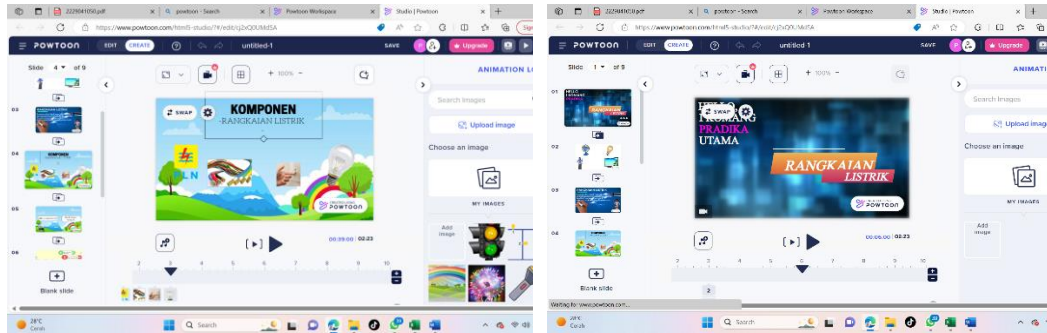




# LAMPIRAN

## Lampiran. 01 Rancangan media



## Lampiran. 02 Dokumentasi kegiatan sekolah



## Lampiran. 03 Surat Ijin Observasi



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

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman [www.pasca.undiksha.ac.id](http://www.pasca.undiksha.ac.id)

Singaraja, 28 Juli 2023

Nomor : 2926/UN48.14.1/KM/2023  
Hal : **Mohon Ijin Observasi**  
Yth. : **Kepala SD Negeri 5 Melaya**

di .....

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal tesis (tugas akhir) mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon berkenan Bapak/Ibu untuk dapat menerima mahasiswa kami:

**Nama** : **I Komang Pradika Utama**  
**NIM** : **229041050**  
**Semester** : **Smt 2**  
**Program Studi** : **Pendidikan Dasar**  
**Judul Tesis** : **Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD**

Rekomendasi dan Izin melakukan Observasi ini sangat penting bagi mahasiswa kami untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan pada sekolah/instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

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

Menyetujui,

Pembimbing II,

Pembimbing I,

  
Prof. Dr. Ketut Suma, MS.  
NIP. 195901011984031003

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



Mengetahui,  
a.n. Direktur,  
Program Pascasarjana I,  
Prof. Dr. I Wayan Bagus Putrayasa, M.Pd.  
NIP. 196002101986021001

## Lampiran. 04 Hasil Instrumen Uji Judges 1

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

#### “Media Video Pembelajaran *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”

##### A. Pengantar

Lembar validitas ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahlu materi pembelajaran.

##### B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut:  
5 = Sangat Baik  
4 = Baik  
3 = Cukup  
2 = Kurang  
1 = Sangat Kurang
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberi tanda rumput (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang sudah disediakan

##### C. Instrumen

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>A</b>	<b>Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)</b>					
1	Kebenaran ( <i>Verancity</i> )					
2	Ketepatan materi ( <i>Accurary</i> )					
3	Keseimbangan presentasi ide-ide ( <i>Balanced presentation of ideas</i> )					
4	Sesuai dengan detail tingkatan ( <i>Appropriate level of detail</i> )					
<b>B</b>	<b>Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)</b>					
1	Sesuai dengan tujuan pembelajaran					
2	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran ( <i>Activities</i> )					
3	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran ( <i>Assessments</i> )					
4	Sesuai dengan karakteristik siswa ( <i>Learner characteristics</i> )					
<b>C</b>	<b>Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)</b>					
1	Konten beradaptasi atau memberikan umpan balik dapat dijalankan oleh Pelajaran atau model pelajar yang berbeda					
<b>D</b>	<b>Motivasi (<i>Motivation</i>)</b>					
1	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian anak pelajar					



**LEMBAR PENILAIAN JUDGES INSTRUMEN VALIDASI  
UJI AHLI ISI MATERI**

**Petunjuk:**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Relevansi		Catatan
	Relavan	Tidak Relavan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Judges I  
Singaraja, 30 September 2023



(Prof. Dr. I.B Putu Arnyana, M.Si)  
NIP. 195812311986011005

## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

### “Media Video Pembelajaran Powtoon Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”

#### A. Pengantar

Lembar validitas ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang dikembangkan dari sisi ahli media pembelajaran.

#### B. Petunjuk Pengisian

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut:  
5 = Sangat Baik  
4 = Baik  
3 = Cukup  
2 = Kurang  
1 = Sangat Kurang
- Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumpu (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan.
- Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang sudah disediakan

#### C. Instrumen

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>A</b>	<b>Desain Presentasi</b>					
1	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefesienkan pembelajaran					
<b>B</b>	<b>Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)</b>					
1	Kemudahan navigasi					
2	Tampilan yang dapat ditebak					
3	Kualitas dari tampilan fitur bantuan					
<b>C</b>	<b>Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)</b>					
1	Kemudahan dalam mengakses					
2	Desain dari control dan format penyajian untuk mengakomodasi belajar					
<b>D</b>	<b>Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)</b>					
1	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda					
<b>E</b>	<b>Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)</b>					
1	Taat pada spesifikasi standar internasional					

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES INSTRUMEN VALIDASI**  
**UJI AHLI ISI MEDIA**

**Petunjuk:**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Relevansi		Catatan
	Relavan	Tidak Relavan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		

Judges I  
Singaraja, 30 September 2023

  
(Prof. Dr. I.B Putu Arnyana, M.Si)  
NIP. 195812311986011005

## INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS PESERTA DIDIK

### “Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”

#### A. Petunjuk Pengisian

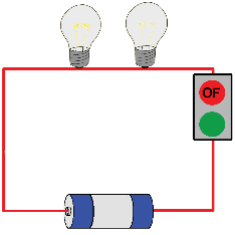
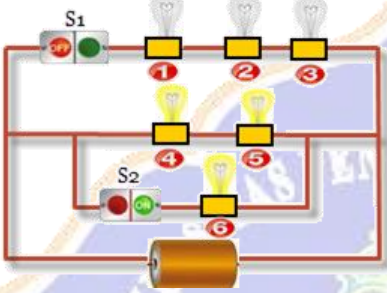
1. Pemberian tanda rumput (✓) pada kolom R= Relevan, sedangkan TR= Tidak Relevan.
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

#### B. Instrumen Penilaian

No	Aspek Yang DiNilai	Penilaian		
		R	TR	Saran
1	Apa yang dimaksud dengan rangkaian listrik? a. Sebuah alat elektronik b. Suatu alat yang menghasilkan Cahaya c. Kumpulan komponen listrik yang terhubung d. Sebuah jenis baterai	✓		
2	Sakelar adalah salah satu komponen listrik yang berfungsi untuk... a. Alat untuk memutus aliran listrik b. Sumber energi listrik c. Tempat meletakkan lampu d. Tempat meletakkan baterai	✓		
3	Alat pemutus dan penyambung arus listrik dinamakan... a. Sakelar b. Sekring c. Piting d. Konduktor	✓		
4	Komponen listrik yang berfungsi untuk	✓		



	<p>menyalurkan listrik adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Lampu</li> <li>Kabel</li> <li>Baterai</li> <li>Sakelar</li> </ol>			
5	<p>Manakah dari pernyataan berikut yang benar tentang rangkaian seri...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Jika satu lampu padam, semua lampu lainnya juga akan padam</li> <li>Jika satu lampu padam, lampu lainnya tetap menyala</li> <li>Lampu dalam rangkaian seri memiliki tegangan yang sama</li> <li>Lampu dalam rangkaian seri memiliki tegangan yang berbeda-beda</li> </ol>	✓		
6	<p>Rangkaian lampu yang digunakan di rumah-rumah adalah rangkaian...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Seri</li> <li>Paralel</li> <li>Campuran</li> <li>Sembarang</li> </ol>	✓		
7	<p>Keuntungan lampu yang dipasang secara paralel adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Biaya yang membuat rangkaian lebih murah</li> <li>Kabel lebih sedikit</li> <li>Jika salah satu lampu padam, lampi lainnya menyala</li> <li>Lampu menyala lebih redup</li> </ol>	✓		

8	 <p>Jenis rangkain listrik pada gambar berikut adalah rangkaian...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Seri</li> <li>Paralel</li> <li>Campuran</li> <li>Sembarang</li> </ol>	✓		
9	 <p>Jika saklar S1 terputus, lampu yang tidak menyala adalah lampu nomor..</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1,2, dan 3</li> <li>2 dan 3</li> <li>4,5, dan 6</li> <li>6 saja</li> </ol>	✓		
10	<p>Untuk mencegah korsleting, kawat listrik dibungkus dengan bahan bersifat...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Konduktor</li> <li>Isolator</li> <li>Radiator</li> <li>Adaptor</li> </ol>	✓		
11	<p>Dibawah ini yang <i>bukan</i> merupakan konduktor listrik adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Besi dan emas</li> <li>Perak dan tembaga</li> <li>Aluminium dan air</li> <li>Kain dan plastik</li> </ol>	✓		

12	<p>Bahan yang tepat digunakan untuk menghantarkan listrik adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kayu</li> <li>Plastik</li> <li>Karet</li> <li>Tembaga</li> </ol>	✓		
13	<p>Mengapa logam sering digunakan sebagai konduktor listrik...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Karena logam tidak memiliki elektron</li> <li>Karena logam memiliki muatan positif</li> <li>Karena logam memiliki elektrok yang bebas gerak</li> <li>Karena logam bersifat tipis</li> </ol>	✓		
14	<p>Arus listrik sangat bermanfaat bagi manusia, namun akan menjadi bahaya jika kita...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Gunakan malam hari</li> <li>Gunakan siang hari</li> <li>Tidak digunakan</li> <li>Sentuh secara langsung</li> </ol>	✓		
15	<p>Menjelang malam hari, keadaan kamar Vero mulai gelap. Vero ingin menyalakan lampu agar terlihat terang. Sebelumnya, keadaan tangan Vero masih basah dikarenakan sehabis mencuci tangan. Agar tangan Vero tidak terkena setrum oleh listrik, hal apakah yang harus Vero lakukan terlebih dahulu...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengelap tangan agar kering dahulu</li> <li>Langsung saja menyentuh saklar listrik</li> </ol>	✓		

	c. Menggunakan sarung tangan pelindung			
	d. Meminta bantuan orang lain			

Judges I  
Singaraja, 30 September 2023



(Prof. Dr. I.B Putu Arnyana, M.Si)  
NIP. 195812311986011005







	1	2	3	4	5	6	7	
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



## LEMBAR PENILAIAN JUDGES INSTRUMEN VALIDASI

### UJI AHLI ISI PRAKTISI

#### Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indicator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Relevansi		Catatan
	Relavan	Tidak Relavan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		

No	Relevansi		Catatan
	Relavan	Tidak Relavan	
23	✓		
24	✓		
25	✓		
26	✓		

Judges I  
Singaraja, 30 September 2023

  
(Prof. Dr. I.B Putu Arnyana, M.Si)  
NIP. NIP. 195812311986011005





## Lampiran. 05 Hasil Instrumen Uji Judges II

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

#### “Media Video Pembelajaran *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”

#### D. Pengantar

Lembar validitas ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahlu materi pembelajaran.

#### E. Petunjuk Pengisian

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut:  
5 = Sangat Baik  
4 = Baik  
3 = Cukup  
2 = Kurang  
1 = Sangat Kurang
- Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberi tanda rumpit (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan
- Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang sudah disediakan

#### F. Instrumen

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>A</b>	<b>Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)</b>					
1	Kebenaran ( <i>Verancity</i> )					
2	Ketepatan materi ( <i>Accurary</i> )					
3	Keseimbangan presentasi ide-ide ( <i>Balanced presentation of ideas</i> )					
4	Sesuai dengan detail tingkatan ( <i>Appropriate level of detail</i> )					
<b>B</b>	<b>Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)</b>					
1	Sesuai dengan tujuan pembelajaran					
2	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran ( <i>Activities</i> )					
3	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran ( <i>Assessments</i> )					
4	Sesuai dengan karakteristik siswa ( <i>Learner characteristics</i> )					
<b>C</b>	<b>Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)</b>					
1	Konten beradaptasi atau memberikan umpan balik dapat dijalankan oleh Pelajaran atau model pelajar yang berbeda					
<b>D</b>	<b>Motivasi (<i>Motivation</i>)</b>					
1	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian anak pelajar					

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES INSTRUMEN VALIDASI  
UJI AHLI ISI MATERI**

**Petunjuk:**

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator penilaian.
4. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Relevansi		Catatan
	Relavan	Tidak Relavan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Judges II  
Singaraja, 30 September 2023

  
08 Oktober 2023

(Prof. Dr. I Made Candiasa, MI.Kom)  
NIP. 196012311986011004

## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

### “Media Video Pembelajaran *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”

#### A. Pengantar

Lembar validitas ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang dikembangkan dari sisi ahli desain pembelajaran.

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut:  
5 = Sangat Baik  
4 = Baik  
3 = Cukup  
2 = Kurang  
1 = Sangat Kurang
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumpu (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang sudah disediakan

#### C. Instrumen

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>A</b>	<b>Desain Presentasi</b>					
1	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefesienkan pembelajaran					
<b>B</b>	<b>Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)</b>					
1	Kemudahan navigasi					
2	Tampilan yang dapat ditebak					
3	Kualitas dari tampilan fitur bantuan					
<b>C</b>	<b>Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)</b>					
1	Kemudahan dalam mengakses					
2	Desain dari control dan format penyajian untuk mengakomodasi belajar					
<b>D</b>	<b>Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)</b>					
1	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda					
<b>E</b>	<b>Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)</b>					
1	Taat pada spesifikasi standar internasional					

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES INSTRUMEN VALIDASI  
UJI AHLI ISI MEDIA**

**Petunjuk:**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indicator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Relevansi		Catatan
	Relavan	Tidak Relavan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Judges II  
Singaraja, 30 September  
2023

08 Oktober 2023  
*I Made Candiasa*

(Prof. Dr. I Made Candiasa,  
MI.Kom)  
NIP. 196012311986011004



## INSTRUMEN RESPON PRAKTIKI

### “Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”

#### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

#### B. Petunjuk

1. Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisioner berikut ini dengan baik dan benar. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

**Contoh:**

Menyusahkan									Menyenangkan

Respin ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

2. Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
3. Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!



**LEMBAR PENILAIAN JUDGES INSTRUMEN VALIDASI  
UJI AHLI ISI PRAKTISI**

**Petunjuk:**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indicator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Relevansi		Catatan
	Relavan	Tidak Relavan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		

No	Relevansi		Catatan
	Relavan	Tidak Relavan	
23	✓		
24	✓		
25	✓		
26	✓		

Judges II  
 Singaraja, 30 September  
 2023



08 Oktober 2023

*I Made Candiasa*  
 (Prof. Dr. I Made Candiasa,  
 MI.Kom)  
 NIP. 196012311986011004

## INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS PESERTA DIDIK

### “Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”

#### C. Petunjuk Pengisian

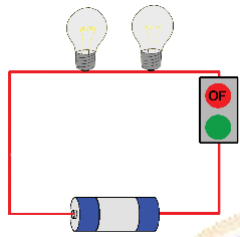
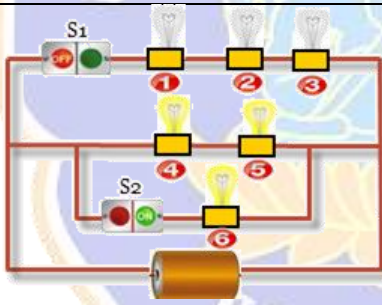
5. Pemberian tanda rumput (✓) pada kolom R= Relevan, sedangkan TR= Tidak Relevan.
6. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
7. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan
8. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

#### D. Instrumen Penilaian

No	Aspek Yang DiNilai	Penilaian		
		R	TR	Saran
1	Apa yang dimaksud dengan rangkaian listrik? e. Sebuah alat elektronik f. Suatu alat yang menghasilkan Cahaya g. Kumpulan komponen listrik yang terhubung h. Sebuah jenis baterai	✓		
2	Sakelar adalah salah satu komponen listrik yang berfungsi untuk... e. Alat untuk memutus aliran listrik f. Sumber energi listrik g. Tempat meletakkan lampu h. Tempat meletakkan baterai	✓		
3	Alat pemutus dan penyambung arus listrik dinamakan...	✓		

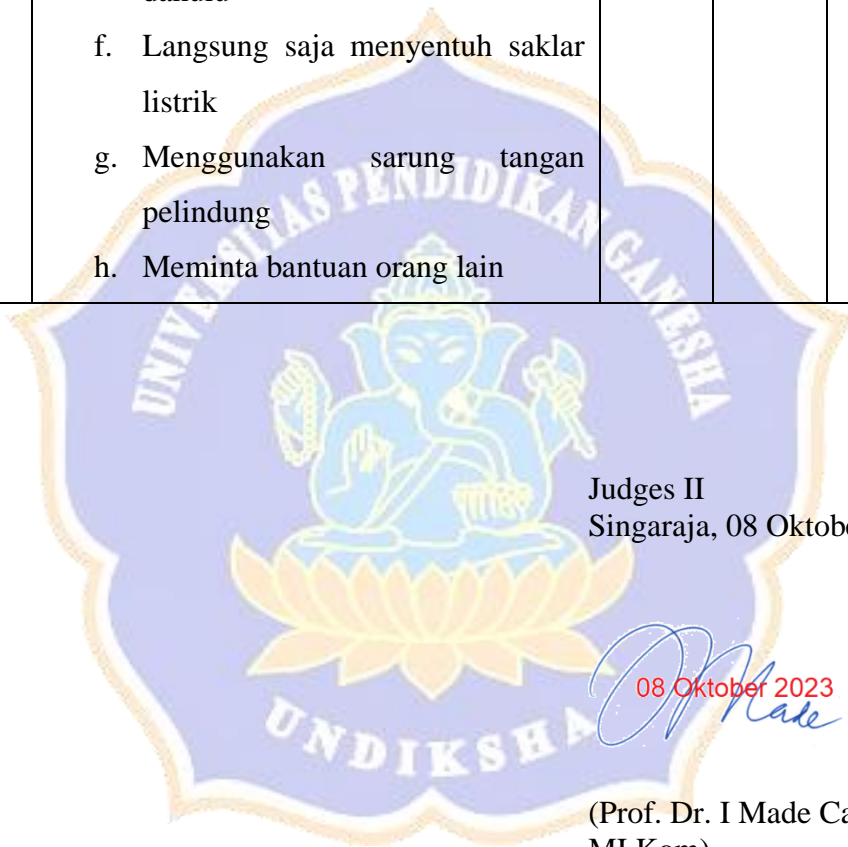
	<ul style="list-style-type: none"> <li>e. Sakelar</li> <li>f. Sekring</li> <li>g. Piting</li> <li>h. Konduktor</li> </ul>			
4	<p>Komponen listrik yang berfungsi untuk menyalurkan listrik adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>e. Lampu</li> <li>f. Kabel</li> <li>g. Baterai</li> <li>h. Sakelar</li> </ul>	✓		
5	<p>Manakah dari pernyataan berikut yang benar tentang rangkaian seri...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>e. Jika satu lampu padam, semua lampu lainnya juga akan padam</li> <li>f. Jika satu lampu padam, lampu lainnya tetap menyala</li> <li>g. Lampu dalam rangkaian seri memiliki tegangan yang sama</li> <li>h. Lampu dalam rangkaian seri memiliki tegangan yang berbeda-beda</li> </ul>	✓		
6	<p>Rangkaian lampu yang digunakan di rumah-rumah adalah rangkaian...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>e. Seri</li> <li>f. Paralel</li> <li>g. Campuran</li> <li>h. Sembarang</li> </ul>	✓		
7	<p>Keuntungan lampu yang dipasang secara paralel adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>e. Biaya yang membuat rangkaian</li> </ul>	✓		



	<p>lebih murah</p> <p>f. Kabel lebih sedikit</p> <p>g. Jika salah satu lampu padam, lampi lainnya menyala</p> <p>h. Lampu menyala lebih redup</p>			
8	 <p>Jenis rangkain listrik pada gambar berikut adalah rangkaian...</p> <p>e. Seri</p> <p>f. Parallel</p> <p>g. Campuran</p> <p>h. Sembarang</p>	✓		
9	 <p>Jika saklar S1 terputus, lampu yang tidak menyala adalah lampu nomor..</p> <p>e. 1,2, dan 3</p> <p>f. 2 dan 3</p> <p>g. 4,5, dan 6</p> <p>h. 6 saja</p>	✓		
10	<p>Untuk mencegah korsleting, kawat listrik dibungkus dengan bahan bersifat...</p> <p>e. Konduktor</p> <p>f. Isolator</p>	✓		

	<p>g. Radiator</p> <p>h. Adaptor</p>			
11	<p>Dibawah ini yang <i>bukan</i> merupakan konduktor listrik adalah...</p> <p>e. Besi dan emas</p> <p>f. Perak dan tembaga</p> <p>g. Aluminium dan air</p> <p>h. Kain dan plastik</p>	✓		
12	<p>Bahan yang tepat digunakan untuk menghantarkan listrik adalah...</p> <p>e. Kayu</p> <p>f. Plastik</p> <p>g. Karet</p> <p>h. Tembaga</p>	✓		
13	<p>Mengapa logam sering digunakan sebagai konduktor listrik...</p> <p>e. Karena logam tidak memiliki elektron</p> <p>f. Karena logam memiliki muatan positif</p> <p>g. Karena logam memiliki elektrok yang bebas gerak</p> <p>h. Karena logam bersifat tipis</p>	✓		
14	<p>Arus listrik sangat bermanfaat bagi manusia, namun akan menjadi bahaya jika kita...</p> <p>e. Gunakan malam hari</p> <p>f. Gunakan siang hari</p> <p>g. Tidak digunakan</p> <p>h. Sentuh secara langsung</p>	✓		
15	<p>Menjelang malam hari, keadaan kamar</p>	✓		

	<p>Vero mulai gelap. Vero ingin menyalakan lampu agar terlihat terang. Sebelumnya, keadaan tangan Vero masih basah dikarenakan sehabis mencuci tangan. Agar tangan Vero tidak terkena setrum oleh listrik, hal apakah yang harus Vero lakukan terlebih dahulu...</p> <p>e. Mengelap tangan agar kering dahulu</p> <p>f. Langsung saja menyentuh saklar listrik</p> <p>g. Menggunakan sarung tangan pelindung</p> <p>h. Meminta bantuan orang lain</p>			
--	---	--	--	--



Judges II  
Singaraja, 08 Oktober 2023

08 Oktober 2023  
*I Made Candiasa*

(Prof. Dr. I Made Candiasa,  
MI.Kom)  
NIP. 196012311986011004

## Lampiran. 06 Berita Acara Proposal Tesis

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

**BERITA ACARA PROPOSAL TESIS**

PROGRAM STUDI : S2 PENDIDIKAN DASAR

NIM : 2229041050

NAMA : I Komang Pradika Utama

JUDUL TESIS : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS  
POWTOON PADA MATERI RANGKAIAN LISTRIK UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SD

Adapun hasil dari Proposal Tesis tersebut adalah : Mahasiswa tersebut di atas dinyatakan LULUS untuk mempersiapkan diri ke tingkat Ujian Pra Tesis.

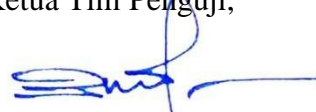
Untuk melanjutkan ke tingkat selanjutnya, yang bersangkutan diwajibkan untuk memperbaiki proposalnya terlebih dahulu, sesuai dengan saran-saran dari tim penguji sebagai berikut :

NO	TIM PENGUJI	SARAN PERBAIKAN
1	Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd.	- Tata Tulis - Judul
2	Prof. Dr. Ketut Suma, M.S.	Judul sesuaikan dengan penguji
3	Prof. Dr. I.B Putu Arnyana, M.Si	- Tambahkan hasil belajar pada judul - Ulas media yang sedang digunakan, uraikan kekurangannya - Tambahkan kelebihan2 media Powtoon pada LB - Tambahkan kajian hasil belajar pada teori ! - Uraikan uji efektifitas pada tahap implementasi - Tambahkan instrum
4	Prof. Dr. I Made Candiasa, MI.Kom	- Topik direvisi sesuai catatan - Pengujian dibuat lebih sistematis - Upayakan sumber primer - Tata tulis direvisi - Perhatikan catatan

1. Secara umum sebelum digandakan/dijilid, agar dikonsultasikan terlebih dahulu dengan tim penguji.
2. Untuk mendaftarkan diri ke tingkat Tesis, Saudara harus mendapatkan tanda tangan persetujuan dari TimPenguji masing-masing (Form isian terlampir).

Singaraja, 09 September 2023

Ketua Tim Penguji,



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198504022009121009

## Lampiran 07. Surat Keterangan Revisi Proposal

### SURAT KETERANGAN



PROGRAM STUDI : S2 PENDIDIKAN DASAR

NIM : 2229041050

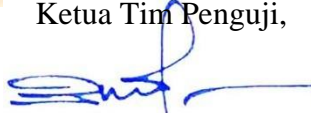
NAMA : I Komang Pradika Utama

JUDUL TESIS : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
BERBASISPOWTOON PADA MATERI RANGKAIAN  
LISTRIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS VI SD

Memang telah merevisi/memperbaiki proposalnya seperti yang telah disarankan masing-masing tim penguji dan setuju untuk digandakan/dijilid sesuai dengan aturan yang berlaku sebagai syarat mendaftar tingkat Pra Tesis

NO	TIM PENGUJI	NIP	KAPASITAS DI TIM PENGUJI	TANDAN TANGAN
1	Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd.	196205151988031005	PENGUJI I	
2	Prof. Dr. Ketut Suma, M.S.	195901011984031003	PENGUJI II	
3	Prof. Dr. I.B Putu Arnyana, M.Si	195812311986011005	PENGUJI III	
4	Prof. Dr. I Made Candiasa, MI.Kom	196012311986011004	PENGUJI IV	

Singaraja,  
Ketua Tim Penguji,



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198504022009121009

**Lampiran. 08 Hasil Belajar *Pretest-Posttes* Siswa Kelas VI**

<b>No</b>	<b>Nama Siwa</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttes</i></b>
1	Ni Putu Ayu Mirah Paramesty	66	86
2	Ni Putu Veranica Febrina Regina P.	73	86
3	Ni Kadek Mita Asri Diana	46	73
4	Ni Putu Jeny Nachita	73	93
5	I Made Wirayana Putra	86	100
6	Nisa Nur Fauziah	93	100
7	Fitri Zea Zaqina	73	100
8	Ayu Asari	86	100
9	Alan Aska Maulana	60	80
10	Muhammad Rio Saputra	60	86
11	Ni Ketut Ayu Trisna Nirmala Y.	80	100
12	Nuril Askillia Putri	66	80
13	I Gede Kevin Anggara Putra	60	80
14	Decarina Aurora Fantasia	53	80
15	Muhammad Abdul Ghofur	73	93
16	Alif Al-Furqon	73	86
17	Adellia	93	100
18	Singgih Anung Putra	73	86
19	Riska Agustin	86	93
20	Ni Putu Friska Evelyn	66	93



## Lampiran 09. Hasil Uji Validitas Ahli Media

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA I

#### “Media Video Pembelajaran *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”

##### A. Pengantar

Lembar validitas ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang dikembangkan dari sisi ahli media pembelajaran.

##### B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumpu (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan.

3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang sudah disediakan

##### C. Instrumen

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>A Desain Presentasi</b>						
1	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefesienkan pembelajaran				✓	
<b>B Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)</b>						
1	Kemudahan navigasi					✓
2	Tampilan yang dapat ditebak				✓	
3	Kualitas dari tampilan fitur bantuan				✓	
<b>C Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)</b>						
1	Kemudahan dalam mengakses					✓
2	Desain dari control dan format penyajian untuk mengakomodasi belajar				✓	
<b>D Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)</b>						
1	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda				✓	
<b>E Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)</b>						
1	Taat pada spesifikasi standar internasional				✓	

**Komentar:**

Media sudah bisa diujicobakan lebih lanjut.

Penilai Media I  
Singaraja, 20 November 2023

  
(Prof. Dr. I Made Candiasa, MI. Kom)  
NIP. 196012311986011004



## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA II

### “Media Video Pembelajaran *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”

#### A. Pengantar

Lembar validitas ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang dikembangkan dari sisi ahli media pembelajaran.

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumpu (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan.

3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang sudah disediakan


#### C. Instrumen

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>A</b>	<b>Desain Presentasi</b>					
1	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran				✓	
<b>B</b>	<b>Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)</b>					
1	Kemudahan navigasi					✓
2	Tampilan yang dapat ditebak				✓	
3	Kualitas dari tampilan fitur bantuan				✓	
<b>C</b>	<b>Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)</b>					
1	Kemudahan dalam mengakses					✓
2	Desain dari control dan format penyajian untuk mengakomodasi belajar					✓
<b>D</b>	<b>Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)</b>					
1	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda					✓
<b>E</b>	<b>Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)</b>					
1	Taat pada spesifikasi standar internasional					✓

**Komentar:**

1. Pada *opening* cantumkan sasaran video.
2. Berikan contoh-contoh kontekstual dan riil rangkaian seri dan paralel serta kelebihan dan kekurangannya agar mudah dipahami oleh para siswa.
3. Buat rangkuman materi di bagian akhir.
4. Keselamatan kerja diberi penomoran dan disertai gambar ilustrasi agar menarik dan mudah dimengerti oleh para siswa.

Penilai Media II  
Singaraja, 6 November 2023

  
(Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd)  
NIP. 197108152001121001



## Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

### INSTRUMEN AHLI MATERI

#### "Media Video Pembelajaran *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD"

##### A. Pengantar

Lembar validitas ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi pembelajaran.

##### B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberi tanda rumput (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan

3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang sudah disediakan

##### C. Instrumen

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>A</b>	<b>Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)</b>					
1	Kebenaran ( <i>Veracity</i> )					✓
2	Ketepatan materi ( <i>Accurary</i> )					✓
3	Keseimbangan presentasi ide-ide ( <i>Balanced presentation of ideas</i> )				✓	
4	Sesuai dengan detail tingkatan ( <i>Appropriate level of detail</i> )				✓	
<b>B</b>	<b>Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)</b>					
1	Sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran ( <i>Activities</i> )				✓	
3	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran ( <i>Assessments</i> )				✓	
4	Sesuai dengan karakteristik siswa ( <i>Learner characteristics</i> )					✓
<b>C</b>	<b>Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)</b>					
1	Konten beradaptasi atau memberikan umpan balik dapat dijalankan oleh Pelajaran atau model pelajar yang berbeda					✓



No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>D</b>	<b>Motivasi (Motivation)</b>					
1	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian anak pelajar					✓

## Komentar:

Pade awal diti. Pertanya beas!  
 Plus speed agas fidad terdals cept &  
 beika jeda mudi bepas nro.  
 para all beas gelombang terhal  
 temb  
 Meula molog para medis



Ahli Materi  
 Singaraja, 27 Oktober 2023

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



## INSTRUMEN AHLI MATERI II

### “Media Video Pembelajaran *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”

#### A. Pengantar

Lembar validitas ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi pembelajaran.

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut:
  - 5 = Sangat Baik
  - 4 = Baik
  - 3 = Cukup
  - 2 = Kurang
  - 1 = Sangat Kurang
2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberi tanda rumput (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang sudah disediakan

#### C. Instrumen

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>A</b>						
<b>Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)</b>						
1	Kebenaran ( <i>Veracity</i> )					V
2	Ketepatan materi ( <i>Accurary</i> )					V
3	Keseimbangan presentasi ide-ide ( <i>Balanced presentation of ideas</i> )					V
4	Sesuai dengan detail tingkatan ( <i>Appropriate level of detail</i> )					V
<b>B</b>						
<b>Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)</b>						
1	Sesuai dengan tujuan pembelajaran					V
2	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran ( <i>Activities</i> )					V
3	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran ( <i>Assessments</i> )					V
4	Sesuai dengan karakteristik siswa ( <i>Learner characteristics</i> )					V
<b>C</b>						
<b>Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)</b>						
1	Konten beradaptasi atau memberikan umpan balik dapat dijalankan oleh Pelajaran atau model pelajar yang berbeda					V

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>D</b>	<b>Motivasi (Motivation)</b>					
1	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian anak pelajar					V

**Komentar:**

Ada keaslahan konsep dalam video anda. Arus listrik itu bukan gelombang elektromagnetik.  
 Arus listrik mengalir karena ada perbedaan potensial. Arus listrik mengalir lewat penghantar.  
 Tidak ada kegiatan pengamatan pada video ini, sehingga tujuan dan kegiatan kurang sinkron.

Ahli Materi II  
 Singaraja, 27 Oktober 2023

  
 (Prof. Dr. Ketut Suma, M.S)  
 NIP. 195901011984031003



## Lampiran. 11 Hasil Instrumen Uji Kepraktisan Guru

### INSTRUMEN RESPON PRAKTISI

“Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”

#### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

#### B. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisioner berikut ini dengan baik dan benar. Bapak/Ibu dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

2. Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
3. Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

#### C. Instrumen

	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
Menghalangi							✓	Mendukung
Baik		✓						Buruk
Rumit							✓	Sederhana
Tidak disukai							✓	Menggembirakan

	1	2	3	4	5	6	7	
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

**Komentar:**

.....

.....

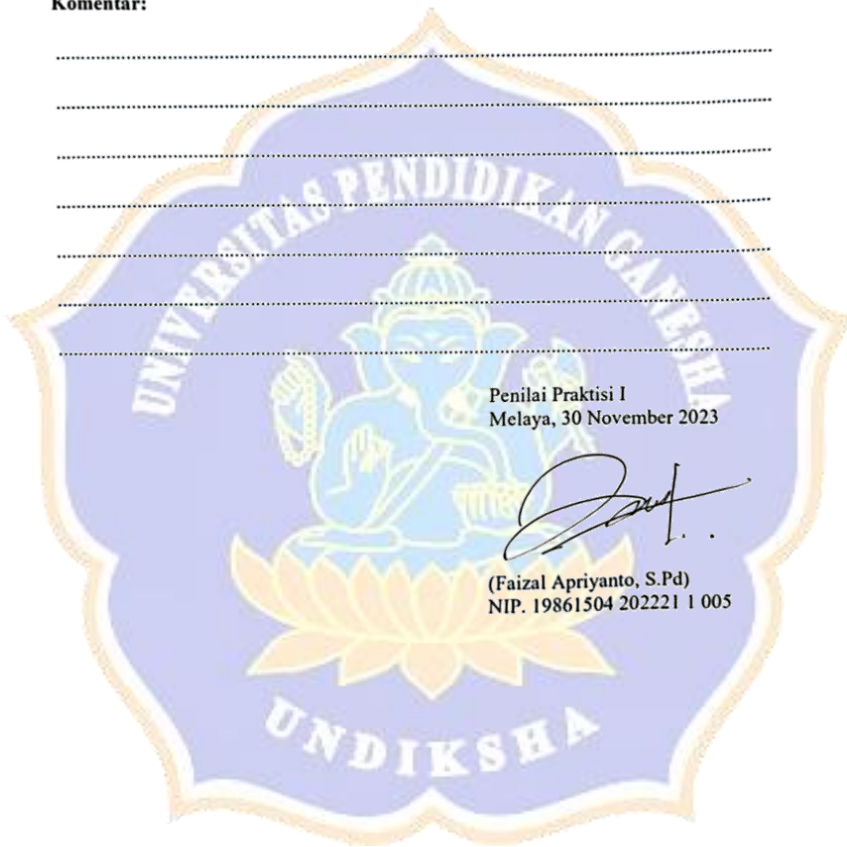
.....

.....

.....

.....

.....



Penilai Praktisi I  
Melaya, 30 November 2023

*(Handwritten Signature)*

(Faizal Apriyanto, S.Pd)  
NIP. 19861504 202221 1 005



### INSTRUMEN RESPON PRAKTIKI

#### “Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”

##### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

##### B. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisioner berikut ini dengan baik dan benar. Bapak/Ibu dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

2. Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
3. Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

##### C. Instrumen

	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
Menghalangi							✓	Mendukung
Baik	✓							Buruk
Rumit						✓		Sederhana
Tidak disukai						✓		Menggembirakan

	1	2	3	4	5	6	7	
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

**Komentar:**

.....

.....

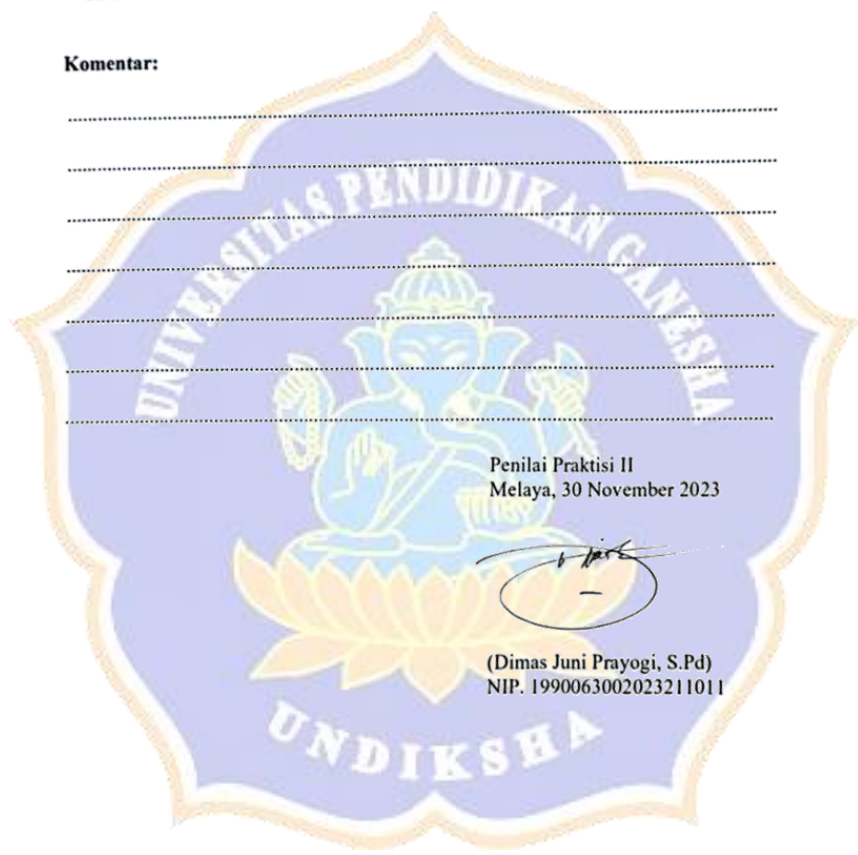
.....

.....

.....

.....

.....



Penilai Praktisi II  
Melaya, 30 November 2023

(Dimas Juni Prayogi, S.Pd)  
NIP. 1990063002023211011



### INSTRUMEN RESPON PRAKTISI

#### "Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD"

##### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

##### B. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisisioner berikut ini dengan baik dan benar. Bapak/Ibu dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

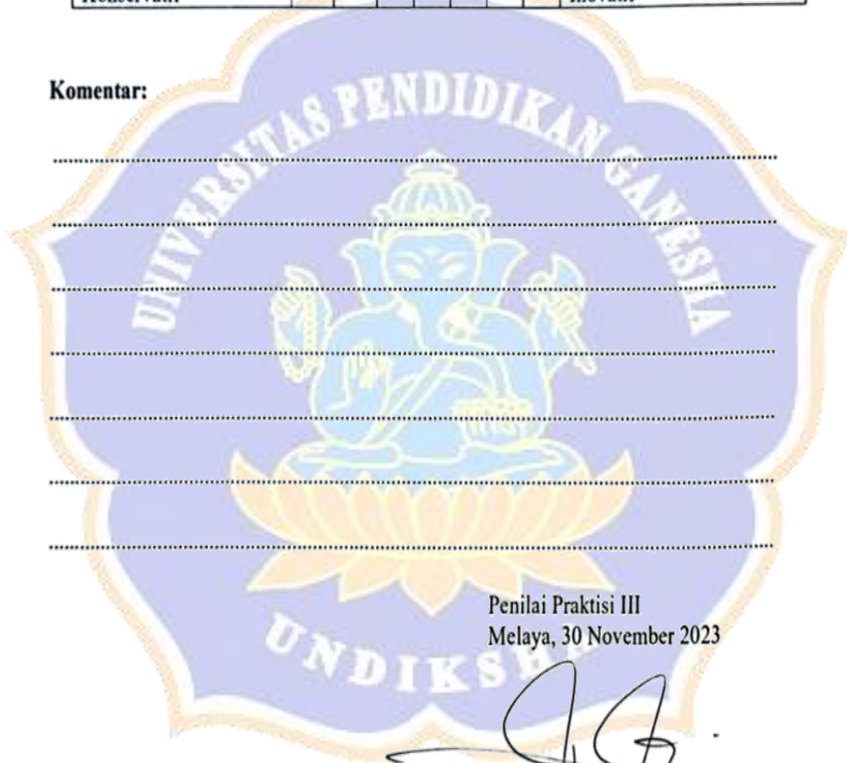
2. Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
3. Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

##### C. Instrumen

	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
Menghalangi						✓		Mendukung
Baik		✓						Buruk
Rumit							✓	Sederhana
Tidak disukai						✓		Menggembirakan

	1	2	3	4	5	6	7	
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

**Komentar:**



Penilai Praktisi III  
Melaya, 30 November 2023

(I Made Diantara Adi Putra, S.Pd)  
NIP.-

### INSTRUMEN RESPON PRAKTIKI

#### "Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD"

##### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

##### B. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisioner berikut ini dengan baik dan benar. Bapak/Ibu dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

2. Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
3. Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

##### C. Instrumen

	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
Menghalangi							✓	Mendukung
Baik		✓						Buruk
Rumit					✓			Sederhana
Tidak disukai						✓		Menggembirakan

	1	2	3	4	5	6	7	
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

**Komentar:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Penilai Praktisi IV  
Melaya, 30 November 2023

(Ni Kadek Endang Puspita Sari, S.Pd)  
NIP. 19970615 2023 1 2012



## Lampiran. 12 Hasil Instrumen Uji Kepraktisan Siswa

### INSTRUMEN RESPON PRAKTISI SISWA

#### "Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD"

##### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

##### B. Petunjuk

- Mohon melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisioner berikut ini dengan baik dan benar. dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

##### Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

- Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
- Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

##### C. Instrumen

	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
Menghalangi						✓		Mendukung
Baik			✓					Buruk
Rumit					✓			Sederhana
Tidak disukai						✓		Menggembirakan



	1	2	3	4	5	6	7	
Lazim								
Tidak nyaman							✓	Tersepan
Aman	✓					✓		Nyaman
Memotivasi	✓							Tidak aman
Memenuhi ekspektasi	✓							Tidak memotivasi
Tidak efisien								Tidak memenuhi ekspektasi
Jelas		✓					✓	Efisien
Tidak praktis						✓		Membingungkan
Terorganisasi		✓						Praktis
Atraktif		✓						Berantakan
Ramah pengguna	✓							Tidak atraktif
Konservatif				✓				Tidak ramah pengguna
								Inovatif

Penilai Praktisi  
Melaya, 30 November 2023

M. Abdul Ghofur  
*Ghuf*  
(.....)





### INSTRUMEN RESPON PRAKTIKI SISWA

#### “Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”

##### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

##### B. Petunjuk

- Mohon melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisioner berikut ini dengan baik dan benar. dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

- Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
- Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

##### C. Instrumen

	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
Menghalangi							✓	Mendukung
Baik		✓						Buruk
Rumit							✓	Sederhana
Tidak disukai						✓		Menggembirakan

	1	2	3	4	5	6	7	
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

Penilai Praktisi  
Melaya, 30 November 2023



(Riska agostin.....)



### INSTRUMEN RESPON PRAKTIKI SISWA

#### "Media Video Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD"

##### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

##### B. Petunjuk

- Mohon melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisioner berikut ini dengan baik dan benar. dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

##### Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

- Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
- Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

##### C. Instrumen

	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
Menghalangi					✓			Mendukung
Baik		✓						Buruk
Rumit							✓	Sederhana
Tidak disukai							✓	Menggembirakan

	1	2	3	4	5	6	7	
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

Penilai Praktisi  
Melaya, 30 November 2023



### INSTRUMEN RESPON PRAKTISI SISWA

#### "Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD"

##### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

##### B. Petunjuk

- Mohon melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisioner berikut ini dengan baik dan benar. dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

##### Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

- Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
- Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

##### C. Instrumen

	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
Menghalangi							✓	Mendukung
Baik		✓						Buruk
Rumit						✓		Sederhana
Tidak disukai							✓	Menggembirakan



	1	2	3	4	5	6	7	
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

Penilai Praktisi  
Melaya, 30 November 2023





**INSTRUMEN RESPON PRAKTIKI SISWA**

**"Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD"**

**A. Pengantar**

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

**B. Petunjuk**

- Mohon melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisioner berikut ini dengan baik dan benar. dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

**Contoh:**

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

- Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
- Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

**C. Instrumen**

	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
Menghalangi							✓	Mendukung
Baik		✓						Buruk
Rumit							✓	Sederhana
Tidak disukai							✓	Menggembirakan

	1	2	3	4	5	6	7	
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

Penilai Praktisi  
Melaya, 30 November 2023

Alan Aska Maulana

(.....)



**INSTRUMEN RESPON PRAKTISI SISWA**

**"Media Video Pembelajaran Berbasis *Pontoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD"**

**A. Pengantar**

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

**B. Petunjuk**

- Mohon melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisioner berikut ini dengan baik dan benar, dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

**Contoh:**

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan dibanding tidak menyenangkan.

- Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
- Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

**C. Instrumen**

	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
Menghalangi							✓	Mendukung
Baik	✓							Buruk
Rumit				✓				Sederhana
Tidak disukai							✓	Menggembirakan

	1	2	3	4	5	6	7	
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

Penilai Praktisi  
Melaya, 30 November 2023

*Adellia*  
(.....)





### INSTRUMEN RESPON PRAKTISI SISWA

#### “Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”

##### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

##### B. Petunjuk

- Mohon melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisioner berikut ini dengan baik dan benar. dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

##### Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

- Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
- Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

##### C. Instrumen

	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
Menghalangi						✓		Mendukung
Baik	✓							Buruk
Rumit							✓	Sederhana
Tidak disukai							✓	Menggembirakan

	1	2	3	4	5	6	7	
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

Penilai Praktisi  
Melaya, 30 November 2023





### INSTRUMEN RESPON PRAKTISI SISWA

#### "Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD"

##### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

##### B. Petunjuk

- Mohon melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisioner berikut ini dengan baik dan benar. dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

- Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
- Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

##### C. Instrumen

	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
Menghalangi				✓				Mendukung
Baik		✓						Buruk
Rumit				✓				Sederhana
Tidak disukai						✓		Menggembirakan



	1	2	3	4	5	6	7	
Lazim							✓	Tersepan
Tidak nyaman							✓	Nyaman
Aman	✓							Tidak aman
Memotivasi	✓							Tidak memotivasi
Memenuhi ekspektasi	✓							Tidak memenuhi ekspektasi
Tidak efisien							✓	Efisien
Jelas		✓						Mbingungkan
Tidak praktis	✓						✓	Praktis
Terorganisasi	✓							Berantakan
Atraktif		✓						Tidak atraktif
Ramah pengguna	✓							Tidak ramah pengguna
Konservatif					✓			Inovatif

Penilai Praktisi  
Melaya, 30 November 2023

DECARINA AURORA F.

*(Signature)*  
(.....)



### INSTRUMEN RESPON PRAKTISI SISWA

#### "Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD"

##### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

##### B. Petunjuk

- Mohon melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisioner berikut ini dengan baik dan benar. dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

##### Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

- Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
- Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

##### C. Instrumen

	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
Menghalangi							✓	Mendukung
Baik		✓						Buruk
Rumit					✓			Sederhana
Tidak disukai							✓	Menggembirakan

	1	2	3	4	5	6	7	
Lazim							✓	Tersepan
Tidak nyaman						✓		Nyaman
Aman		✓						Tidak aman
Memotivasi	✓							Tidak memotivasi
Memenuhi ekspektasi	✓							Tidak memenuhi ekspektasi
Tidak efisien							✓	Efisien
Jelas	✓							Mbingungkan
Tidak praktis							✓	Praktis
Terorganisasi		✓						Berantakan
Atraktif		✓						Tidak atraktif
Ramah pengguna	✓							Tidak ramah pengguna
Konservatif							✓	Inovatif

Penilai Praktisi  
Melaya, 30 November 2023



### INSTRUMEN RESPON PRAKTIKI SISWA

#### "Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD"

##### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

##### B. Petunjuk

- Mohon melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisisioner berikut ini dengan baik dan benar. dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

##### Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

- Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
- Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

##### C. Instrumen

	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
Menghalangi							✓	Mendukung
Baik			✓					Buruk
Rumit							✓	Sederhana
Tidak disukai					✓			Menggembirakan



	1	2	3	4	5	6	7	
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

Penilai Praktisi  
Melaya, 30 November 2023



### INSTRUMEN RESPON PRAKTISI SISWA

#### "Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD"

##### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

##### B. Petunjuk

- Mohon melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisioner berikut ini dengan baik dan benar. dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

##### Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

- Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
- Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

##### C. Instrumen

	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
Menghalangi							✓	Mendukung
Baik		✓						Buruk
Rumit						✓		Sederhana
Tidak disukai						✓		Menggembirakan

	1	2	3	4	5	6	7	
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

Penilai Praktisi  
Melaya, 30 November 2023

*igade kevin anggara putra*

*[Signature]*

(.....)



## INSTRUMEN RESPON PRAKTIKI SISWA

**“Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”**

**A. Pengantar**

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

**B. Petunjuk**

- Mohon melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisioner berikut ini dengan baik dan benar. dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

**Contoh:**

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

- Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
- Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

**C. Instrumen**

	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
Menghalangi							✓	Mendukung
Baik	✓							Buruk
Rumit						✓		Sederhana
Tidak disukai						✓		Menggembirakan

	1	2	3	4	5	6	7	
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

Penilai Praktisi  
Melaya, 30 November 2023





### INSTRUMEN RESPON PRAKTISI SISWA

#### “Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”

##### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

##### B. Petunjuk

1. Mohon melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisisioner berikut ini dengan baik dan benar. dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

2. Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
3. Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

##### C. Instrumen

	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
Menghalangi						✓		Mendukung
Baik		✓						Buruk
Rumit							✓	Sederhana
Tidak disukai						✓		Menggembirakan

	1	2	3	4	5	6	7	
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

Penilai Praktisi  
Melaya, 30 November 2023

Nuril Astila Putri  
(*Nuril*)



### INSTRUMEN RESPON PRAKTISI SISWA

#### “Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”

#### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

#### B. Petunjuk

- Mohon melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisioner berikut ini dengan baik dan benar. dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

#### Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

- Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
- Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

#### C. Instrumen

	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
Menghalangi		✓						Mendukung
Baik						✓		Buruk
Rumit							✓	Sederhana
Tidak disukai					✓			Menggembirakan

	1	2	3	4	5	6	7	
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

Penilai Praktisi  
 Melaya, 30 November 2023  
 Fihri zea Saana

*Fas*

(.....)





### INSTRUMEN RESPON PRAKTIKI SISWA

#### "Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD"

##### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

##### B. Petunjuk

1. Mohon melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisioner berikut ini dengan baik dan benar. dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

2. Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
3. Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

##### C. Instrumen

	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
Menghalangi						✓		Mendukung
Baik	✓							Buruk
Rumit						✓		Sederhana
Tidak disukai						✓		Menggembirakan



	1	2	3	4	5	6	7	
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

Penilai Praktisi  
Melaya, 30 November 2023

  
(Ni Putu Friska)



### INSTRUMEN RESPON PRAKTIISI SISWA

“Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”

#### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

#### B. Petunjuk

- Mohon melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisioner berikut ini dengan baik dan benar. dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

#### Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

- Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
- Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

#### C. Instrumen

	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
Menghalangi						✓		Mendukung
Baik	✓							Buruk
Rumit						✓		Sederhana
Tidak disukai						✓		Menggembirakan

	1	2	3	4	5	6	7	
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

Penilai Praktisi  
Melaya, 30 November 2023

  
(M. Rio Saputra)



### INSTRUMEN RESPON PRAKTISI SISWA

#### “Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”

##### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

##### B. Petunjuk

- Mohon melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan. silahkan mengisi kuisioner berikut ini dengan baik dan benar. dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

##### Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

- Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
- Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

##### C. Instrumen

	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
Menghalangi							✓	Mendukung
Baik			✓					Buruk
Rumit						✓		Sederhana
Tidak disukai					✓			Menggembirakan

	1	2	3	4	5	6	7	
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

Penilai Praktisi  
Melaya, 30 November 2023

*ayur*  
\_\_\_\_\_  
(Ni. Ketuv. Ayu. Trisua ANY)





### INSTRUMEN RESPON PRAKTISI SISWA

#### "Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD"

##### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

##### B. Petunjuk

- Mohon melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisisioner berikut ini dengan baik dan benar. dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

##### Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

- Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
- Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

##### C. Instrumen

	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
Menghalangi							✓	Mendukung
Baik			✓					Buruk
Rumit						✓		Sederhana
Tidak disukai							✓	Menggembirakan

	1	2	3	4	5	6	7	
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

Penilai Praktisi  
Melaya, 30 November 2023

  
(Sindjih Arung P...)



### INSTRUMEN RESPON PRAKTISI SISWA

#### "Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD"

##### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

##### B. Petunjuk

- Mohon melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisioner berikut ini dengan baik dan benar. dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

- Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
- Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

##### C. Instrumen

	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
Menghalangi						✓		Mendukung
Baik	✓							Buruk
Rumit						✓		Sederhana
Tidak disukai					✓			Menggembirakan

	1	2	3	4	5	6	7	
Lazim							<input checked="" type="checkbox"/>	Tersepan
Tidak nyaman						<input checked="" type="checkbox"/>		Nyaman
Aman			<input checked="" type="checkbox"/>					Tidak aman
Memotivasi	<input checked="" type="checkbox"/>							Tidak memotivasi
Memenuhi ekspektasi	<input checked="" type="checkbox"/>							Tidak memenuhi ekspektasi
Tidak efisien						<input checked="" type="checkbox"/>		Efisien
Jelas		<input checked="" type="checkbox"/>						Membingungkan
Tidak praktis					<input checked="" type="checkbox"/>			Praktis
Terorganisasi		<input checked="" type="checkbox"/>						Berantakan
Atraktif	<input checked="" type="checkbox"/>							Tidak atraktif
Ramah pengguna			<input checked="" type="checkbox"/>					Tidak ramah pengguna
Konservatif							<input checked="" type="checkbox"/>	Inovatif

Penilai Praktisi  
 Melaya, 30 November 2023  
 Nisa Nur Fauziah

  
 (.....)





### INSTRUMEN RESPON PRAKTISI SISWA

#### "Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD"

##### A. Pengantar

Lembar Validasi praktisi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari segi praktisi.

##### B. Petunjuk

1. Mohon melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, silahkan mengisi kuisisioner berikut ini dengan baik dan benar. dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) dari yang lebih dekat dengan impresi Anda.

Contoh:

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan						✓		Menyenangkan

Respon ini berarti anda menilai media video pembelajaran lebih menyenangkan disbanding tidak menyenangkan.

2. Berikanlah penilaian secara spontan yang anda lihat untuk meyakinkan bahwa anda memberikan impresi yang orisinal.
3. Penilaian pendapat anda sangatlah penting bagi produk yang dikembangkan. Dalam pengisian jawaban, tidak ada jawaban salah atau benar!

##### C. Instrumen

	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
Menghalangi						✓		Mendukung
Baik		✓						Buruk
Rumit							✓	Sederhana
Tidak disukai						✓		Menggembirakan



	1	2	3	4	5	6	7	
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

Penilai Praktisi  
Melaya, 30 November 2023



*(PT. Hj. Mira Paramesty)*

### Lampiran. 13 Hasil Instrumen Uji Kelompok Kecil

#### INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECL

Judul Penelitian	Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD.
Responden	Dezarina Aurora Fantasia

#### 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
<b>A</b>	<i>Visibility of system status</i>					
1	Tampilan menu jelas dan mudah dipahami	✓				
<b>B</b>	<i>Match between system and real world</i>					
2	Bahasa yang digunakan dapat dipahami	✓				
<b>C</b>	<i>Use control and freedom</i>					
3	Navigasi mudah dipahami	✓				
<b>D</b>	<i>Consistency and standard</i>					
4	Halaman menampilkan judul bab/topik/materi	✓				
<b>E</b>	<i>Error prevention</i>					
5	Ketika salah buka dapat kembali ke halaman sebelumnya	✓				
<b>F</b>	<i>Recognition rather than recall</i>					
6	Meringankan siswa untuk belajar	✓				
<b>G</b>	<i>Flexibility and efficient of use</i>					
7	Mudah untuk digunakan dalam belajar	✓				
<b>H</b>	<i>Aesthetic and minimalis</i>					
8	Tampilan menarik	✓				
<b>I</b>	<i>Help users recognize dialogue and recovers from errors</i>					
9	Petunjuk dapat dipahami	✓				
<b>J</b>	<i>Help and documentation</i>					
10	Terdapat petunjuk dan informasi	✓				

Melaya, 21 Desember 2023

Responden,



Dezarina A.F.

## INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECL

Judul Penelitian	Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD.
Responden	Nisa Nur Fauziah

## 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
<b>A</b>	<i>Visibility of system status</i>					
1	Tampilan menu jelas dan mudah dipahami	✓				
<b>B</b>	<i>Match between system and real world</i>					
2	Bahasa yang digunakan dapat dipahami	✓				
<b>C</b>	<i>Use control and freedom</i>					
3	Navigasi mudah dipahami	✓				
<b>D</b>	<i>Consistency and standard</i>					
4	Halaman menampilkan judul bab/topik/materi	✓				
<b>E</b>	<i>Error prevention</i>					
5	Ketika salah buka dapat kembali ke halaman sebelumnya	✓				
<b>F</b>	<i>Recognition rather than recall</i>					
6	Meringankan siswa untuk belajar	✓				
<b>G</b>	<i>Flexibility and efficient of use</i>					
7	Mudah untuk digunakan dalam belajar	✓				
<b>H</b>	<i>Aesthetic and minimalis</i>					
8	Tampilan menarik	✓				
<b>I</b>	<i>Help users recognize dialogue and recovers from errors</i>					
9	Petunjuk dapat dipahami	✓				
<b>J</b>	<i>Help and documentation</i>					
10	Terdapat petunjuk dan informasi	✓				

Melaya, 21 Desember 2023

Responden,



Nisa...Nur...Fauziah

## INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECL

Judul Penelitian	Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD.
Responden	IMade Wirayana Putra

## 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
<b>A</b>	<i>Visibility of system status</i>					
1	Tampilan menu jelas dan mudah dipahami	✓				
<b>B</b>	<i>Match between system and real world</i>					
2	Bahasa yang digunakan dapat dipahami	✓				
<b>C</b>	<i>Use control and freedom</i>					
3	Navigasi mudah dipahami	✓				
<b>D</b>	<i>Consistency and standard</i>					
4	Halaman menampilkan judul bab/topik/materi	✓				
<b>E</b>	<i>Error prevention</i>					
5	Ketika salah buka dapat kembali ke halaman sebelumnya	✓				
<b>F</b>	<i>Recognition rather than recall</i>					
6	Meringankan siswa untuk belajar	✓				
<b>G</b>	<i>Flexibility and efficient of use</i>					
7	Mudah untuk digunakan dalam belajar	✓				
<b>H</b>	<i>Aesthetic and minimalis</i>					
8	Tampilan menarik	✓				
<b>I</b>	<i>Help users recognize dialogue and recovers from errors</i>					
9	Petunjuk dapat dipahami	✓				
<b>J</b>	<i>Help and documentation</i>					
10	Terdapat petunjuk dan informasi	✓				

Melaya, 21 Desember 2023

Responden,



IMade Wirayana Putra



## INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECL

Judul Penelitian	Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD.
Responden	Ayu Asari.

## 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
<b>A</b>	<i>Visibility of system status</i>					
1	Tampilan menu jelas dan mudah dipahami		✓			
<b>B</b>	<i>Match between system and real world</i>					
2	Bahasa yang digunakan dapat dipahami		✓			
<b>C</b>	<i>Use control and freedom</i>					
3	Navigasi mudah dipahami		✓			
<b>D</b>	<i>Consistency and standard</i>					
4	Halaman menampilkan judul bab/topik/materi		✓			
<b>E</b>	<i>Error prevention</i>					
5	Ketika salah buka dapat kembali ke halaman sebelumnya		✓			
<b>F</b>	<i>Recognition rather than recall</i>					
6	Meringankan siswa untuk belajar		✓			
<b>G</b>	<i>Flexibility and efficient of use</i>					
7	Mudah untuk digunakan dalam belajar		✓			
<b>H</b>	<i>Aesthetic and minimalis</i>					
8	Tampilan menarik		✓			
<b>I</b>	<i>Help users recognize dialogue and recovers from errors</i>					
9	Petunjuk dapat dipahami		✓			
<b>J</b>	<i>Help and documentation</i>					
10	Terdapat petunjuk dan informasi		✓			

Melaya, 21, Desember, 2023

Responden,

  
 Ayu Asari.....



## INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECL

Judul Penelitian	Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD.
Responden	Ni Putu Ayu mirah Paramesty

## 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
<b>A</b>	<i>Visibility of system status</i>					
1	Tampilan menu jelas dan mudah dipahami	✓				
<b>B</b>	<i>Match between system and real world</i>					
2	Bahasa yang digunakan dapat dipahami	✓				
<b>C</b>	<i>Use control and freedom</i>					
3	Navigasi mudah dipahami	✓				
<b>D</b>	<i>Consistency and standard</i>					
4	Halaman menampilkan judul bab/topik/materi	✓				
<b>E</b>	<i>Error prevention</i>					
5	Ketika salah buka dapat kembali ke halaman sebelumnya	✓				
<b>F</b>	<i>Recognition rather than recall</i>					
6	Meringankan siswa untuk belajar	✓				
<b>G</b>	<i>Flexibility and efficient of use</i>					
7	Mudah untuk digunakan dalam belajar	✓				
<b>H</b>	<i>Aesthetic and minimalis</i>					
8	Tampilan menarik	✓				
<b>I</b>	<i>Help users recognize dialogue and recovers from errors</i>					
9	Petunjuk dapat dipahami	✓				
<b>J</b>	<i>Help and documentation</i>					
10	Terdapat petunjuk dan informasi	✓				

Melaya, 21. Desember. 2023

Responden,

Ni Putu Ayu mirah P.

## INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECL

Judul Penelitian	Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD.
Responden	Ni Putu Veranica Febrina Regina Putri

## 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	✓				

Melaya, 21-12-2023

Responden,

Veranica

Ni Putu Veranica Febrina R, P

## INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECL

Judul Penelitian	Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD.
Responden	Nitami Asti Dyan

## 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
<b>A</b>	<i>Visibility of system status</i>					
1	Tampilan menu jelas dan mudah dipahami	✓				
<b>B</b>	<i>Match between system and real world</i>					
2	Bahasa yang digunakan dapat dipahami	✓				
<b>C</b>	<i>Use control and freedom</i>					
3	Navigasi mudah dipahami			✓		
<b>D</b>	<i>Consistency and standard</i>					
4	Halaman menampilkan judul bab/topik/materi	✓				
<b>E</b>	<i>Error prevention</i>					
5	Ketika salah buka dapat kembali ke halaman sebelumnya		✓			
<b>F</b>	<i>Recognition rather than recall</i>					
6	Meringankan siswa untuk belajar	✓				
<b>G</b>	<i>Flexibility and efficient of use</i>					
7	Mudah untuk digunakan dalam belajar	✓				
<b>H</b>	<i>Aesthetic and minimalis</i>					
8	Tampilan menarik	✓				
<b>I</b>	<i>Help users recognize dialogue and recovers from errors</i>					
9	Petunjuk dapat dipahami		✓			
<b>J</b>	<i>Help and documentation</i>					
10	Terdapat petunjuk dan informasi		✓			

Melaya, 21 Februari 2023

Responden,

  
 Nitami Asti Dyan



## INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECL

Judul Penelitian	Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD.
Responden	Fitri zea Saqina

## 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
<b>A</b>	<i>Visibility of system status</i>					
1	Tampilan menu jelas dan mudah dipahami	✓				
<b>B</b>	<i>Match between system and real world</i>					
2	Bahasa yang digunakan dapat dipahami	✓				
<b>C</b>	<i>Use control and freedom</i>					
3	Navigasi mudah dipahami	✓				
<b>D</b>	<i>Consistency and standard</i>					
4	Halaman menampilkan judul bab/topik/materi	✓				
<b>E</b>	<i>Error prevention</i>					
5	Ketika salah buka dapat kembali ke halaman sebelumnya	✓				
<b>F</b>	<i>Recognition rather than recall</i>					
6	Meringankan siswa untuk belajar	✓				
<b>G</b>	<i>Flexibility and efficient of use</i>					
7	Mudah untuk digunakan dalam belajar	✓				
<b>H</b>	<i>Aesthetic and minimalis</i>					
8	Tampilan menarik	✓				
<b>I</b>	<i>Help users recognize dialogue and recovers from errors</i>					
9	Petunjuk dapat dipahami	✓				
<b>J</b>	<i>Help and documentation</i>					
10	Terdapat petunjuk dan informasi	✓				

Melaya, 21 Desember 2023

Responden,



Fitri Zea Saqina .....

## INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECL

Judul Penelitian	Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD.
Responden	Igede Keyin Anggara Putra

## 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
<b>A</b>	<i>Visibility of system status</i>					
1	Tampilan menu jelas dan mudah dipahami		✓			
<b>B</b>	<i>Match between system and real world</i>					
2	Bahasa yang digunakan dapat dipahami	✓				
<b>C</b>	<i>Use control and freedom</i>					
3	Navigasi mudah dipahami	✓				
<b>D</b>	<i>Consistency and standard</i>					
4	Halaman menampilkan judul bab/topik/materi	✓				
<b>E</b>	<i>Error prevention</i>					
5	Ketika salah buka dapat kembali ke halaman sebelumnya	✓				
<b>F</b>	<i>Recognition rather than recall</i>					
6	Meringankan siswa untuk belajar	✓				
<b>G</b>	<i>Flexibility and efficient of use</i>					
7	Mudah untuk digunakan dalam belajar	✓				
<b>H</b>	<i>Aesthetic and minimalis</i>					
8	Tampilan menarik	✓				
<b>I</b>	<i>Help users recognize dialogue and recovers from errors</i>					
9	Petunjuk dapat dipahami	✓				
<b>J</b>	<i>Help and documentation</i>					
10	Terdapat petunjuk dan informasi		✓			

Melaya, 21 Desember 2023

Responden,



Igede Keyin Anggara Putra



## Lampiran. 14 Persetujuan Pendaftaran Ujian Kelayakan Tesis



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

Jalan Udayana No. 11 Singaraja-Bali 81116 Telepon : (0362) 22570, Fax. : (0362) 25735  
<http://pasca.undiksha.ac.id> – email : [tu@pasca.undiksha.ac.id](mailto:tu@pasca.undiksha.ac.id) ; [pps.undiksha@yahoo.com](mailto:pps.undiksha@yahoo.com)

### PERSETUJUAN UNTUK MENDAFTAR UJIAN KELAYAKAN TESIS

PROGRAM STUDI : S2 PENDIDIKAN DASAR  
NAMA : I KOMANG PRADIKA UTAMA / Hp. 08563812373  
NIM : 2229041050  
JUDUL TESIS : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
BERBASIS *POWTOON* PADA MATERI RANGKAIAN  
LISTRIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR


Yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk mendaftar KELAYAKAN UJIAN TESIS

Singaraja, 7 Januari 2024

Pembimbing:

Koordinator Program Studi  
S2 Pendidikan Dasar

1. Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd.
2. Prof. Dr. Ketut Suma, M.S.

  
Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19850402 200912 1 009



Dilihat dari hasil analisis dengan bantuan *IBM SPSS 23* adapun hasil *Cronbach's Alpha* nilai rata-rata adalah 0,70. Jika dilihat dari kriteria realibilitas tes maka dinyatakan **Reabilitas**. Sehingga tes hasil belajar siswa kelas VI dengan materi rangkaian Listrik dapat diterapkan disekolah dasar. Hal ini dapat dilihat pada Tabel berikut.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.702	15

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	12.5250	3.179	.637	.633
soal2	12.4250	3.892	.238	.696
soal3	12.3500	4.182	.097	.706
soal4	12.4500	3.844	.242	.696
soal5	12.5000	3.333	.555	.649
soal6	12.5000	3.487	.441	.668
soal7	12.4250	3.687	.404	.675
soal8	12.3250	4.379	-.130	.717
soal9	12.3500	4.079	.213	.697
soal10	12.4000	4.041	.151	.705
soal11	12.4250	3.635	.447	.669
soal12	12.3250	4.122	.266	.694
soal13	12.4000	3.990	.194	.700
soal14	12.3750	3.676	.558	.661
soal15	12.4250	4.097	.080	.715

### Lampiran. 16 Analisis Indeks Kesukaran

Analisis indeks kesukaran butir dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *IBM SPSS 23*. Adapun rumus indeks kesukaran butir hasil belajar sebagai berikut:

$$P \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab butir dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel interpretasi tingkat kesukaran

Mean	Kriteria
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Statistics

		soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	soal11	soal12	soal13	soal14	soal15
N	Valid	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Mean	.7750	.8750	.9500	.8500	.8000	.8000	.8750	.9750	.9500	.9000	.8750	.9750	.9000	.9250	.8750

Dari tabel diatas, tingkat indeks kesukaran butir tes hasil belajar materi rangkaian listrik memperoleh nilai rata-rata mean pada setiap soal termasuk dalam kriteria **mudah**. Sehingga tes hasil belajar siswa kelas VI dengan materi rangkaian Listrik dapat diterapkan disekolah dasar.

## Lampiran. 17 Analisis Indeks Daya Beda

Dalam penelitian ini, dilakukannya daya beda soal pada materi rangkaian listrik siswa kelas VI SD. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$DB = P_A - P_B = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

J = Jumlah peserta didik

J<sub>A</sub> = Banyaknya peserta kelompok atas

J<sub>B</sub> = Banyaknya peserta kelompok bawah

B<sub>A</sub> = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B<sub>B</sub> = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

P<sub>A</sub> = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P<sub>B</sub> = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel Interpretasi Daya Beda

Skor	Kriteria
0,70 – 1,00	Sangat Baik (digunakan)
0,40 – 0,69	Baik (digunakan)
0,30 – 0,39	Cukup (Boleh digunakan dengan perbaikan)
0,00 – 0,19	Kurang Baik (Tidak layak digunakan)

Adapun hasil dari indeks uji daya beda atas hasil belajar dengan bantuan program *IBM SPSS 23* tersaji pada Tabel Berikut.

Corrected Item-Total Correlation	Interpretasi
0,64	Baik
0,24	Cukup
0,10	Kurang Baik
0,42	Baik
0,55	Baik
0,44	Baik
0,40	Baik
0,13	Kurang Baik
0,21	Cukup
0,15	Kurang baik
0,48	Baik
0,27	Cukup
0,20	Cukup
0,56	Baik
0,80	Sangat Baik



### Lampiran. 18 Analisis Uji Judges Validitas Isi

Dalam penelitian ini validitas isi menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut:

$$\text{Validitas Isi} = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Keterangan:

A = banyaknya pernyataan yang tidak relavan oleh kedua judges

B = banyaknya pernyataan yang dianggap relavan oleh judges I dan tidak relavan oleh judges II

C = banyaknya pernyataan yang dianggap tidak relavan oleh judges I dan relan oleh judges II

D = banyaknya pernyataan yang relavan oleh kedua judges

Adapun kriteria klasifikasi koefisien validitas isi dari hasil perhitungan dengan rumus *Gregory* dalam bentuk Tabel.

Kriteria Validitas Isi

Koefisien	Validitas Isi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Adapun perhitungan validitas isi dilakukan sebagai berikut:

$$\text{Validitas Isi} = \frac{20}{0 + 0 + 0 + 20} = 1$$

Berdasarkan analisis uji judges I dan II melalui pengisian instrument memperoleh koefisien 1. Jika dikatagorika pada Tabel kriteria validitas maka Termasuk dalam kriteria Sangat Tinggi.

## Lampiran. 19 Berita Acara Ujian Kelayakan Tesis



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

Gedung PPs Undiksha - Jl. Udayana Kampus Tengah, Singaraja-Bali Telp. (0362)

### BERITA ACARA PRA-UJIAN TESIS

PRODI : S2 Pendidikan Dasar  
NIM : 2229041050  
NAMA : I Komang Pradika Utama  
JUDUL TESIS : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
BERBASIS *POWTOON* PADA MATERI RANGKAIAN  
LISTRIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS IV SD

Adapun hasil dari Pra Ujian Tesis tersebut adalah : Mahasiswa tersebut di atas dinyatakan LULUS untuk mempersiapkan diri ke tingkat selanjutnya

Untuk melanjutkan ke tingkat Ujian Tesis, yang bersangkutan diwajibkan untuk memperbaiki tesisnya terlebih dahulu, sesuai dengan saran-saran dari tim penguji sebagai berikut :

No	TIM PENGUJI	SARAN PERBAIKAN
1	Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd	1. Catatan lihat pada tesis
2	Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.	1. Agar model pembelajaran Projek Based Learning dimasukkan pada judul 2. Agar disesuaikan dengan manfaat penelitian 3. Catatan lihat pada tesis
3	Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd	1. Latar belakang 2. Abstrak 3. Pembahasan, simpulan dan saran 4. Tata tulis 5. Catatan lihat pada tesis
4	Prof. Dr. Ketut Suma, MS.	1. Pertajam latar belakang 2. Perbaiki kalimat-kalimat. Perhatikan SPOKnya 3. Catatan lihat pada tesis

1. Secara umum sebelum digandakan/dijilid, agar dikonsultasikan terlebih dahulu dengan tim penguji.
2. Untuk mendaftarkan diri ke tingkat Ujian Tesis, Saudara harus mendapatkan tanda tangan persetujuan dari Tim Penguji masing-masing (Form isian terlampir)..

Singaraja, 20 Januari 2024

Ketua Tim Penguji,

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



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

Gedung PPs Undiksha - Jl. Udayana Kampus Tengah, Singaraja-Bali Telp. (0362)

**SURAT KETERANGAN**

PRODI : S2 Pendidikan Dasar  
NIM : 2229041050  
NAMA : I Komang Pradika Utama  
JUDUL TESIS : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
BERBASIS *POWTOON* PADA MATERI RANGKAIAN  
LISTRIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS IV SD

Memang telah merevisi/memperbaiki tesisnya seperti yang telah disarankan masing-masing tim penguji dan setuju untuk digandakan/dijilid sesuai dengan aturan yang berlaku sebagai syarat mendaftar ujian tesis.

NO	TIM PENGUJI	NIP	KAPASITAS DI TIM PENGUJI	TANDA TANGAN
1	Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd	196002101986021001	PENGUJI I	
2	Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.	195712311985031013	PENGUJI II	
3	Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd	196205151988031005	PEMBIMBING I	
4	Prof. Dr. Ketut Suma, MS.	195901011984031003	PEMBIMBING II	

Singaraja, 20 Januari 2024  
Ketua Tim Penguji.

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

**Lampiran. 20 Persetujuan Pendaftaran Tesis**



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

Jalan Udayana No. 11 Singaraja-Bali 81116 Telepon : (0362) 22570, Fax. : (0362) 25735  
<http://pasca.undiksha.ac.id> - email : [tu@pasca.undiksha.ac.id](mailto:tu@pasca.undiksha.ac.id) ; [pps.undiksha@yahoo.com](mailto:pps.undiksha@yahoo.com)

**PERSETUJUAN UNTUK MENDAFTAR UJIAN TESIS**

PROGRAM STUDI : S2 PENDIDIKAN DASAR  
NAMA : I KOMANG PRADIKA UTAMA / Hp. 08563812373  
NIM : 2229041050  
JUDUL TESIS : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
BERBASIS *POWTOON* PADA MATERI RANGKAIAN  
LISTRIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

Yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk mendaftar UJIAN TESIS

Pembimbing:

1. Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd.
2. Prof. Dr. Ketut Suma, M.S.

Singaraja, 7 Pebruari 2024

Koordinator Program Studi  
S2 Pendidikan Dasar

  
Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198504022009121009