recovers from errors</i>	0,20	<i>Don't Agree</i>
10	<i>Help and documentation</i>	0,00	<i>Don't Agree</i>

Berdasarkan Tabel 3.20, sembilan variable mendapatkan kategori *Don't Agree* yang artinya tidak terdapat permasalahan *usability* dan sistem nyaman digunakan sehingga tidak diperlukan perbaikan dan satu variable mendapat kategori *Cosmetic Problem* yang artinya ada masalah namun tidak mempengaruhi pengguna dan tidak perlu perbaikan jika waktu yang dimiliki terbatas. Hal ini disebabkan karena saat siswa membuka *hyperlink web* eksternal maka siswa akan tertuju pada laman asli dari link tersebut. Namun, hal tersebut tidak terlalu menjadi masalah bagi siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut bahan ajar IPAS digital dapat digunakan ke tahap selanjutnya.



LAMPIRAN 06.
HASIL UJI KEPRAKTISAN



**KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI KEPRAKTISAN BERDASARKAN
INSTRUMEN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)**

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Daya tarik	Kesan keseluruhan sistem	1, 12, 14, 16, 24, 25
Kualitas Pragmatis	Efisiensi	9, 20, 22, 23
	Kejelasan	2, 3, 13, 21
	Ketepatan	8, 11, 17, 19
Kualitas Hedonis	Stimulasi	5, 6, 7, 18
	Kebaruan	3, 10, 15, 26

(Santoso dkk., 2016)



**INSTRUMEN VALIDASI KEPRAKTISAN
BERDASARKAN INSTRUMEN *USER EXPERIENCE*
*QUESTIONNAIRE (UEQ)***

Judul Penelitian	Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Penyusun	I Wayan Suhendra
Pembimbing	1. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si 2. Prof. Dr. I Made Candiasa, M. I.Kom
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

B. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal :

Validator :

C. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkannya Bahan Ajar IPAS Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dari bahan ajar berbasis digital ini. Instrumen ini menggunakan format penilaian kepraktisan *User Experience Questionnaire (UEQ)* versi Bahasa Indonesia oleh Santoso (2016).

D. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
3. Penilaian diberikan dengan rentang 1 sampai 7. Angka 1 menunjukkan sangat tidak setuju, angka 7 menunjukkan sangat setuju.

4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempatyang telah disediakan

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan								Menyenangkan
Tak dapat dipahami								Dapat dipahami
Kreatif								Monoton
Mudah dipelajari								Sulit dipelajari
Bermanfaat								Kurang bermanfaat
Membosankan								Mengasyikkan
Tidak menarik								Menarik
Tidak dapat diprediksi								Dapat diprediksi
Cepat								Lambat
Berdaya cipta								Konvensional
Mengahalangi								Mendukung
Baik								Buruk
Rumit								Sederhana
Tidak disukai								Menggembirakan
Lazim								Tersepan
Tidak nyaman								Nyaman
Aman								Tidak aman
Memotivasi								Tidak memotivasi
Memenuhi ekspektasi								Tidak memenuhi ekspektasi
Tidak efisien								Efisien
Jelas								Membingungkan
Tidak praktis								Praktis
Terorganisasi								Berantakan
Atraktif								Tidak atraktif
Ramah pengguna								Tidak ramah pengguna
Konservatif								Inovatif

(Santoso, 2016)

Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Penilai,

.....

HASIL UJI KEPRAKTISAN MENGGUNAKAN UEQ

Adapun hasil uji kepraktisan bahan ajar IPAS berbasis digital adalah sebagai berikut.

A. Data Responden

Items																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
6	7	1	1	1	6	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	6
7	7	2	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	2	7	2	1	1	7
7	6	1	1	1	7	7	6	1	1	6	1	7	6	6	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	6	1	1	2	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	2	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	6	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	2	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	2	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	6
6	7	1	2	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	6	1	1	2	7	1	7	2	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	5	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	6	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	2	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	2	1	1	6	7	7	1	1	6	1	7	6	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	2	6	1	7	1	1	1	7
6	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	2	7	7	7	2	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	2	1	7

3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	-1	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3



C. Skala Rata-rata

Hasil transformasi data dirata-ratakan per dimensi menghasilkan data berikut.

Scale means per person					
Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan
3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
2.83	3.00	3.00	3.00	2.75	2.75
3.00	2.75	2.75	3.00	3.00	2.75
2.83	2.75	3.00	2.50	3.00	2.75
2.83	3.00	2.75	3.00	3.00	3.00
2.83	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
3.00	3.00	3.00	2.75	2.75	3.00
3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
3.00	3.00	2.75	3.00	3.00	2.75
2.67	2.75	2.75	2.75	3.00	3.00
3.00	3.00	3.00	2.00	3.00	3.00
3.00	3.00	3.00	2.75	3.00	3.00
3.00	3.00	3.00	2.75	3.00	3.00
2.83	3.00	3.00	2.75	2.75	2.75
3.00	3.00	2.75	2.75	3.00	3.00
2.83	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
2.83	3.00	2.75	3.00	2.75	3.00
3.00	2.75	3.00	2.75	2.75	3.00
3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00

3.00	3.00	3.00	3.00	2.50	3.00
3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00



REKAPITULASI HASIL UJI KEPRAKTISAN

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	2.940	0.01
Kejelasan	2.960	0.01
Efisiensi	2.940	0.01
Ketepatan	2.870	0.05
Stimulasi	2.930	0.02
Kebaruan	2.950	0.01

Berdasarkan hasil analisis UEQ diatas maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar IPAS berbasis digital praktis untuk digunakan siswa ataupun guru.





**LAMPIRAN 07.
HASIL UJI EFEKTIVITAS**



DATA HASIL BELAJAR PRETEST-POSTTEST

Siswa	Hasil Belajar		Kode Hasil Belajar	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
SS1	50	90	1	2
SS2	45	85	1	2
SS3	30	80	1	2
SS4	35	95	1	2
SS5	45	100	1	2
SS6	60	95	1	2
SS7	55	85	1	2
SS8	50	80	1	2
SS9	50	100	1	2
SS10	60	100	1	2
SS11	75	90	1	2
SS12	60	85	1	2
SS13	55	80	1	2
SS14	25	75	1	2
SS15	45	100	1	2
SS16	70	90	1	2
SS17	55	85	1	2
SS18	40	80	1	2
SS19	40	90	1	2
SS20	55	70	1	2
SS21	10	85	1	2
SS22	45	80	1	2
SS23	30	95	1	2
SS24	55	75	1	2
SS25	30	70	1	2

**TABEL PERHITUNGAN NORMALITAS GAIN
PRETEST DAN POSTTEST**

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Post Test	n-Gain	Kategori
1	SS1	50	90	0.80	Tinggi
2	SS2	45	85	0.73	Tinggi
3	SS3	30	80	0.71	Tinggi
4	SS4	35	95	0.92	Tinggi
5	SS5	45	100	1.00	Tinggi
6	SS6	60	95	0.88	Tinggi

7	SS7	55	85	0.67	Sedang
8	SS8	50	80	0.60	Sedang
9	SS9	50	100	1.00	Tinggi
10	SS10	60	100	1.00	Tinggi
11	SS11	75	90	0.60	Sedang
12	SS12	60	85	0.63	Sedang
13	SS13	55	80	0.56	Tinggi
14	SS14	25	75	0.67	Sedang
15	SS15	45	100	1.00	Tinggi
16	SS16	70	90	0.67	Sedang
17	SS17	55	85	0.67	Sedang
18	SS18	40	80	0.67	Sedang
19	SS19	40	90	0.83	Tinggi
20	SS20	55	70	0.33	Sedang
21	SS21	10	85	0.83	Tinggi
22	SS22	45	80	0.64	Sedang
23	SS23	30	95	0.93	Tinggi
24	SS24	55	75	0.44	Sedang
25	SS25	30	70	0.57	Sedang
	RATA-RATA	46.8	88.4	0.73	Tinggi
	KATEGORI		Efektif		

Analisis selanjutnya menggunakan uji-t, syarat data untuk uji-t harus normal dan homogen untuk itu perlu dilakukan uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varian. Dalam hal ini, analisis dibantu menggunakan SPSS 22 for Windows. Adapun data yang dianalisis adalah data yang sama dari hasil belajar *pretest* dan *posttest*.

Uji Normalitas Sebaran Data

Analisis berbantuan SPSS 22 for Windows menggunakan fitur *analyze>Descriptive Statistic>Explore*

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar	Pretest	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%
	Posttest	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%

Descriptives

		Pretest-Posttest	Statistic	Std. Error
Hasil Belajar	Pretest	Mean	46.8000	2.92803
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 40.7569 Upper Bound 52.8431	
		5% Trimmed Mean	47.1667	
		Median	50.0000	
		Variance	214.333	
		Std. Deviation	14.64013	
		Minimum	10.00	
		Maximum	75.00	
		Range	65.00	
		Interquartile Range	17.50	
		Skewness	-.463	.464
		Kurtosis	.498	.902
		Posttest	Mean	86.4000
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound 82.6074 Upper Bound 90.1926	
	5% Trimmed Mean		86.5556	
	Median		85.0000	
	Variance		84.417	
	Std. Deviation		9.18785	
	Minimum		70.00	
	Maximum		100.00	
	Range		30.00	
	Interquartile Range		15.00	
	Skewness	-.056	.464	
Kurtosis	-.855	.902		

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest	.131	25	.200 [*]	.969	25	.612
	Posttest	.121	25	.200 [*]	.942	25	.161

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Analisis berbantuan SPSS 22 for Windows menggunakan fitur *analyze>mean compare>one way anova*

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.353	1	48	.073

ANOVA

Hasil Belajar

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	19602.000	1	19602.000	131.227	.000
Within Groups	7170.000	48	149.375		
Total	26772.000	49			

Uji-T

Analisis berbantuan SPSS 22 for Windows menggunakan fitur *analyze>mean compare>Paired Sample Test*

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	46.8000	25	14.64013	2.92803
POSTTEST	86.4000	25	9.18785	1.83757

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRETEST & POSTTEST	25	.190	.364

Paired Samples Test

	Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST - POSTTEST		39.60000	15.74008	3.14802	-46.09718	33.10282	12.579	24	.000

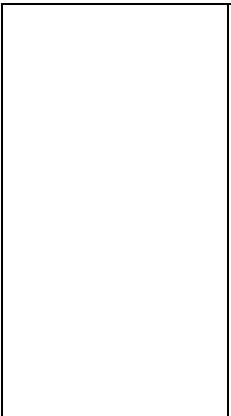


**LAMPIRAN 08.
DOKUMENTASI**

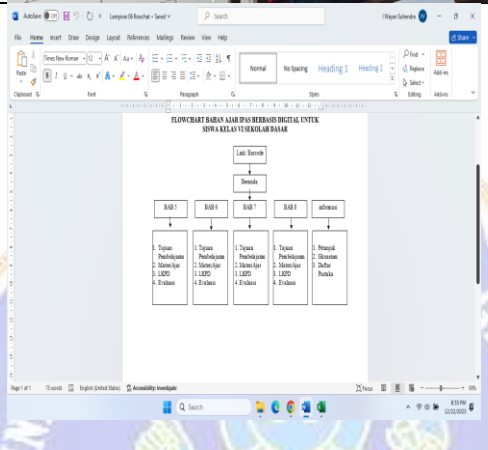
**TAHAP
ANALYZE**

FOTO





DESIGN



DEVELOP

CER AERAHKU

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menceritakan perkembangan sejarah daerah tempat tinggal.
2. Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal.
3. Menelaah pengaruh perkembangan daerah terhadap kehidupan perekonomian masyarakat di daerah tempat tinggal.





IMPLEMENT



EVALUATE





LAMPIRAN 09.
SKENARIO PEMBELAJARAN



SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1

IDENTITAS UMUM	
Satuan Pendidikan	SD Negeri 19 Dangin Puri
Kelas	IV
Semester	1 (Satu)
Pertemuan	1
Bab/Materi	Bab V / Daerahku dan Kekayaan Alamnya
Tujuan Pembelajaran	Mengidentifikasi kekayaan alam yang ada di sekitar kita
LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN	
Kegiatan Awal (Durasi: 15 menit): <ul style="list-style-type: none">• Koordiasi kelas• Guru memulai dengan pertanyaan terbuka kepada siswa tentang kekayaan alam yang mereka kenal di sekitar daerah mereka.• Siswa melakukan brainstorming secara lisan atau menuliskan jawabannya dalam buku catatan.• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	
Kegiatan Inti (Durasi: 75 menit): <ul style="list-style-type: none">• Guru memperkenalkan Bahan Ajar IPAS Digital kepada siswa. Menggambarkan cara mengaksesnya, memahami struktur isinya, dan menunjukkan bagaimana bahan ajar ini dapat membantu pemahaman mereka tentang kekayaan alam di daerah mereka.• Siswa menjelajahi modul atau bagian terkait dengan kekayaan alam daerah mereka dalam Bahan Ajar IPAS Digital. Mereka bisa melihat gambar, teks, video, atau animasi yang menggambarkan kekayaan alam tersebut.• Setelah eksplorasi, siswa diberi tugas untuk membuat daftar atau peta konseptual tentang kekayaan alam yang mereka pelajari, baik secara individu atau dalam kelompok kecil.• Siswa mempresentasikan hasil kerja mereka. Mereka dapat menggunakan peta konseptual, poster, atau presentasi singkat untuk berbagi pengetahuan tentang kekayaan alam di daerah mereka.• Diskusi kelas tentang kekayaan alam yang diidentifikasi. Guru memfasilitasi pertanyaan untuk memperdalam pemahaman siswa tentang pentingnya menjaga dan memanfaatkan kekayaan alam dengan bijak.• Guru memberikan tugas rumah untuk merefleksikan pembelajaran hari ini, seperti menulis esai singkat tentang cara melestarikan kekayaan alam yang telah mereka identifikasi.	
Kegiatan Akhir (Durasi: 15 menit): <ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan ringkasan singkat tentang apa yang telah dipelajari hari itu dan menyampaikan pesan mengenai pentingnya menjaga kekayaan alam.• Siswa diberi kesempatan untuk memberikan masukan atau pertanyaan terkait materi pembelajaran hari itu.• Tindak lanjut : meminta siswa untuk mempelajari materi lainnya di rumah.	
PENILAIAN	
Tes tulis, unjuk kerja	

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 2

IDENTITAS UMUM	
Satuan Pendidikan	SD Negeri 19 Dangin Puri
Kelas	IV
Semester	1 (Satu)
Pertemuan	2
Bab/Materi	Bab VI / Kekayaan Budaya Indonesia
Tujuan Pembelajaran	Mendeskripsikan kebudayaan lokal daerah
LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN	
Kegiatan Awal (Durasi: 15 menit): <ul style="list-style-type: none">• Koordiasi kelas• Guru memulai dengan pertanyaan terbuka kepada siswa tentang kekayaan budaya yang mereka kenal di sekitar daerah mereka.• Siswa melakukan brainstorming secara lisan atau menuliskan jawabannya dalam buku catatan.• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	
Kegiatan Inti (Durasi: 75 menit): <ul style="list-style-type: none">• Guru memperkenalkan Bahan Ajar IPAS Digital kepada siswa. Menggambarkan cara mengaksesnya, memahami struktur isinya, dan menunjukkan bagaimana bahan ajar ini dapat membantu pemahaman mereka tentang kekayaan budaya di daerah mereka.• Siswa menjelajahi modul atau bagian terkait dengan kekayaan budaya daerah mereka dalam Bahan Ajar IPAS Digital. Mereka bisa melihat gambar, teks, video, atau animasi yang menggambarkan kekayaan budaya tersebut.• Setelah eksplorasi, siswa diberi tugas untuk membuat daftar atau peta konseptual tentang kekayaan budaya yang mereka pelajari, baik secara individu atau dalam kelompok kecil.• Siswa mempresentasikan hasil kerja mereka. Mereka dapat menggunakan peta konseptual, poster, atau presentasi singkat untuk berbagi pengetahuan tentang kekayaan budaya di daerah mereka.• Diskusi kelas tentang kekayaan budaya yang diidentifikasi. Guru memfasilitasi pertanyaan untuk memperdalam pemahaman siswa tentang pentingnya menjaga dan memanfaatkan kekayaan budaya dengan bijak.• Guru memberikan tugas rumah untuk merefleksikan pembelajaran hari ini, seperti menulis esai singkat tentang cara melestarikan kekayaan budaya yang telah mereka identifikasi.	
Kegiatan Akhir (Durasi: 15 menit): <ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan ringkasan singkat tentang apa yang telah dipelajari hari itu dan menyampaikan pesan mengenai pentingnya menjaga kekayaan budaya.• Siswa diberi kesempatan untuk memberikan masukan atau pertanyaan terkait materi pembelajaran hari itu.• Tindak lanjut : meminta siswa untuk mempelajari materi lainnya di rumah.	
PENILAIAN	
Tes tulis, unjuk kerja	

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3

IDENTITAS UMUM	
Satuan Pendidikan	SD Negeri 19 Dangin Puri
Kelas	IV
Semester	1 (Satu)
Pertemuan	3
Bab/Materi	Bab VII / Aku dan Kebutuhanku
Tujuan Pembelajaran	Mengenal kebutuhan dan keinginan
LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN	
Kegiatan Awal (Durasi: 15 menit): <ul style="list-style-type: none">• Koordiasi kelas• Guru memulai dengan pertanyaan terbuka kepada siswa tentang kebutuhan dan keinginan.• Siswa melakukan brainstorming secara lisan atau menuliskan jawabannya dalam buku catatan.• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	
Kegiatan Inti (Durasi: 75 menit): <ul style="list-style-type: none">• Guru memperkenalkan Bahan Ajar IPAS Digital kepada siswa. Menggambarkan cara mengaksesnya, memahami struktur isinya, dan menunjukkan bagaimana bahan ajar ini dapat membantu pemahaman mereka tentang kekayaan budaya di daerah mereka.• Siswa menjelajahi modul atau bagian terkait dengan kebutuhan dan keinginan dalam Bahan Ajar IPAS Digital. Mereka bisa melihat gambar, teks, video, atau animasi yang menggambarkan kebutuhan dan keinginan.• Setelah eksplorasi, siswa diberi tugas untuk membuat daftar atau peta konseptual tentang kebutuhan dan keinginan yang mereka pelajari, baik secara individu atau dalam kelompok kecil.• Siswa mempresentasikan hasil kerja mereka. Mereka dapat menggunakan peta konseptual, poster, atau presentasi singkat untuk berbagi pengetahuan tentang kebutuhan dan keinginan.• Diskusi kelas tentang kebutuhan dan keinginan yang diidentifikasi. Guru memfasilitasi pertanyaan untuk memperdalam pemahaman siswa tentang kebutuhan dan keinginan.	
Kegiatan Akhir (Durasi: 15 menit): <ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan ringkasan singkat tentang apa yang telah dipelajari hari itu dan menyampaikan pesan mengenai kebutuhan dan keinginan.• Siswa diberi kesempatan untuk memberikan masukan atau pertanyaan terkait materi pembelajaran hari itu.• Tindak lanjut : meminta siswa untuk mempelajari materi lainnya di rumah.	
PENILAIAN	
Tes tulis, unjuk kerja	

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 4

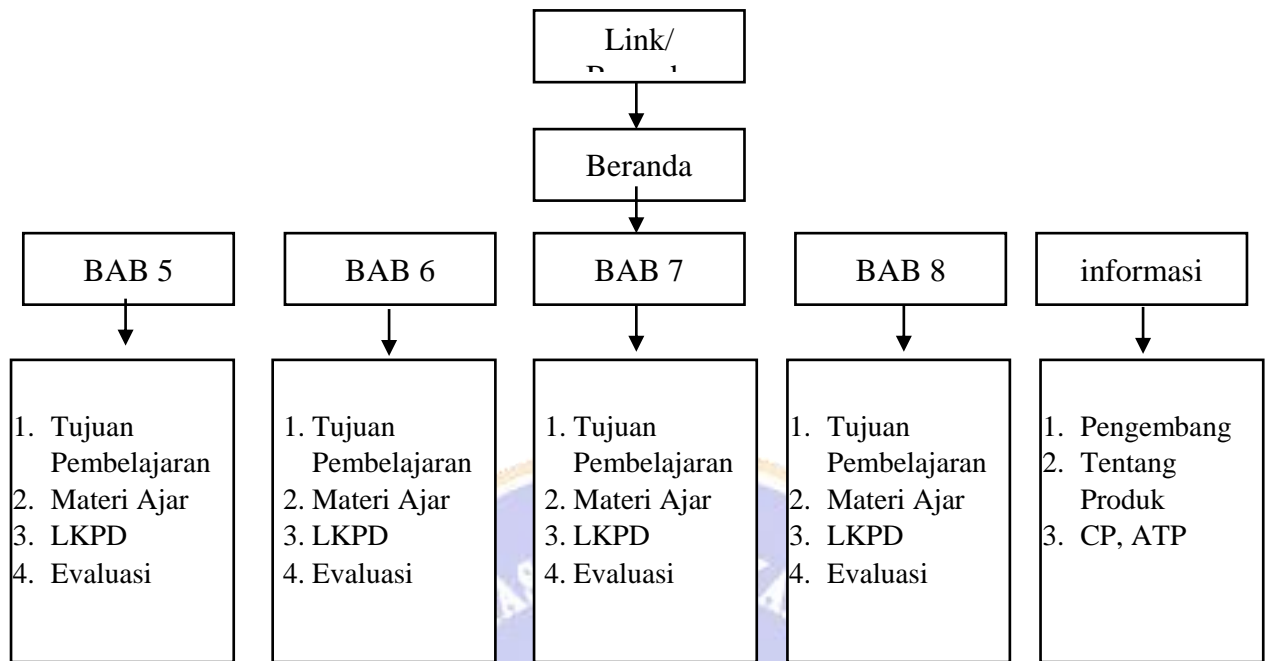
IDENTITAS UMUM	
Satuan Pendidikan	SD Negeri 19 Dangin Puri
Kelas	IV
Semester	1 (Satu)
Pertemuan	4
Bab/Materi	Bab VIII / Kini Aku Menjadi Lebih Tertib!
Tujuan Pembelajaran	Membedakan peraturan tertulis dan tidak tertulis
LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN	
Kegiatan Awal (Durasi: 15 menit): <ul style="list-style-type: none">• Koordiasi kelas• Guru memulai dengan pertanyaan terbuka kepada siswa tentang peraturan tertulis dan tidak tertulis.• Siswa melakukan brainstorming secara lisan atau menuliskan jawabannya dalam buku catatan.• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	
Kegiatan Inti (Durasi: 75 menit): <ul style="list-style-type: none">• Guru memperkenalkan Bahan Ajar IPAS Digital kepada siswa. Menggambarkan cara mengaksesnya, memahami struktur isinya, dan menunjukkan bagaimana bahan ajar ini dapat membantu pemahaman mereka tentang peraturan tertulis dan tidak tertulis.• Siswa menjelajahi modul atau bagian terkait dengan kebutuhan dan keinginan dalam Bahan Ajar IPAS Digital. Mereka bisa melihat gambar, teks, video, atau animasi yang menggambarkan peraturan tertulis dan tidak tertulis.• Setelah eksplorasi, siswa diberi tugas untuk membuat daftar atau peta konseptual tentang kekayaan budaya yang mereka pelajari, baik secara individu atau dalam kelompok kecil.• Siswa mempresentasikan hasil kerja mereka. Mereka dapat menggunakan peta konseptual, poster, atau presentasi singkat untuk berbagi pengetahuan tentang peraturan tertulis dan tidak tertulis.• Diskusi kelas tentang peraturan tertulis dan tidak tertulis yang diidentifikasi. Guru memfasilitasi pertanyaan untuk memperdalam pemahaman siswa tentang peraturan tertulis dan tidak tertulis.	
Kegiatan Akhir (Durasi: 15 menit): <ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan ringkasan singkat tentang apa yang telah dipelajari hari itu dan menyampaikan pesan mengenai peraturan tertulis dan tidak tertulis.• Siswa diberi kesempatan untuk memberikan masukan atau pertanyaan terkait materi pembelajaran hari itu.• Tindak lanjut : meminta siswa untuk mempelajari materi lainnya di rumah.	
PENILAIAN	
Tes tulis, unjuk kerja	



LAMPIRAN 10.
FLOWCHART DAN STORYBOARD



FLOWCHART BAHAN AJAR IPAS BERBASIS DIGITAL KELAS VI SD



STORY BOARD

Warna Biru

Judul Web

Bab 5
JUDUL BAB
Topik

Bab 6
JUDUL BAB
Topik

Bab 7
JUDUL BAB
Topik

Bab 8
JUDUL BAB
Topik

Selamat Datang

Catatan:
HALAMAN BERANDA

Judul Topik

Pertanyaan Esensial

Materi Pelajaran

HALAMAN TOPIK
(Terhubung dengan halaman materi)

Judul Bab

Tujuan Pembelajaran

Masuk ke TOPIK
Judul Topik

Masuk ke TOPIK
Judul Topik

Masuk ke TOPIK
Judul Topik

HALAMAN BAB

EVALUASI

Tela bacaan

Video Gambar

Game /
HALAMAN MATERI

(Sumber)

- Live worksheet
- Quizziz
- Youtube
- Canva
- Google
- Buku
- Blog



**LAMPIRAN 11.
RIWAYAT HIDUP**



RIWAYAT HIDUP



I Wayan Suhendra lahir di Muncan pada tanggal 10 Januari 1988. Penulis lahir dari pasangan I Made Sukadana (Alm) dan Ni Luh Kuta Reni. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamt di Jl, Nagasari, Gg. Sedap Malam, Kelurahan Penatih Dangin Puri, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan SD di SD Negeri 3 Kertha Mandala (Karangasem), SMP di SMP Negeri 2 Abang (Karangasem), SMA Negeri 1 Selat (Karangasem), D2 di Undiksha (Singaraja), dan S1 di Universitas Terbuka (Denpasar Pokjar Karangasem). Selanjutnya, mulai tahun 2022 sampai dengan penulisan tesis ini, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pascasarjana Pendidikan Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja.

