

Lampiran 1. Surat Izin Observasi dan Pengumpulan Data



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

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

Nomor : 154/427/UN.48.10.6/KM/2023

Lamp : -

Hal : Permohonan Ijin Penelitian untuk Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar
 di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu difasilitasi untuk melakukan penelitian berupa observasi, wawancara atau pengumpulan data lainnya guna penyelesaian tugas akhir/skripsi. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : I Made Surya Artanegara
 NIM : 2011031118
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Semester : VI

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 22 Mei 2023
 Ketua,



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

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KOTA DENPASAR
UPT. DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
KECAMATAN DENPASAR UTARA
SEKOLAH DASAR NEGERI 22 DAUH PURI
Alamat: Jalan Mataram No. 4 Lumintang Denpasar
Website : sdn22dauhपुरi.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/118/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 22 Dauh Puri, Kecamatan Denpasar Utara, menerangkan bahwa:

Nama : I Made Surya Artanegara
NIM : 2011031118
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar yang bersangkutan diatas telah melakukan penelitian di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar. Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 1 Februari 2024
Kepala Sekolah Dasar Negeri 22 Dauh Puri



Wawan Ayu Burnama Dewi, S.Pd
NIP. 198901222009032010

Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/118/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 22 Dauh Puri, Kecamatan Denpasar, menerangkan bahwa:

Nama : Ni Wayan Anik Purnama Dewi, S.Pd
NIP : 198901222009032010
Pangkat/Gol.Ruang : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jabatan : Pendidikan Dasar

Memberikan izin kepada mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dalam pelaksanaan Penelitian dan Pengambilan data Skripsi tahun 2024. Adapun Mahasiswa tersebut:

Nama : I Made Surya Artanegara
NIM : 2011031118
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Denpasar, 12 Februari 2024
Kepala Sekolah Dasar Negeri 22 Dauh Puri

Ni Wayan Anik Purnama Dewi, S.Pd
NIP. 198901222009032010

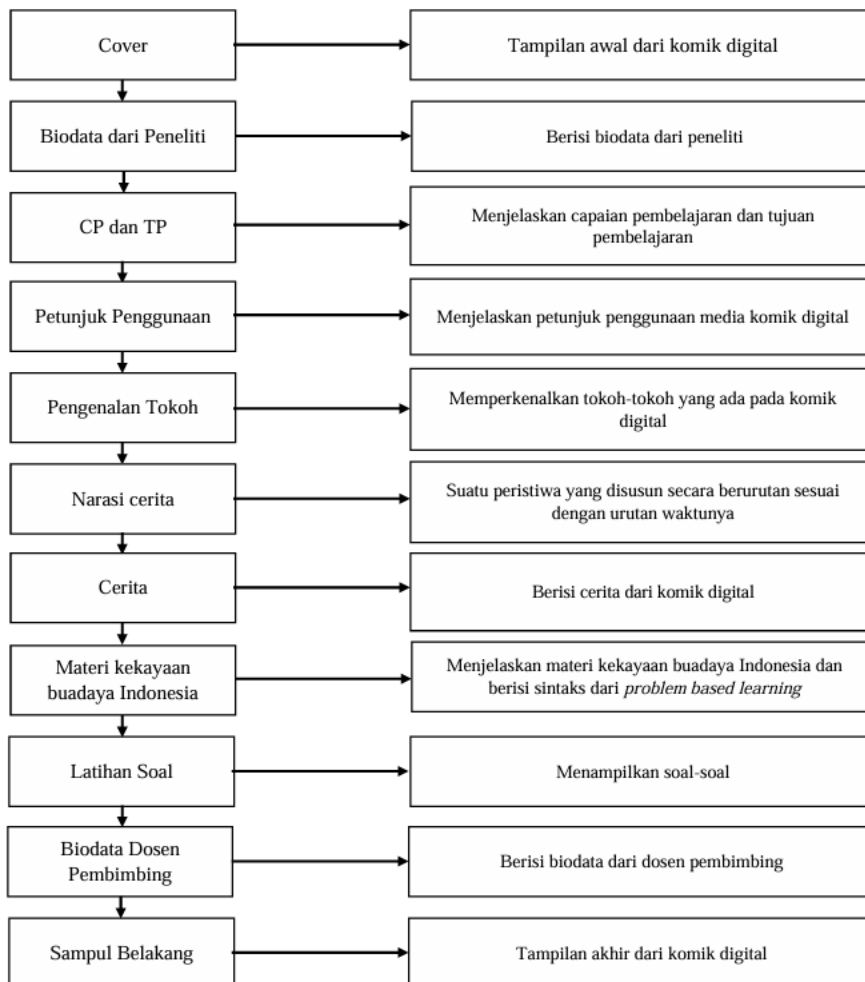
Lampiran 4. Lampiran Hasil Wawancara

Hasil wawancara bersama ibu Si Ayu Sri Wahyuni S.Pd selaku guru wali siswa kelas IV B di SD Negeri 22 Dauh Puri.


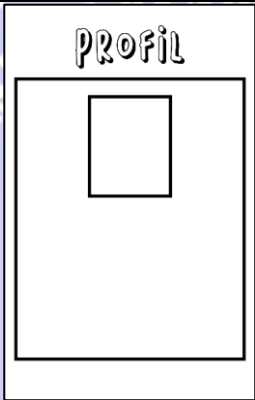

| Pertanyaan | Jawaban |
|---|--|
| Sebelumnya ibu mengajar dikelas berapa? | Kelas IV B |
| Saat ini kelas IV apakah sudah menggunakan kurikulum merdeka? | Baru memulai kurikulum merdeka |
| Pembelajaran seperti apa yang biasanya ibu gunakan saat mengajar dikelas? | Masih sama dengan pembelajaran kurikulum 2013 |
| Apa kendala ibu saat mengajar dengan menggunakan kurikulum merdeka? | Banyak sekali, yang pertama itu ada dimodel pembelajarannya, yang kedua pembelajarannya berbeda dengan kurikulum 2013 karena kurikulum merdeka pembelajarannya itu mandiri |
| Apakah siswa kelas IV SD sudah memiliki fasilitas penunjang seperti <i>handphone</i> atau laptop? | Tidak ada |
| Untuk hasil belajar siswa, mata pelajaran apa yang masih kurang? | Mata pelajaran IPAS |
| Apa saja sumber media atau bahan ajar yang ibu gunakan pada saat mengajar khususnya pada mata pelajaran IPAS? | <i>Power point</i> |
| Selama proses mengajar, apakah ibu sudah mengkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari? | Iya, sudah |
| Menurut ibu seberapa penting media pembelajaran pada saat melaksanakan pembelajaran? | Sangat penting, karena itu sangat membantu dalam proses belajar didalam kelas dan jika tidak ada media pembelajaran murid menjadi cepat bosan. |
| Media seperti apakah yang ibu harapkan dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas? | Komik digital |

Lampiran 5. Lampiran Flowchart Media Komik Digital

FLOWCHART KOMIK DIGITAL BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MUATAN MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV DI SD NEGERI 22 DAUH PURI DENPASAR

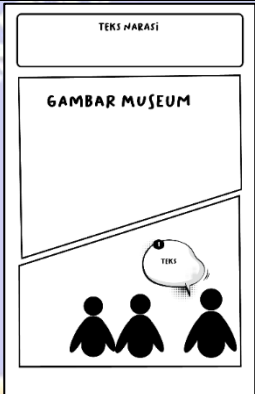


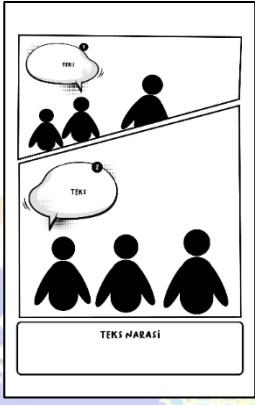
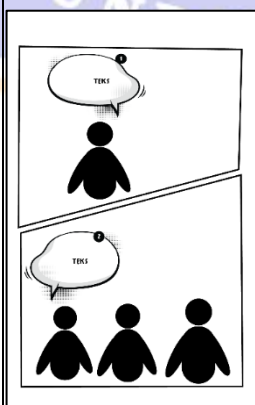
Lampiran 6. Storyboard Media Komik Digital

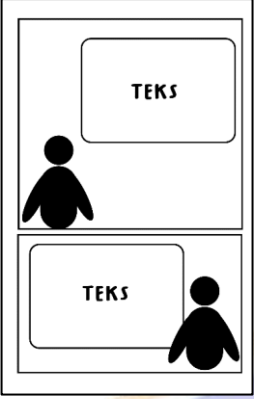
| Slide | Tampilan | Teks | Keterangan |
|-------|---|---|--|
| 1 |  | Materi Kekayaan Budaya Indonesia | Menampilkan sampul depan yang berisi logo, gambar berwarna disertai judul. |
| 2 |  | <p>Biodata Pengembang : I Made Surya Artanegara</p> <p>Dosen Pembimbing 1: Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.</p> <p>Dosen Pembimbing 2: Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A.</p> | Memaparkan foto dan biodata pengembang serta dosen pembimbing. |
| 2 |  | <p>Capaian Pembelajaran: Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.</p> | Memaparkan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran |

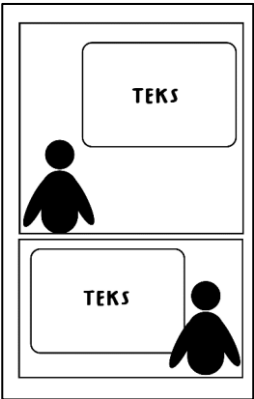
| Slide | Tampilan | Teks | Keterangan |
|-------|---|---|---|
| | | <p>(Panel 1)</p> <p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia. 2. Peserta didik dapat menganalisis faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia. 3. Peserta didik dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya. <ol style="list-style-type: none"> a. <p>(Panel 2)</p> | |
| 4 | <p style="text-align: center;">PETUNJUK MEMBACA KOMIK</p> <div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div> | <p>Petunjuk Membaca Komik:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Komik dapat dibaca secara individu maupun berkelompok. 2. Komik dapat dibaca mulai dari nomor urut terkecil. | Memaparkan petunjuk cara membaca komik digital. |

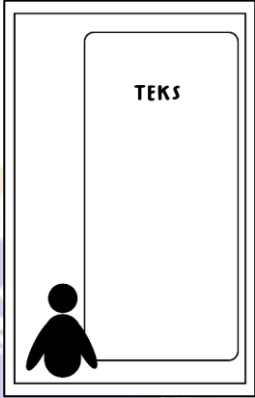
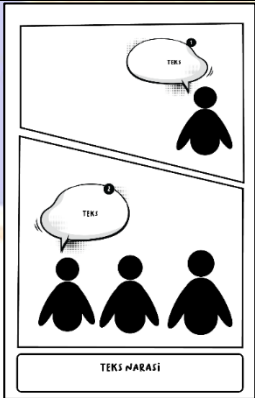
| Slide | Tampilan | Teks | Keterangan |
|-------|----------|--|---|
| 5 | | <p>Pengenalan tokoh:</p> <p>Yuwika (Panel 1)</p> <p>Ari (Panel 2)</p> <p>Surya (Panel 3)</p> | <p>Memaparkan pengenalan tokoh dari komik digital yang terdiri dari tiga tokoh.</p> |
| 6 | | <p>Teks narasi:</p> <p>Pada hari minggu yang cerah Surya, Ari dan Yuwika berjanji untuk berlibur ke museum nasional. Sebelum berangkat ke museum, surya dan ari menjemput yuwika dirumahnya. Sesampainnya dirumah yuwika...</p> <p>Teks percakapan:</p> <p>Surya dan Ari: Yuwika..., Yuwika... (panel 1)</p> <p>Yuwika: Eh kalian udah sampe aja. Sini masuk! (Panel2)</p> <p>Surya: Bagaimana kalau langsung berangkat aja?</p> | <p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital.</p> |

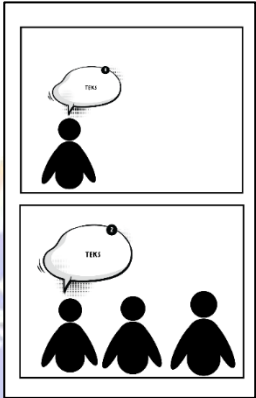
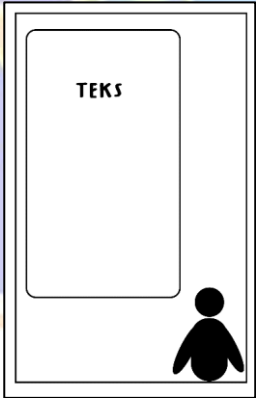
| Slide | Tampilan | Teks | Keterangan |
|-------|---|---|--|
| | | <p>Ari : Iyaa yuk, kesorean nanti... (panel 3)</p> <p>Yuwika: Yaudah yuk berangkat. (Panel 4)</p> <p>Narasi: Mereka pun berangkat menuju museum nasional.</p> | |
| 7 |  | <p>Narasi: Sesampainya disana....</p> <p>Gambar museum (Panel 1)</p> <p>Teks percakapan: Ari: Gede banget ya bangunan museum nya. (panel 2)</p> | Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital. |
| 8 |  | <p>Teks percakapan: Yuwika: Pasti besar lah.. didalemnya kan ada banyak keberagaman budaya yang dimiliki Indonesia (Panel 1)</p> | Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital. |

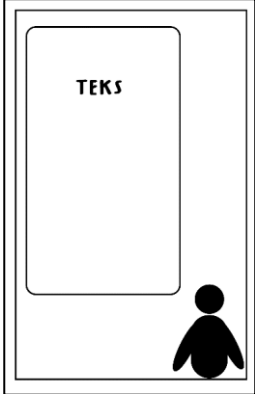
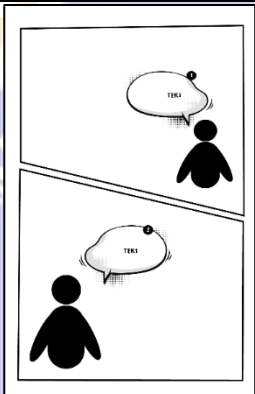
| Slide | Tampilan | Teks | Keterangan |
|-------|---|--|---|
| | | <p>Surya: Memangnya apa aja keberagaman budaya yang ada di Indonesia?</p> <p>(Panel 2)</p> | |
| 9 |  | <p>Teks Percakapan:</p> <p>Yuwika: Didalam museum ini kita bisa melihat contoh-contoh dari keberagaman yang dimiliki Indonesia.</p> <p>(Panel 1)</p> <p>Ari: Yaudah yuk masuk!!! (Panel 2)</p> <p>Narasi:</p> <p>Mereka pun berjalan memasuki museum sambil melihat-lihat semua pajangan yang ada di dalamnya.</p> | <p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital.</p> |
| 10 |  | <p>Teks Percakapan:</p> <p>Surya: Kenapa ya Indonesia memiliki banyak keberagaman budaya?</p> <p>(Panel 1)</p> <p>Ari: Karena Indonesia memiliki 5 faktor</p> <p>(Panel 2)</p> | <p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital.</p> |

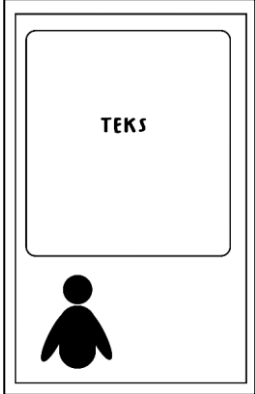
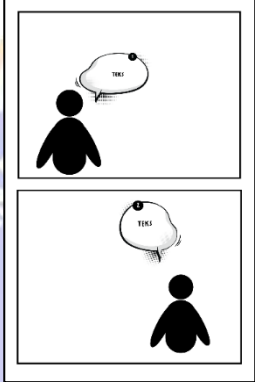
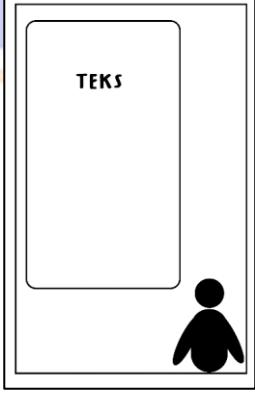
| Slide | Tampilan | Teks | Keterangan |
|-------|---|---|---|
| 11 |  | <p>Yuwika: Iyaa benar sekali ari, faktor pertama yang mempengaruhi yaitu karena letak strategis Indonesia yang berada di benua asia dan benua Australia selain itu Indonesia teletak diantara 2 samudra yaitu Samudra hindia dan sumdra pasifik. jadi dengan letak strategis itulah yang menyebabkan Indonesia menjadi jalur perdagangan dunia, sehingga budaya Indonesia dipengaruhi oleh berbagai negara yang datang ke Indonesia.</p> <p>(Panel 1)</p> <p>Ari: Faktor keduanya karena kondisi geografis Indonesia yang merupakan wilayah kepulauan Indonesia sehingga satu pulau memiliki budaya tersendiri dengan pulau lainnya.</p> <p>(Panel 2)</p> | <p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan materi tentang factor penyebab keberagaman .</p> |

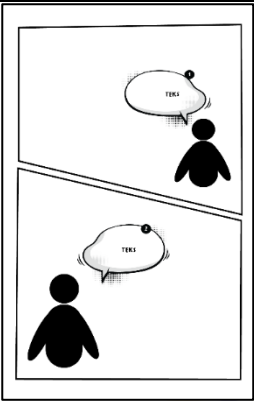
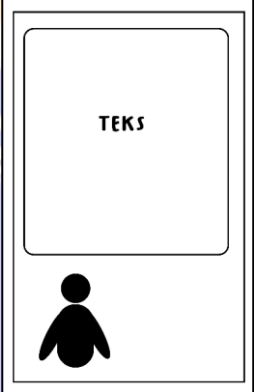
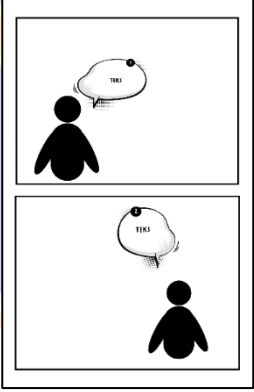
| Slide | Tampilan | Teks | Keterangan |
|-------|---|---|---|
| 12 |  | <p>Teks Percakapan:</p> <p>Yuwika: Ketiga perbedaan kondisi alam kehidupan masyarakat pantai berbeda dengan kehidupan masyarakat pegunungan. Masyarakat pantai lebih banyak memanfaatkan laut untuk mempertahankan hidupnya, yaitu dengan menjadi nelayan. Sebaliknya, masyarakat yang tinggal di lereng pegunungan memiliki upaya sendiri untuk mempertahankan hidupnya. Mereka lebih memilih mata pencaharian yang berkaitan dengan relief alam pegunungan, misalnya sebagai peternak atau petani sayur.</p> <p>(Panel 1)</p> <p>Ari: Keempat karena adanya sarana transportasi dan komunikasi yang dapat membuat masyarakat saling bertukar budaya,</p> <p>(Panel 2)</p> | <p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan materi tentang factor penyebab keberagaman .</p> |

| Slide | Tampilan | Teks | Keterangan |
|-------|---|---|---|
| 13 |  | <p>Teks Percakapan:</p> <p>Yuwika: Kelima penerimaan masyarakat terhadap perubahan. Sikap keterbukaan masyarakat terhadap sesuatu yang baru, baik yang datang dari dalam maupun luar masyarakat, membawa pengaruh terhadap perbedaan masyarakat Indonesia. Keterbukaan ini menyebabkan akulturasi budaya. Budaya yang ada di daerah tertentu akan terpengaruh dengan budaya dari luar. maka dari itu mereka memiliki keberagaman budaya yang berbeda beda. (Panel 1)</p> | <p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan materi tentang factor penyebab keberagaman .</p> |
| 14 |  | <p>Teks Percakapan:</p> <p>Surya: Ternyata banyak ya faktor yang mempengaruhi adanya keberagaman budaya yang dimiliki Indonesia saat ini. (Panel 1)</p> <p>Ari: Iya surya... yuk lanjut jalan... kita lihat rumah adat. (Panel 2)</p> | <p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital.</p> |

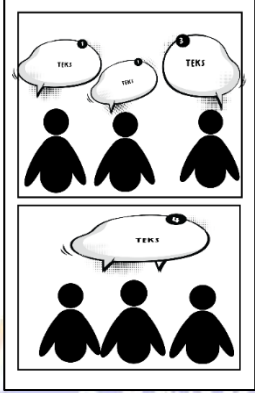
| Slide | Tampilan | Teks | Keterangan |
|-------|---|---|--|
| | | <p>Narasi:</p> <p>Mereka melanjutkan langkah kakinya sehingga berada dikumpulan rumah adat.</p> | |
| 15 |  | <p>Teks Percakapan:</p> <p>Surya: Banyak banget yaa rumah adat nya, berarti setiap provinsi itu punya rumah adat yang berbeda beda ya?</p> <p>(Panel 1)</p> <p>Ari: Iyaa surya, setiap provinsi memiliki rumah adatnya sendiri</p> <p>(Panel 2)</p> | <p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan tentang kekayaan budaya Indonesia</p> |
| 16 |  | <p>Ari: Contohnya rumah adat honai dari papua dan rumah adat banjar dari kalimantan Selatan.</p> <p>(Gambar rumah adat)</p> <p>(Panel 1)</p> | <p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan tentang kekayaan budaya Indonesia</p> |

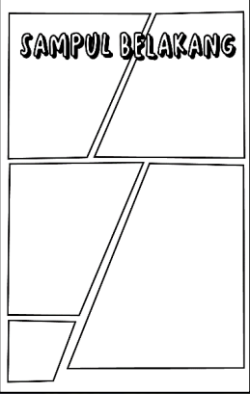
| Slide | Tampilan | Teks | Keterangan |
|-------|--|---|--|
| 17 |  | <p>Teks Percakapan:</p> <p>Yuwika: Bukan hanya rumah adat, di bagian sana juga ada berbagai pakaian adat. Penjelasan mengenai pakaian adat payas agung dari bali dan jawi jangkep dari jawa tengah (Panel 1)</p> | <p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan tentang kekayaan budaya Indonesia</p> |
| 18 |  | <p>Teks Percakapan:</p> <p>Surya: Selain rumah adat dan pakaian adat, keberagaman budaya apalagi yang ada di Indonesia? (Panel 1)</p> <p>Ari: Selain rumah adat dan pakaian adat, Indonesia juga memiliki makanan khas di setiap daerahnya dan itu juga termasuk kedalam keberagaman budaya yang ada di Indonesia (Panel 2)</p> | <p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan tentang kekayaan budaya Indonesia</p> |

| Slide | Tampilan | Teks | Keterangan |
|-------|---|---|--|
| 19 |  | <p>Teks Percakapan:</p> <p>Ari: Makanan khas contohnya bika ambon dari sumatera utara dan gating kenari maluku utara</p> <p>(Gambar makanan khas)</p> <p>(Panel 1)</p> | <p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan tentang kekayaan budaya Indonesia</p> |
| 20 |  | <p>Teks Percakapan:</p> <p>Surya: Ooohhh jadi berbagai jenis makanan yang pernah kita makan itu termasuk kedalam keberagaman budaya juga yaa</p> <p>(Panel 1)</p> <p>Yuwika: Surya, Ari sini deh!! Lihat disini banyak sekali senjata yang berbeda-beda bentuknya.</p> <p>(Panel 2)</p> | <p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan tentang kekayaan budaya Indonesia</p> |
| 21 |  | <p>Teks Percakapan:</p> <p>Yuwika: Ini ada golok dari jakarta dan celurit dari madura (Gambar Golok dan Celurit)</p> <p>(Panel 1)</p> | <p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan tentang kekayaan budaya Indonesia</p> |

| Slide | Tampilan | Teks | Keterangan |
|-------|---|--|--|
| 22 |  | <p>Teks Percakapan:</p> <p>Ari : kita lihat di bagian sana yukk (Panel 1)</p> <p>Surya: Wah disini ada gambar Tarian daerah (Panel 2)</p> | <p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan tentang kekayaan budaya Indonesia</p> |
| 23 |  | <p>Teks Percakapan:</p> <p>Surya: Seperti tarian tari piring dari sumatera barat dan tari serimpi dari Yogyakarta (Gambar tari piring dan serimpi) (Panel 1)</p> | <p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan tentang kekayaan budaya Indonesia</p> |
| 24 |  | <p>Teks Percakapan:</p> <p>Ari: Iyaa tarian itu juga termasuk kedalam keberagaman budaya Indonesia. (Panel 1)</p> <p>Yuwika: Ya benar ari sama halnya juga dengan lagu daerah. (Panel 2)</p> | <p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan tentang kekayaan budaya Indonesia</p> |

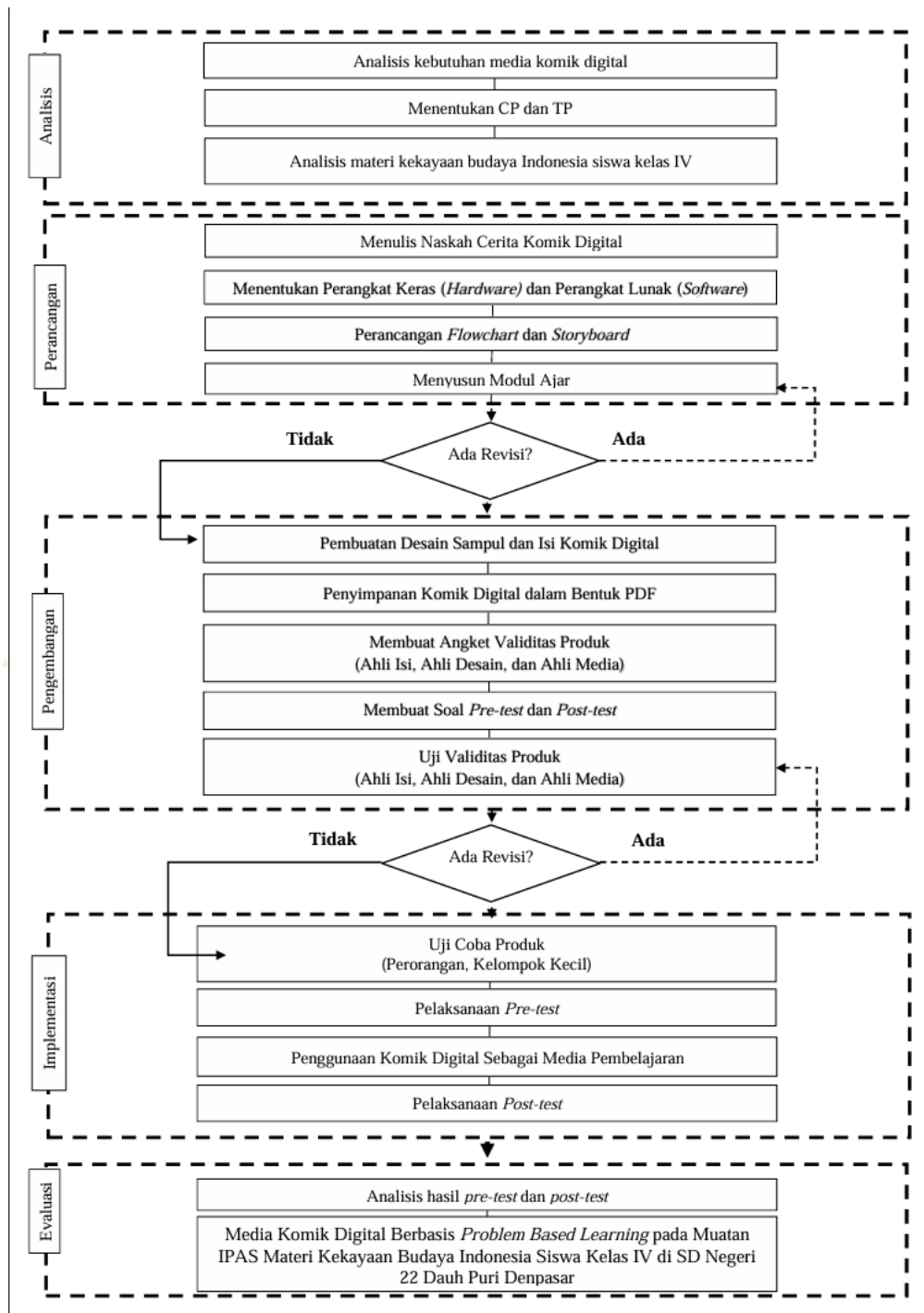
| Slide | Tampilan | Teks | Keterangan |
|-------|--|--|--|
| 25 |  | <p>Teks Percakapan:</p> <p>Yuwika: Seperti soleram dari riau dan gambang suling dari jawa Tengah</p> <p>(Panel 1)</p> | <p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan tentang kekayaan budaya Indonesia</p> |
| 26 |  | <p>Teks Percakapan:</p> <p>Surya: Sangat banyak sekali pengetahuan yang aku dapatkan di museum nasional ini. Ternyata Indonesia sangat kaya dengan budaya.</p> <p>(Panel 1)</p> <p>Ari: Iyaa. Indonesia sangat kaya akan budayanya yang sangat beragam. Makanya kita harus menjaganya.</p> <p>(Panel 2)</p> <p>Yuwika: Setuju sama ari!! sebagai generasi penerus bangsa haruslah selalu menghargai suku, ras, budaya yang ada di Indonesia. Selain itu, kita harus tetap melestarikan dan mencintai kebudayaan yang ada di Indonesia agar</p> | <p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan tentang cara bersikap terhadap kekayaan budaya Indonesia.</p> |

| Slide | Tampilan | Teks | Keterangan |
|-------|--|---|---|
| | | kebudayaan Indonesia tidak punah. (Panel 3) | |
| 27 |  | <p>Taks Percakapan:</p> <p>Surya: Seneng banget hari ini kita bisa berlibur sambil belajar.</p> <p>Ari: Iyaaa.. sampai ga kerasa hari udah sore.</p> <p>Yuwika: Karena udah sore yuk kita pulang!!!</p> <p>(Panel 1)</p> <p>Surya dan ari : Yukkk!!!!</p> <p>(Panel 2)</p> | Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital. |
| 28 | <p style="text-align: center;">AYO MENCINGAT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. 4. 5. | <p>Ayo mengingat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja factor yang mempengaruhi keberagaman budaya yang ada di Indonesia? 2. Keberagaman budaya apa saja yang ada di Indonesia? 3. Bagaimana sikap kita terhadap keberagaman budaya yang ada di Indonesia? | Memaparkan beberapa pertanyaan untuk mengingatkan peserta didik terhadap materi yang telah dijelaskan pada komik digital. |

| Slide | Tampilan | Teks | Keterangan |
|-------|--|--|---|
| | | <p>4. Apa saja yg kamu ketahui tentang keberagaman budaya?</p> <p>5. Bagaimana cara mempertahankan kebudayaan yang kita miliki di Indonesia?</p> | |
| 30 |  | Gambar-gambar kekayaan budaya Indonesia | Menampilkan sampul belakang berisi gambar berwarna yang berhubungan dengan materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi. |



Lampiran 7. Diagram Alir ADDIE



Lampiran 8. Modul Ajar

| MODUL AJAR / RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN | |
|--|---|
| A. INFORMASI UMUM | |
| Nama Penyusun | : I Made Surya Artanegara |
| Institusi | : SD Negeri 22 Dauh Puri |
| Mata Pelajaran | : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) |
| Topik/Bab 6 | : Topik B / Kekayaan Budaya Indonesia |
| Materi Pokok | : Keberagaman Budaya yang Ada di Indonesia |
| Jenjang Sekolah | : Sekolah Fase / Kelas : B / IV (Empat) |
| Semester | : II (Genap) Alokasi Waktu : 3 JP |
| Tahun Pelajaran | : 2023/2024 Jumlah Pertemuan : 1 Pertemuan |
| Moda Pembelajaran | : Tatap Muka |
| Metode Pembelajaran | : Demonstrasi, Diskusi, Tanya Jawab dan Penugasan |
| Model Pembelajaran | : Problem Based Learning (PBL) |
| Target Peserta didik | : Peserta Didik Reguler |
| Karakteristik PD | : Mudah Bosan, Kurang Fokus |
| Jumlah Peserta Didik | : 28 Peserta Didik |
| Dimensi Profil Pelajar | : <ol style="list-style-type: none"> Berkebinakaan Global: Mendalami budaya dan identitas budaya (mengidentifikasi dan mendeskripsikan ide-ide tentang dirinya dan berbagai kelompok di lingkungan sekitarnya, serta cara orang lain berperilaku dan berkomunikasi dengannya). Bergotong Royong: Kerja sama (menampilkan tindakan yang sesuai dengan harapan dan tujuan kelompok) Bernalar Kritis: Mengajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan dan mengkonfirmasi pemahaman terhadap suatu permasalahan mengenai dirinya dan lingkungan sekitar. |
| Sarana dan Prasarana: | |
| <ol style="list-style-type: none"> Laptop Proyektor dan LCD Speaker | |
| B. KOMPETENSI INTI | |
| 1. Capaian Pembelajaran (CP) | |
| Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. | |
| 2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) | |

| |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> a. Mampu mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia. b. Mampu mengetahui faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia. c. Mampu menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya. |
| 3. Tujuan Pembelajaran (TP) |
| <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia dengan tepat. b. Peserta didik dapat menganalisis faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia dengan benar. c. Peserta didik dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya dengan baik. |
| 4. Pemahaman Bermakna |
| Meningkatkan pemahaman peserta didik untuk mengetahui keberagaman budaya yang ada di Indonesia |
| 5. Pertanyaan Esensial |
| <ul style="list-style-type: none"> a. Apakah kalian mengetahui budaya apa saja yang ada disekitar kita? b. Apakah kalian pernah mengamati perbedaan budaya disetiap daerah? c. Kenapa hal tersebut bisa terjadi? d. Bagaimanakah cara kita menghargai perbedaan budaya disekitar kita? |
| 6. Assesmen |
| Assesmen sumatif: Menjawab soal objektif terkait materi |
| 7. Kegiatan Pembelajaran |
| a. Kegiatan Awal |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama menurut agama dan keyakinan masing-masing 2. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional “Dari Sabang Sampai Merauke” 3. Guru mengecek kehadiran dan kesiapan siswa dalm pembelajaran 4. Siswa menyimak apersepsi dari guru mengenai materi pembelajaran yang akan diberikan serta dikaitkan dengan pengetahuan awal peserta didik untuk menunjang pembelajaran 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai |
| b. Kegiatan Inti |
| Fase 1. Orientasi peserta didik pada masalah: |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menayangkan sebuah gambar kepada siswa dan siswa mengamati. 2. Guru mengajukan pertanyaan stimulus kepada peserta didik tentang: <ul style="list-style-type: none"> a. Apakah kalian mengetahui budaya apa saja yang ada disekitar kita? b. Apakah kalian pernah mengamati perbedaan budaya disetiap daerah? c. Kenapa hal tersebut bisa terjadi? d. Bagaimanakah cara kita menghargai perbedaan budaya disekitar kita? 3. Siswa memberikan pendapat tentang pertanyaan yang diberikan oleh guru. 4. Guru menanggapi pertanyaan siswa dan menjelaskan materi yang akan dipelajari |
| Fase 2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar: |

5. Guru menampilkan komik digital Kekayaan Budaya Indonesia di depan kelas
6. Siswa menyimak dan menganalisis komik digital Kekayaan Budaya Indonesia yang ditampilkan
7. Setiap masing-masing siswa dibagikan lembar kerja sebagai panduan dalam melakukan analisis untuk menjawab permasalahan tersebut

Fase 3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok:

8. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan lembar kerja terkait pemecahan masalah
9. Siswa melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) pemecahan masalah untuk bahan diskusi

Fase 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya:

10. Siswa berdiskusi menuangkan hasil pemecahan masalah pada lembar kerja berdasarkan materi yang telah dibahas bersama
11. Guru mendampingi siswa dalam mengerjakan lembar kerja
12. Guru mengarahkan siswa mempersiapkan laporan untuk dipresentasikan di depan kelas

Fase 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah:

13. Setiap siswa melakukan presentasi dan menyajikan hasil diskusi yang sudah dibuat
14. Guru mengamati dan menilai penampilan masing-masing siswa
15. Guru memberikan penguatan terhadap hasil pekerjaan siswa
16. Siswa menyampaikan permasalahan apabila ada materi yang belum dipahami
17. Siswa dibimbing untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami

c. Kegiatan Penutup

1. Guru dan siswa melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung
2. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan
3. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa
4. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional “Satu Nusa Satu Bangsa”
5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dan salam.

Bahan Ajar

Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Faktor Keberagaman Kebudayaan Indonesia

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya, dan suku dengan bahasa ,pakaian, rumah adat, makanan dan kesenian yang berbeda-beda. Ada beberapa faktor yang menyebabkan keberagaman ini yaitu:



1. Letak strategis
Wilayah Indonesia berada diantara dua benua yaitu benua Asia dan Benua Australia, selain itu Indonesia terletak diantara dua samudra yaitu samudra Hindia dan Samudra Pasifik. letak strategis tersebut menjadikan Indonesia berada di tengah-tengah lalu lintas perdagangan. Sehingga kebudayaan tradisional Indonesia dipengaruhi oleh budaya bangsa lain.
2. Kondisi geografis.
Negara kepulauan Indonesia merupakan wilayah kepulauan yang memiliki kebudayaannya tersendiri.
3. Perbedaan kondisi alam.
Setiap pulau di Indonesia mempunyai perbedaan keadaan alam. Kondisi alam ini mempengaruhi cara hidup, kebiasaan serta budaya penduduknya. Kehidupan masyarakat di daerah pantai berbeda dengan kehidupan masyarakat di daerah pegunungan. Masyarakat di daerah Pantai lebih banyak bekerja sebagai nelayan, mereka memanfaatkan laut untuk mempertahankan hidupnya. Sebaliknya masyarakat yang tinggal di daerah lereng Pegunungan lebih memilih sebagai peternak atau petani sayur. Bagaimana dengan masyarakat yang tinggal di kota? masyarakat yang tinggal di kota cenderung untuk membuka usaha, bekerja di kantor atau bekerja di pabrik.
4. Adanya sarana transportasi dan komunikasi.
Dengan adanya sarana transportasi dan komunikasi masyarakat bisa saling berhubungan satu sama lain, bertukar informasi, bertukar budaya dan lain sebagainya.
5. Penerimaan masyarakat terhadap perubahan.
Sikap keterbukaan masyarakat terhadap sesuatu yang baru, baik yang datang dari dalam maupun luar yang menyebabkan akulturasi budaya. Budaya yang ada di daerah tertentu akan terpengaruh dengan budaya dari luar.

Keanekaragaman Budaya Indonesia

Keanekaragaman budaya Indonesia:

1. Pertama yaitu ada pakaian adat.
Indonesia memiliki 34 jenis pakaian adat contohnya:
 - Koteka dari Papua.
 - Kebaya dan Beskap dari Jawa Tengah.
 - Ulos dari Sumatera Utara
 - Ulee balang dari Aceh
2. Kedua Makanan khas
 - Ayam betutu dari Bali.
 - Papeda dari Papua dan Maluku.
 - Empek-empek dari Palembang.
 - Kerak telur dari Jakarta.

- Lumpia dari Semarang.
 - Gudeg dari Yogyakarta
3. Ketiga ada rumah adat.
- Setiap provinsi memiliki rumah adatnya masing-masing contohnya:
- Rumah adat Honai dari Papua
 - Rumah adat joglo dari Jawa Tengah
 - Rumah adat gadang dari Sumatera Barat
 - Rumah adat Betang dari Kalimantan Tengah
 - Rumah adat Tongkonan dari Sulawesi Selatan
4. Keempat ada tarian daerah
- Jaipong dari Jawa Barat
 - Tari Gambyong dari Jawa Tengah
 - Tari kecak dari Bali
5. Ketujuh yaitu senjata tradisional
- Klewang dari Sumatra selatan
 - Parang dari NTT
 - Tombak dari Papua

Sikap Menghargai Keberagaman



Beberapa contoh sikap menghargai keragaman di lingkungan sekitar yaitu Pertama menghargai agama yang dianut orang lain. Kedua menghargai perbedaan suku, ras dan budaya orang lain. Ketiga tidak mengejek seseorang berdasarkan warna kulit, rambut dan lainnya. Keempat mau menolong sesama tanpa harus melihat status sosial orang tersebut. Dan masih banyak lagi contoh sikap menghargai keragaman yang ada di lingkungan sekitar kita

PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Teknik Penilaian Sikap

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

b. Teknik Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dalam pembelajaran ini meliputi tes objektif sebanyak 10 butir soal.

c. Teknik Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dalam pembelajaran ini meliputi penilaian unjuk kerja.

2. Instrumen Penilaian Sikap

a. Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

Format Lembar Observasi

| Aspek Keaktifan Siswa | | | | | |
|-----------------------|------------|---------------------------------|---|---|----------|
| No. | Nama Siswa | Banyak Indikator yang Terpenuhi | | | Predikat |
| | | 1 | 2 | 3 | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Catatan: centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

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

| | | | | |
|--|--|---|--------------------|----------------------|
| | | c. Selalu menerima penugasan dengan sikap terbuka | 3 (Sangat Baik) | Jika 3 hal dilakukan |
|--|--|---|--------------------|----------------------|

N.1.1

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

b. Instrumen Penilaian Sikap Sosial

Format lembar observasi

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

Catatan: centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

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

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

N1.2

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

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

3. Instrumen Penilaian Aspek Pengetahuan

(Soal terlampir)

Keterangan:

Bobot Soal

Benar: 1

Salah : 0

Skor Maksimal = 10

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

| No. | Nama Peserta Didik | Skor Benar | Nilai |
|-----|--------------------|------------|-------|
| 1 | | | |
| 2 | | | |

4. Instrumen Penilaian Keterampilan

Format lembar observasi

| No | Nama Peserta Didik | Rincian Unjuk Kerja | | Total Skor | Nilai |
|----|--------------------|----------------------|----------------------|------------|-------|
| | | Kemampuan Presentasi | Keaktifan Berdiskusi | | |
| | | | | | |

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

Catatan: centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Rubrik Penilaian Keterampilan

| Kriteria | Kurang | Cukup | Baik |
|-----------------------------|---|--|---|
| | 1 | 2 | 3 |
| Kemampuan Presentasi | Tidak melakukan presentasi didepan kelas | Melakukan presentasi dengan baik, namun belum menggunakan bahasa yang baik dan benar | Melakukan presentasi dengan baik, dan menggunakan bahasa yang baik dan benar |
| Keaktifan Berdiskusi | Tidak aktif berdiskusi pada saat pembelajaran | Berdiskusi pada saat pembelajaran, namun pertanyaan/jawaban belum tepat dan benar | Aktif berdiskusi pada saat pembelajaran, dan pertanyaan/jawaban tepat dan benar |

Refleksi Guru:

Lampiran 9. Soal Evaluasi

LEMBAR SOAL OBJEKTIF
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
TAHUN AJARAN 2023/2024

Satuan Pendidikan : SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar
Kelas : IV
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Topik/Bab 6 : Topik : Keberagaman Budaya di Indonesia
Alokasi Waktu : 60 Menit

Petunjuk Umum :

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

----- SELAMAT BEKERJA -----

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

1. Walau memiliki banyak keberagaman dan perbedaan, namun bangsa Indonesia tetap bersatu seperti dalam semboyan
 - a. Bhineka Tunggal Ika
 - b. Tut Wuri Handayani
 - c. Ing Ngarsa Sung Tuladha
 - d. Negara Kertagama
2. Upacara adat Ngaben merupakan upacara pembakaran Jenazah bagi agama hindu. ritual ini dilakukan untuk mengirim jenazah pada kehidupan mendatang. Berasal dari manakah Upacara adat ini...
 - a. Sulawesi
 - b. Kalimantan
 - c. Bali
 - d. Ambon
3. Negara Indonesia menjadi titik persilangan perkonomian dunia. Memiliki Keanekaragaman Hayati yang Kaya. Pernyataan tersebut merupakan pengertian dari...

- a. Perbedaan kondisi alam
- b. Kondisi geografis
- c. Keadaan transportasi dan komunikasi
- d. Letak strategis wilayah Indonesia

4. Jawa Timur memiliki banyak keunikan budaya, salah satunya adalah upacara Kasada. Sikap yang harus kita lakukan untuk melestarikan budaya daerah kita adalah ...

- a. Membandingkan budaya kita dengan budaya negara lain.
- b. Bangga dengan budaya kita dan ikut mempromosikan lewat festival budaya.
- c. Bersikap acuh terhadap budaya kita karena tidak sesuai dengan perkembangan zaman.
- d. Membiarkan para pemuda untuk membaurkan budaya kita dengan budaya luar negeri.

5. Perhatikan ciri-ciri berikut ini!

- (1) rumah adat
- (2) pendidikan
- (3) pakaian adat
- (4) status ekonomi

Ciri-ciri mendasar yang membedakan kebudayaan bangsa satu dengan lainnya ditunjukkan oleh nomor....

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

6. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- (a) Rumah adat ini memiliki dasar berbentuk lingkaran
- (b) menggunakan rangka kayu
- (c) Beratap kerucut yang terbuat dari jerami
- (d) Rumah adat ini berasal dari Provinsi papua

Rumah adat manakah yang sesuai dengan pernyataan di atas..

- a. Rumah adat tongkonan
- b. Rumah adat honai
- c. Rumah adat badui
- d. Rumah gadang

7. Perhatikan gambar dibawah ini!



1



2



3



4

Bedasarkan gambar diatas yang merupakan rumah adat joglo ditunjukkan oleh nomor....

- a. Gambar 1

- b. Gambar 2
- c. Gambar 3
- d. Gambar 4

8. Rumah adat ini dibagi berdasarkan bangunan dalam rumah tersebut, di antaranya angkul-angkul, aling-aling, pura keluarga, bale manten, bale dauh, bale secepat, bale dangin/gede, pawaragen/paon dan lumbang. Berdasarkan pernyataan tersebut rumah adat yang dimaksud adalah...

- a. Rumah candi bentar
- b. Rumah gadang
- c. Rumah panggung
- d. Rumah honai

9. Perhatikan gambar dibawah ini!



Berdasarkan gambar diatas contoh seni kebudayaan daerah Minangkabau ditunjukkan oleh nomor.....

- a. Gambar 1
- c. Gambar 2
- b. Gambar 3
- d. Gambar 4

10. Berikut merupakan tari-tarian yang merupakan kebudayaan dari suku sunda.

- a. Tari rejang – tari pendet – tari puspanjali
- b. Tari lenong – tari merak – tari topeng
- c. Tari reog ponorogo – tari rejang – tari ondel-ondel
- d. Tari jaipong – tari wayang golek – tari topeng

KUNCI JAWABAN

1. A
2. C
3. D
4. B
5. B
6. B
7. D
8. A
9. A
10. D



Lampiran 10. Surat Pengantar Ahli Rancang Bangun



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 3214/UN48.10.1/LT/2023 Singaraja, 10 Oktober 2023
Hal : Validasi Rancang Bangun Produk Penelitian

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

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

Nama : I Made Surya Artanegara
NIM : 2011031118
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* pada Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

An. Ketua Jurusan
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP 19840820 201212 1 004



Catatan:
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
• Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
• Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 11. Kuesioner Ahli Rancang Bangun

U

**ANGKET PENILAIAN PRODUK MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING PADA MUATAN IPAS MATERI
KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 22 DAUH PURI DENPASAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* pada Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar

Sasaran Program : Siswa Kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri

Peneliti : I Made Surya Artanegara

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)
Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* pada Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri", saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran sebagai salah satu inovasi media komik digital bagi siswa kelas IV yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian rancang bangun media komik digital. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media komik digital bagi siswa kelas IV yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas IV mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian rancang bangun ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

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

Keterangan Skala

| No. | Skor | Keterangan |
|-----|--------|---------------------|
| 1 | Skor 4 | Sangat Setuju |
| 2 | Skor 3 | Setuju |
| 3 | Skor 2 | Tidak Setuju |
| 4 | Skor 1 | Sangat Tidak Setuju |

B. Penilaian pada Rancang Bangun Media Komik Digital

| No | Pernyataan | Skala Penilaian | | | |
|---|---|-----------------|---|---|---|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Aspek Model Pengembangan yang Digunakan | | | | | |
| 1 | Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan | ✓ | | | |
| 2 | Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan | | ✓ | | |
| Aspek Tahapan-Tahapan Pengembangan | | | | | |
| 3 | Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan | ✓ | | | |
| 4 | Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan | ✓ | | | |
| Aspek Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan | | | | | |
| 5 | Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan | | ✓ | | |
| 6 | Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan | | ✓ | | |
| 7 | Keruntutan langkah-langkah pengembangan | ✓ | | | |
| Aspek Evaluasi Sumatif | | | | | |
| 8 | Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan | | ✓ | | |
| 9 | Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan | ✓ | | | |
| 10 | Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi yang digunakan | ✓ | | | |
| 11 | Ketepatan subjek coba yang dilibatkan | ✓ | | | |

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

1. Diagram alir perlu dituliskan sintaks
2. Flow chart menambahkan sintaks

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 30 Oktober 2023
Validator



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

Lampiran 12. Pernyataan Validasi Ahli Rancang Bangun

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 19591231 198403 1 010

Menyatakan bahwa saya telah *mereview* dan menilai rancang bangun media komik digital pada skripsi berjudul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar yang disusun oleh:

Nama : I Made Surya Artanegara


NIM : 2011031118

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 30 Oktober 2023

Validator


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

Lampiran 13. Surat Pengantar Validasi Ahli Materi/Isi Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 3215/UN48.10.1/LT/2023 Singaraja, 10 Oktober 2023
Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. _____
di Tempat

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

Nama : I Made Surya Artanegara
NIM : 2011031118
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* pada Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

An. Ketua Jurusan
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP 19840820 201212 1 004



Catatan:
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
• Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BarE
• Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 14. Kuesioner Ahli Materi/Isi Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK KOMIK DIGITAL BERBASIS *PROBLEM
BASED LEARNING* MUATAN IPAS MATERI KEKAYAAN BUDAYA
INDONESIA SISWA KELAS IV SD NEGERI 22 DAUH PURI DENPASAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning*
Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri
22 Dauh Puri Denpasar

Sasaran Program : Siswa Kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar

Peneliti : I Made Surya Artanegara

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)
Dr. Didith Pramuditya Ambara, S.Psi., M.A. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. Made Putra, M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Kabupaten Denpasar”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran sebagai salah satu inovasi media komik digital bagi siswa kelas IV yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi/materi komik digital. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media komik digital bagi siswa kelas IV yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas IV muatan IPAS materi komik digital. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian materi/isi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

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

Keterangan Skala

| No. | Skor | Keterangan |
|-----|--------|---------------------|
| 1 | Skor 4 | Sangat Setuju |
| 2 | Skor 3 | Setuju |
| 3 | Skor 2 | Tidak Setuju |
| 4 | Skor 1 | Sangat Tidak Setuju |

B. Penilaian pada Isi/Materi Media Komik Digital

| No | Pernyataan | Skala Penilaian | | | |
|-------------------------|---|-----------------|---|---|---|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Aspek Kurikulum | | | | | |
| 1 | Kesesuaian materi dengan capain pembelajaran | ✓ | | | |
| 2 | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | ✓ | | | |
| Aspek Materi | | | | | |
| 3 | Kebenaran materi | ✓ | | | |
| 4 | Keruntutan materi | ✓ | | | |
| 5 | Cakupan materi | | ✓ | | |
| 6 | Materi memuat konsep-konsep penting | ✓ | | | |
| 7 | Materi didukung dengan media yang tepat | ✓ | | | |
| 8 | Konsep materi disajikan dengan jelas | ✓ | | | |
| 9 | Tingkat kesulitan soal | ✓ | | | |
| Aspek Kebahasaan | | | | | |
| 10 | Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik | ✓ | | | |
| 11 | Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia | ✓ | | | |

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

- Tambahkan uraian/cakupan makna kutung lagu daerah dan pengaruh sikap pribadn utle indostarika budaya.
- pada tujuan no. 2 ganti kata megetasun dg menganalisis

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

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

Denpasar, 1 Februari 2024

Validator



Drs. Made Putra, M.Pd.
NIP 195612311985011002

Lampiran 15. Pernyataan Validasi Ahli Materi/Isi Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Made Putra, M.Pd.

NIP : 195612311985011002

Menyatakan bahwa saya telah *mereview* dan menilai isi/materi komik digital media pembelajaran pada skripsi berjudul Pengembangan Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar yang disusun oleh:

Nama : I Made Surya Artanegara

NIM : 2011031118

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 1 Februari 2024

Validator



Drs. Made Putra, M.Pd.
NIP 195612311985011002

Lampiran 16. Surat Pengantar Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 3216/UN48.10.1/LT/2023 Singaraja, 10 Oktober 2023
Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. _____
di Tempat

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

Nama : I Made Surya Artanegara
NIM : 2011031118
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* pada Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

An. Ketua Jurusan
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP 19840820 201212 1 004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan:

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BIRE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 17. Kuesioner Ahli Desain Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK KOMIK DIGITAL BERBASIS *PROBLEM
BASED LEARNING* MUATAN IPAS MATERI KEKAYAAN BUDAYA
INDONESIA SISWA KELAS IV SD NEGERI 22 DAUH PURI DENPASAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning*
Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri
22 Dauh Puri Denpasar

Sasaran Program : Siswa Kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar

Peneliti : I Made Surya Artanegara

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)
Dr. Didith Pramuditya Ambara, S.Psi., M.A. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. Made Putra, M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran sebagai salah satu inovasi media komik digital bagi siswa kelas IV yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian desain komik digital. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media komik digital bagi siswa kelas IV yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas IV muatan IPAS materi komik digital. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian desain ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

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

Keterangan Skala

| No. | Skor | Keterangan |
|-----|--------|---------------------|
| 1 | Skor 4 | Sangat Setuju |
| 2 | Skor 3 | Setuju |
| 3 | Skor 2 | Tidak Setuju |
| 4 | Skor 1 | Sangat Tidak Setuju |

B. Penilaian pada Desain Media Komik Digital

| No | Pernyataan | Skala Penilaian | | | |
|-----------------------|---|-----------------|---|---|---|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Aspek Tujuan | | | | | |
| 1 | Rumusan pembelajaran Nomor Butir tujuan Banyak Butir sesuai dengan format ABCD (<i>Audience, Behavior, Condition, Degree</i>) | | ✓ | | |
| 2 | Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran | ✓ | | | |
| Aspek Strategi | | | | | |
| 3 | Penyampaian materi memberikan langkah-langkah logis | ✓ | | | |
| 4 | Materi dalam komik digital dikemas secara runtut | ✓ | | | |
| 5 | Kelengkapan materi | | ✓ | | |
| 6 | Penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa | ✓ | | | |
| 7 | Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa | ✓ | | | |
| 8 | Memberikan petunjuk dalam belajar | ✓ | | | |
| Aspek Evaluasi | | | | | |
| 9 | Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran | ✓ | | | |
| 10 | Kejelasan petunjuk soal | ✓ | | | |



C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.


- Cover agar didesain supaya mewakili representatif dg tema keragaman budaya.
- Tambahkan materi pada kamus tentang partisipasi dan upaya pelestarian budaya.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

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

Denpasar, 1 Februari 2024
Validator


Drs. Made Putra, M.Pd.
NIP 195612311985011002

Lampiran 18. Pernyataan Validasi Ahli Desain Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 3216/UN48.10.1/LT/2023 Singaraja, 10 Oktober 2023
Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. _____
di Tempat

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

Nama : I Made Surya Artanegara
NIM : 2011031118
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* pada Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

An. Ketua Jurusan
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP 19840820 201212 1 004



- Catatan:
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
 - Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BIRE
 - Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 19. Kuesioner Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK KOMIK DIGITAL BERBASIS *PROBLEM
BASED LEARNING* MUATAN IPAS MATERI KEKAYAAN BUDAYA
INDONESIA SISWA KELAS IV SD NEGERI 22 DAUH PURI DENPASAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning*
Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV
di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar

Sasaran Program : Siswa Kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar

Peneliti : I Made Surya Artanegara

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)
Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. Made Putra, M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran sebagai salah satu inovasi media komik digital bagi siswa kelas IV yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media komik digital. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media komik digital bagi siswa kelas IV yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas IV muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

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

Keterangan Skala

| No. | Skor | Keterangan |
|-----|--------|---------------------|
| 1 | Skor 4 | Sangat Setuju |
| 2 | Skor 3 | Setuju |
| 3 | Skor 2 | Tidak Setuju |
| 4 | Skor 1 | Sangat Tidak Setuju |

B. Penilaian pada Media Komik Digital

| No | Pernyataan | Skala Penilaian | | | |
|-----------------------|---|-----------------|---|---|---|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Aspek Teknis | | | | | |
| 1 | Kemudahan penggunaan media | ✓ | | | |
| 2 | Media dapat membantu siswa pada pemahaman materi | ✓ | | | |
| 3 | Media dapat digunakan berulang kali | ✓ | | | |
| 4 | Banyak halaman pada media | ✓ | | | |
| Aspek Tampilan | | | | | |
| 5 | Penggunaan jenis huruf dan ukuran huruf yang tepat | ✓ | | | |
| 6 | Kejelasan tulisan | ✓ | | | |
| 7 | Konsistensi tema | ✓ | | | |
| 8 | Penggunaan gambar mendukung pemahaman materi | | ✓ | | |
| 9 | Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi | ✓ | | | |
| 10 | Kejelasan gambar | ✓ | | | |
| 11 | Ketepatan penggunaan <i>layout</i> | ✓ | | | |
| 12 | Ketepatan penyajian dan pemilihan kualitas gambar | ✓ | | | |

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

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

Denpasar, 1 Februari 2024
Validator



Drs. Made Putra, M.Pd.
NIP 195612311985011002

Lampiran 20. Pernyataan Validasi Ahli Media Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Made Putra, M.Pd.

NIP : 195612311985011002

Menyatakan bahwa saya telah *mereview* dan menilai media komik digital pada skripsi berjudul Pengembangan Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* pada Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri

Denpasar yang disusun oleh:

Nama : I Made Surya Artanegara

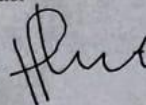
NIM : 2011031118

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 1 Februari 2024

Validator



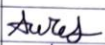


Drs. Made Putra, M.Pd..

NIP 195612311985011002

Lampiran 21. Daftar Hadir Uji Coba Perorangan

DAFTAR HADIR SUBJEK UJI COBA PERORANGAN

Penelitian: Pengembangan Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar

| No | Nama Siswa | Tanda Tangan |
|----|--------------------------------|--|
| 1 | Puru aurelia taru vedantra |  |
| 2 | Cede Sabina Narkarya Sudarsana |  |
| 3 | khafifah maulina febriani |  |

Denpasar, 1 Februari 2024
Guru Wali Kelas IV


Si Ayu Sri Wahyuni, s.pd

Lampiran 22. Kuesioner Uji Coba Perorangan

ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* MUATAN IPAS MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 22 DAUH PURI DENPASAR (UJI COBA PERORANGAN)

A. Identitas

Nama : k hofifah maulina febriani
 No Absen : 15
 Kelas : IVB

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Bacalah pernyataan dengan baik.
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

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

C. Instrumen Hasil Uji Coba Perorangan

| No | Indikator | Skala Penilaian | | | |
|-------------------------------------|---|-----------------|--------|---------|----------|
| | | 4 SS | 3 S | 2 TS | 1 STS |
| Aspek Tampilan Komik Digital | | | | | |
| 1 | Kemenarikan media pembelajaran | ✓ | | | |
| 2 | Keterbacaan tulisan | ✓ | | | |
| 3 | Kejelasan gambar | ✓ | | | |
| 4 | Ketepatan layout | | ✓ | | |
| 5 | Kemenarikan warna | ✓ | | | |
| Aspek Materi Pelajaran | | | | | |
| 6 | Materi mudah dipahami | ✓ | | | |
| 7 | Kejelasan uraian materi | | ✓ | | |
| Aspek Motivasi | | | | | |
| 8 | Media memberikan semangat belajar siswa | ✓ | | | |
| 9 | Nilai dapat diperoleh dengan cepat | ✓ | | | |
| Aspek Pengoperasian | | | | | |
| 10 | Kemudahan untuk penggunaan | ✓ | | | |




D. Komentar dan Saran:

komentar komik itu sangat menarik dan menyenangkan lagi
saran sangat bagus saya sukai

Denpasar, 1 Februari 2024










Siswa,


Khotimah


Lampiran 23. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

DAFTAR HADIR SUBJEK UJI COBA KELOMPOK KECIL

Penelitian: Pengembangan Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar

| No | Nama Siswa | Tanda Tangan |
|----|---|--|
| 1 | Atika Nur Atika auliya azzarh |  |
| 2 | Fery kadek Jeng pradewi wulan dari |  |
| 3 | Kenzie I Putu Kenzie Putra Handayani |  |
| 4 | I Putu I Putu Puayoga Dharma Putra |  |
| 5 | muhammad Muhammad zaid akmal |  |
| 6 | panda ni Luh jani ta panda patisya |  |
| 7 | Gilang Muhammad Hafidh |  |
| 8 | NI PUTU JOVITA LESTARI WINARTIA |  |
| 9 | Putu Darrel kayana Dwipa |  |

Denpasar, 1 Februari 2024
Guru Wali Kelas IV


Si Ayu Sri klatyuni, S.Pd

Lampiran 24. Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN KOMIK
DIGITAL BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* MUATAN
IPAS MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA SISWA
KELAS IV DI SD NEGERI 22 DAUH PURI DENPASAR
(UJI COBA KELOMPOK KECIL.)**

A. Identitas

Nama : Ni Putu Jonita Lestari Winarta
No Absen : 21
Kelas : 4B

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah pernyataan dengan baik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

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

C. Instrumen Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

| No | Indikator | Skala Penilaian | | | |
|-------------------------------------|---|-----------------|---|----|-----|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | | SS | S | TS | STS |
| Aspek Tampilan Komik Digital | | | | | |
| 1 | Kemenarikan media pembelajaran | ✓ | | | |
| 2 | Keterbacaan tulisan | | ✓ | | |
| 3 | Kejelasan gambar | ✓ | | | |
| 4 | Ketepatan layout | ✓ | | | |
| 5 | Kemenarikan warna | ✓ | | | |
| Aspek Materi Pelajaran | | | | | |
| 6 | Materi mudah dipahami | ✓ | | | |
| 7 | Kejelasan uraian materi | ✓ | | | |
| Aspek Motivasi | | | | | |
| 8 | Media memberikan semangat belajar siswa | ✓ | | | |
| 9 | Nilai dapat diperoleh dengan cepat | ✓ | | | |
| Aspek Pengoperasian | | | | | |
| 10 | Kemudahan untuk penggunaan | | ✓ | | |

D. Komentor dan Saran:

Komitnya sangat bagus dan juga menasik menurut saya.
Komit ini sangat bagus karena menentaskan tentang
Sejarah: sejarah negara.
Saya saya sebaiknya komitnya dibuat lebih bagus dan
banyak menceritakan sejarah karena kita semua akan jadi
Penerus bangsa.

Denpasar, 1 Februari 2024

Siswa,

Jmy




















(Jovita)

NI PUTU JOVITA LESTARI WINARTA

Lampiran 25. Daftar Hadir Uji Instrumen

DAFTAR HADIR UJI INSTRUMEN

Penelitian: Pengembangan Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar

| No | Nama Siswa | Tanda Tangan |
|----|--|--|
| 1 | Alfian Ahmad Dwi Syahputra |  |
| 2 | Asiad Samsul Arifin Hermansyah |  |
| 3 | Bhayu Ardiansyah |  |
| 4 | I Made Bagus Agastya Narendra Putra |  |
| 5 | I Nengah Radhika Suyasa |  |
| 6 | I Nyoman Aditya Wistara |  |
| 7 | I Nyoman Putra Tri Guna |  |
| 8 | Kadek Vedantha Kenzie Kayana Setiyawan |  |
| 9 | Kesya Putri Wiguna |  |
| 10 | Komang Suheni |  |
| 11 | Made Langit Raya Winara |  |
| 12 | Maulana Bahtiar Azaim Anwar |  |
| 13 | May Dewi Ulyatin |  |
| 14 | M. Alif Rizki Ramadani |  |
| 15 | Nasya Rahmatul Zahra |  |
| 16 | Ni Putu Dinda Dewi Parwati |  |
| 17 | Ni Komang Ayu Maharani |  |
| 18 | Nurma Yunita |  |
| 19 | Ni Putu Angelita Putri |  |

| | | |
|----|--------------------------|--|
| 20 | Putu Yuwanda Cahayandita |  |
| 21 | Salwa Auliana Putri S |  |
| 22 | Siti Karisma |  |

Denpasar, 1 Februari 2024
Guru Wali Kelas V



I Wayan Eka Kurniawan, S.Pd. SD.
NIP 19840919 200604 1002

Lampiran 26. Lembar Soal Uji Instrumen Tes

**LEMBAR SOAL OBJEKTIF
UJI INSTRUMENT PENGETAHUAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar
Kelas : IV
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Topik/Bab 6 : Topik : Keberagaman Budaya di Indonesia
Alokasi Waktu : 60 Menit

Petunjuk Umum :

7. Tulislah identitas dan nama muatan/mata pelajaran pada lembar jawaban yang telah disediakan!
8. Tuliskan semua jawaban di lembar jawaban!
9. Bacalah setiap butir soal dengan baik sebelum dijawab!
10. Kerjakan lebih dahulu soal yang dianggap mudah!
11. Tanyakan kepada pengawas apabila ada soal yang kurang jelas!
12. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum lembar soal dan lembar jawaban diserahkan kepada pengawas!

----- SELAMAT BEKERJA -----

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

1. Walau memiliki banyak keberagaman dan perbedaan, namun bangsa Indonesia tetap bersatu seperti dalam semboyan
 - a. Bhineka Tunggal Ika
 - b. Tut Wuri Handayani
 - c. Ing Ngarsa Sung Tuladha
 - d. Negara Kertagama

2. Upacara adat Ngaben merupakan upacara pembakaran Jenazah bagi agama hindu.ritual ini dilakukan untuk mengirim jenazah pada kehidupan mendatang. Berasal dari manakah Upacara adat ini...
 - a.Sulawesi
 - b.Kalimantan
 - c.Bali
 - d.Ambon

3. Negara indonesia menjadi titik persilangan perkonomian dunia. Memiliki Keanekaragaman Hayati yang Kaya. Pernyataan tersebut merupakan pengertian dari...
 - a. Perbedaan kondisi alam
 - b. Kondisi geografis

- c. Keadaan transportasi dan komunikasi
- d. Letak strategis wilayah Indonesia

4. Jawa Timur memiliki banyak keunikan budaya, salah satunya adalah upacara Kasada. Sikap yang harus kita lakukan untuk melestarikan budaya daerah kita adalah ...

- a. Membandingkan budaya kita dengan budaya negara lain.
- b. Bangga dengan budaya kita dan ikut mempromosikan lewat festival budaya.
- c. Bersikap acuh terhadap budaya kita karena tidak sesuai dengan perkembangan zaman.
- d. Membiarkan para pemuda untuk membaurkan budaya kita dengan budaya luar negeri.

5. Perhatikan ciri-ciri berikut ini!

- (1) rumah adat
- (2) pendidikan
- (3) pakaian adat
- (4) status ekonomi

Ciri-ciri mendasar yang membedakan kebudayaan bangsa satu dengan lainnya ditunjukkan oleh nomor....

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

6. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- (a) Rumah adat ini memiliki dasar berbentuk lingkaran
 - (b) menggunakan rangka kayu
 - (c) Beratap kerucut yang terbuat dari jerami
 - (d) Rumah adat ini berasal dari Provinsi papua
- Rumah adat manakah yang sesuai dengan pernyataan di atas..
- a. Rumah adat tongkonan
 - b. Rumah adat honai
 - c. Rumah adat badui
 - d. Rumah gadang

7. Perhatikan gambar dibawah ini!



1



2



3



4

Bedasarkan gambar diatas yang merupakan rumah adat joglo ditunjukkan oleh nomor....

- a. Gambar 1
- b. Gambar 2
- c. Gambar 3

d. Gambar 4

8. Rumah adat ini dibagi berdasarkan bangunan dalam rumah tersebut, diantaranya angkul-angkul, aling-aling, pura keluarga, bale manten, bale dauh, bale sekapat, bale dangin/gede, pawaregan/paon dan lumbang. Berdasarkan pernyataan tersebut rumah adat yang dimaksud adalah...

- b. Rumah Candi Bentar
- c. Rumah Gadang
- d. Rumah Panggung
- d. Rumah Honai

9. Perhatikan gambar dibawah ini!



Berdasarkan gambar diatas contoh seni kebudayaan daerah Minangkabau ditunjukkan oleh nomor.....

- a. Gambar 1
- c. Gambar 2
- b. Gambar 3
- d. Gambar 4

10. Berikut merupakan tari-tarian yang merupakan kebudayaan dari suku sunda.

- a. Tari rejang – tari pendet – tari puspanjali
- b. Tari lenong – tari merak – tari topeng
- c. Tari reog ponorogo – tari rejang – tari ondel-ondel
- d. Tari jaipong – tari wayang golek – tari topeng

11. Perhatikan gambar berikut.



Tarian di atas berasal dari...

- a. Bali
- b. Papua
- c. Jawa Timur
- d. Nanggroe Aceh Darussalam

12. Perhatikan pernyataan berikut!

- (i) Tarian ini menggunakan 2 piring yang di letakan pada kedua tangan

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

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

13. Indonesia memiliki beragam suku bangsa, tapi kita bebas tinggal di berbagai tempat di Indonesia. Berbagai suku bangsa ini saling memahami dan menghargai berbagai perbedaan yang ada. Hal ini membuktikan bahwa..

- a. Bangsa Indonesia memiliki lebih dari 300 kelompok etnik atau suku bangsa.
- b. Suku bangsa di Indonesia sangat terbuka menerima kedatangan berbagai suku bangsa yang berbeda.
- c. Suku bangsa di Indonesia semakin banyak jumlahnya.
- d. Suku bangsa di Indonesia semakin beraneka ragam.

14. Perhatikan pernyataan berikut!

- (i) Tarian ini ditarikan dengan berkelompok
 - (ii) Posisi penari biasanya duduk melingkar
 - (iii) Iringan tarian ini menggunakan suara mulut
- Tarian adat manakah yang sesuai dengan pernyataan di atas...

- a. Tarian kecak
- b. Tarian reog ponorogo
- c. Tarian suanggi
- d. Tari saman

15. Perhatikan gambar dibawah ini!



1



2



3



4

Berdasarkan gambar diatas yang merupakan senjata daerah Papua ditunjukkan oleh nomor....

- a. Gambar 1
- b. Gambar 2
- c. Gambar 3
- d. Gambar 4

16. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- (1) berasal dari budaya Kerajaan Majapahit,
- (2) memiliki nilai-nilai sakral yang masih diyakini hingga saat ini.
- (3) Keris Tayuhan dianggap sebagai sarana perlindungan diri, terutama dalam situasi genting seperti peperangan.

Berdasarkan pernyataan diatas Keris Tayuhan berasal dari daerah....

- a. DI Yogyakarta
- b. Sulawesi Utara
- c. Kalimantan Selatan
- d. Bali

17. Perhatikan gambar dibawah ini!



Berdasarkan gambar diatas senjata tersebut berasal dari daerah mana...

- a. DKI Jakarta
- b. Bali
- c. Sumatra Selatan
- d. Jawa Timur

18. Keberagaman budaya di Indonesia harus disyukuri karena

- a. Merupakan suatu kelemahan bangsa
- b. Merupakan anugerah dari Tuhan
- c. Menjadikan Indonesia negara adi kuasa
- d. Membuat bangsa Indonesia ditakuti

19. Perhatikan gambar dibawah ini!



1

2

3

4

Berdasarkan gambar diatas makanan Sumatra Utara ditunjukkan oleh nomor...

- a. Gambar 1
- b. Gambar 2
- c. Gambar 3
- d. Gambar 4

20. Makanan ini berupa bubur sagu yang biasanya disajikan dengan mubara atau ikan tongkol yang dibumbui dengan kunyit. Selain dapat dinikmati dengan ikan bumbu kuning, makanan ini juga dapat dinikmati dengan sayur yang diolah dari daun melinjo muda. Berdasarkan pernyataan tersebut makanan tradisonal yang dimaksud adalah....

- a. Coto makassar
- b. Papeda
- c. Pemppek
- d. Lawar

21. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- (i) berbentuk persegi panjang
- (ii) berasal kunyit dari bumbu basa genep yang dicampur dengan adonan daging dan kelapa parut
- (iii) dimasak dengan dibakar
- (iv) terbuat dari tepung sagu

Berdasarkan pernyataan diatas ciri-ciri makanan tradisonal sate lilit ditunjukkan oleh nomor...

- a. i dan ii
- b. i dan iii
- c. ii dan iii
- d. iii dan iv

22. Dalam menjaga keberagaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia maka kita harus menerapkan sikap

- a. Menonjolkan budaya sendiri
- b. Saling menghargai budaya daerah lain
- c. Mencintai budaya luar daerah
- d. Mencari budaya yang terbaik

23. Perhatikan gambar dibawah ini!



Pakaian tradisional berdasarkan gambar diatas berasal dari daerah....

- a. Bali
- b. Papua
- c. Kepulauan Riau
- d. Jawa

24. Perhatikan pernyataan berikut!

- (i) pakaian adat ini menggunakan kamben, kampuh dan hiasan kepala berupa destar untuk pria.
 - (ii) Bagi wanita menggunakan kain songket dengan corak khas dan angkin prada
- Pakaian adat manakah yang sesuai dengan pernyataan diatas
- a. Pakaian adat jawa barat
 - b. Pakaian adat Bali
 - c. Pakaian adat bengkulu
 - d. Pakaian adat papua

25. Perhatikan gambar dibawah ini!



1



2



3



4

Berdasarkan gambar diatas pakaian adat dari suku Dayak ditunjukkan oleh nomor...

- a. Gambar 1
- b. Gambar 2
- c. Gambar 3
- d. Gambar 4

26. Perhatikan lirik dibawah ini!

Soleram
 Soleram
 Soleram
 Anak yang manis
 Anak manis janganlah dicium sayang
 Kalau dicium merah lah pipinya

Satu dua
 Tiga dan empat
 Lima enam
 Tujuh delapan
 Kalau tuan dapat kawan baru sayang
 Kawan lama ditinggalkan jangan

Berdasarkan lirik diatas lagu soleram berasal dari....

- a. Jawa Tengah
- b. Kepulauan Riau
- c. Kalimantan Barat
- d. Papua

27. Cahyo dan teman-temannya sedang menonton pertunjukan budaya di sekolah dan melihat nandi menampilkan budaya dari daerahnya, kemudian Cahyo dan teman-temannya menertawakan nandi. Sikap yang ditunjukkan Cahyo adalah...

- a. Menghormati budaya nandi
- b. Mendiskriminasi budaya nandi
- c. Memuji budaya nandi
- d. Memberikan nada semangat

28. Wahyu bermain dengan temannya tanpa memandang latar belakang budayanya.

Deni hanya bermain dengan temannya yang memiliki budaya yang sama denganya.

Dibandingkan prilaku Deni, prilaku Wahyu lebih mencerminkan...

- a. Menghormati budaya

- b. Mendiskriminasi budaya
- c. Tidak membeda - bedakan teman yang berbeda budaya
- d. Memuji budaya

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

- a. Menghapuskan semua perbedaan
- b. Memandang rendah suku dan budaya lain
- c. Menganggap suku dan budaya sendiri sebagai yang paling baik
- d. Menerima keragaman suku dan budaya sebagai kekayaan bangsa

30. Dalam menjaga keberagaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia maka kita harus menerapkan sikap....

- a. Mencintai budaya luar
- b. Saling menghargai budaya daerah lain
- c. Menonjolkan budaya sendiri
- d. Mencari budaya yang terbaik



Lampiran 27. Hasil Uji Instrumen Tes

73

LEMBAR JAWABAN

| | | | |
|------------------|--|---------------------|-------------------|
| Bab | : 6 (Enam) | Hari/Tanggal | : 1 Februari 2024 |
| Muatan | : IPAS | Waktu | : 60 Menit |
| Nama | : NIP Ni Puw angelita Putri | | |
| No. Absen | : 23 | | |
| Kelas | : 5B/vB | | |

| No | a | b | c | d |
|----|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4 | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5 | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 7 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 8 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 10 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

| No | a | b | c | d |
|----|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 11 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 12 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 13 | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 14 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 15 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 16 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 17 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 18 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 19 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 20 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

| No | a | b | c | d |
|----|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 21 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 22 | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 23 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 24 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 25 | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26 | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 27 | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 28 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 29 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 30 | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Lampiran 29. Hasil Uji Reliabilitas Perangkat Tes

| No | Nama Siswa | Butir Soal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | TOTAL |
|---------------------|---------------------------------------|----------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|----|----|----|----|----|----|----|----|--------------|----|--------------|--------------|--------------|----|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|-------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | |
| 1 | Alfian Ahmad Dwi Syahputra | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| 2 | Astad Samsul Arifin Hermansyah | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 7 |
| 3 | Bhayu Ardiansyah | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 17 |
| 4 | I Made Bagus Agastya Narendra Putra | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18 |
| 5 | I Nengah Radhika Suwasa | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 8 |
| 6 | I Nyoman Aditya Wistara | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 17 |
| 7 | I Nyoman Putra Tri Guna | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 |
| 8 | Kadek Vedantha Kenzie Kayana Setiawan | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18 |
| 9 | Kesya Putri Wiguna | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| 10 | Komang Suheni | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 |
| 11 | Made Langit Raya Winara | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 20 |
| 12 | Maulana Bahtiar Azaim Anwar | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18 |
| 13 | May Dewi Ulyatin | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| 14 | M. Alif Rizki Ramadani | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 15 | Nasya Rahmatul Zahra | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 13 |
| 16 | Ni Putu Dinda Dewi Parwati | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 10 |
| 17 | Ni Komang Ayu Maharani | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 6 |
| 18 | Nurma Yunita | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 7 |
| 19 | Ni Putu Angelita Putri | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 6 |
| 20 | Putu Yuwanda Cahayandita | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 12 |
| 21 | Salwa Auliana Putri S | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 |
| 22 | Siti Karisma | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| Jumlah | | 18 | 4 | 15 | 12 | 17 | 10 | 18 | 11 | 9 | 11 | 13 | | | | | | | | | 9 | | 15 | 16 | 7 | | 13 | 9 | 13 | 14 | 11 | |
| p | | 0.581 | 0.129 | 0.484 | 0.387 | 0.548 | 0.323 | 0.581 | 0.355 | 0.29 | 0.355 | 0.419 | | | | | | | | | 0.29 | | 0.484 | 0.516 | 0.226 | | 0.419 | 0.29 | 0.419 | 0.452 | 0.355 | |
| q | | 0.419 | 0.871 | 0.516 | 0.613 | 0.452 | 0.677 | 0.419 | 0.645 | 0.71 | 0.645 | 0.581 | | | | | | | | | 0.71 | | 0.516 | 0.484 | 0.774 | | 0.581 | 0.71 | 0.581 | 0.548 | 0.645 | |
| p.q | | 0.243 | 0.112 | 0.25 | 0.237 | 0.248 | 0.219 | 0.243 | 0.229 | 0.206 | 0.229 | 0.243 | | | | | | | | | 0.206 | | 0.25 | 0.25 | 0.175 | | 0.243 | 0.206 | 0.243 | 0.248 | 0.229 | |
| ∑pq | | 4.509885536 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| k | | 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| k-1 | | 19 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| varians skor | | 28.88528139 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| r11 | | 0.888283243 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kategori | | Sangat Tinggi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |



Lampiran 30. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

| No | Nama Siswa | Butir Soal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|--|------------|---------|---------|---|---------|---|---------|---|---------|---------|--------|---------|--------|---------|----|----|----|----|----|---------|----|---------|---------|---------|----|---------|---------|---------|---------|--------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 1 | Alfian Ahmad Dwi Syahputra | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | Asiad Samsul Arifin Hermansyah | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 3 | Bhayu Ardiansyah | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| 4 | I Made Bagus Agastya Narendra Putra | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| 5 | I Nengah Radhika Suyasa | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 6 | I Nyoman Aditya Wistara | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| 7 | I Nyoman Putra Tri Guna | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 8 | Kadek Vedantha Kenzie Kayana Setiyawan | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| 9 | Kesya Putri Wiguna | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 10 | Komang Suheni | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| 11 | Made Langit Raya Winara | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| 12 | Maulana Bahtiar Azam Anwar | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| 13 | May Dewi Ulyatin | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 14 | M. Alif Rizki Ramadani | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 15 | Nasya Rahmatul Zahra | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| 16 | Ni Putu Dinda Dewi Parwati | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 17 | Ni Komang Ayu Maharani | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 18 | Nurma Yunita | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 19 | Ni Putu Angelita Putri | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 20 | Putu Yuwanda Cahayandita | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 21 | Salwa Auliana Putri S | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 22 | Siti Karisma | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| nB | | 18 | 4 | 15 | | 12 | | 17 | | 10 | 18 | 11 | 9 | 11 | 13 | | | | | | 9 | | 15 | 16 | 7 | | 13 | 9 | 13 | 14 | 11 |
| n | 22 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P | | 0.81818 | 0.18182 | 0.68182 | | 0.54545 | | 0.77273 | | 0.45455 | 0.81818 | 0.5 | 0.40909 | 0.5 | 0.59091 | | | | | | 0.40909 | | 0.68182 | 0.72727 | 0.31818 | | 0.59091 | 0.40909 | 0.59091 | 0.63636 | 0.5 |
| Kategori | | Mudah | Sukar | Sedang | | Sedang | | Mudah | | Sedang | Mudah | Sedang | Sedang | Sedang | Sedang | | | | | | Sedang | | Sedang | Mudah | Sedang | | Sedang | Sedang | Sedang | Sedang | Sedang |



Lampiran 32. Lembar Soal *Pre-test* dan *Post-test*

**LEMBAR SOAL OBJEKTIF
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar
Kelas : IV
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Topik/Bab 6 : Topik : Keberagaman Budaya di Indonesia
Alokasi Waktu : 30 Menit

Petunjuk Umum :

13. Tulislah identitas dan nama muatan/mata pelajaran pada lembar jawaban yang telah disediakan!
14. Tuliskan semua jawaban di lembar jawaban!
15. Bacalah setiap butir soal dengan baik sebelum dijawab!
16. Kerjakan lebih dahulu soal yang dianggap mudah!
17. Tanyakan kepada pengawas apabila ada soal yang kurang jelas!
18. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum lembar soal dan lembar jawaban diserahkan kepada pengawas!

----- SELAMAT BEKERJA -----

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

1. Upacara adat Ngaben merupakan upacara pembakaran Jenazah bagi agama hindu.ritual ini dilakukan untuk mengirim jenazah pada kehidupan mendatang. Berasal dari manakah Upacara adat ini...
 - a.Sulawesi
 - b.Kalimantan
 - c.Bali
 - d.Ambon
2. Negara indonesia menjadi titik persilangan perkonomian dunia. Memiliki Keanekaragaman Hayati yang Kaya. Pernyataan tersebut merupakan pengertian dari...
 - a. Perbedaan kondisi alam
 - b. Kondisi geografis
 - c. Keadaan transportasi dan komunikasi
 - d. Letak strategis wilayah Indonesia
3. Jawa Timur memiliki banyak keunikan budaya, salah satunya adalah upacara Kasada. Sikap yang harus kita lakukan untuk melestarikan budaya daerah kita adalah ...
 - a.Membandingkan budaya kita dengan budaya negara lain.
 - b.Bangga dengan budaya kita dan ikut mempromosikan lewat festival budaya.

- c. Bersikap acuh terhadap budaya kita karena tidak sesuai dengan perkembangan zaman.
- d. Membiarkan para pemuda untuk membaurkan budaya kita dengan budaya luar negeri.

4. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- (a) Rumah adat ini memiliki dasar berbentuk lingkaran
- (b) menggunakan rangka kayu
- (c) Beratap kerucut yang terbuat dari jerami
- (d) Rumah adat ini berasal dari Provinsi Papua

Rumah adat manakah yang sesuai dengan pernyataan di atas..

- a. Rumah adat tongkonan
- b. Rumah adat honai
- c. Rumah adat badui
- d. Rumah gadang

5. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- (a) Rumah adat ini memiliki dasar berbentuk lingkaran
- (b) menggunakan rangka kayu
- (c) Beratap kerucut yang terbuat dari jerami
- (d) Rumah adat ini berasal dari Provinsi Papua

Rumah adat manakah yang sesuai dengan pernyataan di atas..

- a. Rumah adat tongkonan
- b. Rumah adat honai
- c. Rumah adat badui
- d. Rumah gadang

6. Berikut merupakan tari-tarian yang merupakan kebudayaan dari suku Sunda.

- a. Tari Rejang – tari Pendet – tari Puspanjali
- b. Tari Lenong – tari Merak – tari Topeng
- c. Tari Reog Ponorogo – tari Rejang – tari Ondel-ondel
- d. Tari Jaipong – tari Wayang Golek – tari Topeng

7. Perhatikan gambar berikut.



Tarian di atas berasal dari...

- a. Bali
- b. Papua
- c. Jawa Timur
- d. Nanggroe Aceh Darussalam

8. Perhatikan pernyataan berikut!

- (i) Tarian ini menggunakan 2 piring yang di letakan pada kedua tangan

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

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

9. Indonesia memiliki beragam suku bangsa, tapi kita bebas tinggal di berbagai tempat di Indonesia. Berbagai suku bangsa ini saling memahami dan menghargai berbagai perbedaan yang ada. Hal ini membuktikan bahwa..

- a. Bangsa Indonesia memiliki lebih dari 300 kelompok etnik atau suku bangsa.
- b. Suku bangsa di Indonesia sangat terbuka menerima kedatangan berbagai suku bangsa yang berbeda.
- c. Suku bangsa di Indonesia semakin banyak jumlahnya.
- d. Suku bangsa di Indonesia semakin beraneka ragam.

10. Perhatikan pernyataan berikut!

- (i) Tarian ini ditarikan dengan berkelompok
 - (ii) Posisi penari biasanya duduk melingkar
 - (iii) Iringan tarian ini menggunakan suara mulut
- Tarian adat manakah yang sesuai dengan pernyataan di atas...

- a. Tarian kecak
- b. Tarian reog ponorogo
- c. Tarian suanggi
- d. Tari saman

11. Perhatikan gambar dibawah ini!



Berdasarkan gambar diatas yang merupakan senjata daerah Papua ditunjukkan oleh nomor....

- a. Gambar 1
- b. Gambar 2
- c. Gambar 3
- d. Gambar 4

12. Makanan ini berupa bubur sagu yang biasanya disajikan dengan mubara atau ikan tongkol yang dibumbui dengan kunyit. Selain dapat dinikmati dengan ikan bumbu kuning, makanan ini juga dapat dinikmati dengan sayur yang diolah dari daun melinjo muda. Berdasarkan pernyataan tersebut makanan tradisonal yang dimaksud adalah....

- a. Coto makassar

- b. Papeda
- c. Pempek
- d. Lawar

13. Dalam menjaga keberagaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia maka kita harus menerapkan sikap

- a. Menonjolkan budaya sendiri
- b. Saling menghargai budaya daerah lain
- c. Mencintai budaya luar daerah
- d. Mencari budaya yang terbaik

14. Perhatikan gambar dibawah ini!



Pakaian tradisional berdasarkan gambar diatas berasal dari daerah....

- a. Bali
- b. Papua
- c. Kepulauan Riau
- d. Jawa

15. Perhatikan pernyataan berikut!

- (i) pakaian adat ini menggunakan kamben, kampuh dan hiasan kepala berupa destar untuk pria.
 - (ii) Bagi wanita menggunakan kain songket dengan corak khas dan angkin prada
- Pakaian adat manakah yang sesuai dengan pernyataan diatas
- a. Pakaian adat Jawa Barat
 - b. Pakaian adat Bali
 - c. Pakaian adat Bengkulu
 - d. Pakaian adat Papua

16. Perhatikan lirik dibawah ini!

Soleram
 Soleram
 Soleram
 Anak yang manis
 Anak manis janganlah dicium sayang
 Kalau dicium merah lah pipinya

Satu dua
 Tiga dan empat
 Lima enam
 Tujuh delapan

Kalau tuan dapat kawan baru sayang
Kawan yang lama janganlah ditinggal

Berdasarkan lirik diatas lagu soleram berasal dari....

- a. Jawa Tengah
- b. Kepulauan Riau
- c. Kalimantan Barat
- d. Papua

17. Cahyo dan teman-temannya sedang menonton pertunjukan budaya di sekolah dan melihat nandi menampilkan budaya dari daerahnya, kemudian Cahyo dan teman-temannya menertawakan nandi. Sikap yang ditunjukkan Cahyo adalah...

- a. Menghormati budaya nandi
- b. Mendiskriminasi budaya nandi
- c. Memuji budaya nandi
- d. Memberikan nada semangat

18. Wahyu bermain dengan temannya tanpa memandang latar belakang budayanya.

Deni hanya bermain dengan temannya yang memiliki budaya yang sama denganya.

Dibandingkan prilaku Deni, prilaku Wahyu lebih mencerminkan...

- a. Menghormati budaya
- b. Mendiskriminasi budaya
- c. Tidak membeda - bedakan teman yang berbeda budaya
- d. Memuji budaya

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

- a. Menghapuskan semua perbedaan
- b. Memandang rendah suku dan budaya lain
- c. Menganggap suku dan budaya sendiri sebagai yang paling baik
- d. Menerima keragaman suku dan budaya sebagai kekayaan bangsa

20. Dalam menjaga keberagaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia maka kita harus menerapkan sikap....

- a. Mencintai budaya luar
- b. Saling menghargai budaya daerah lain
- c. Menonjolkan budaya sendiri
- d. Mencari budaya yang terbaik

Lampiran 33. Daftar Hadir *Pre-test*



Lampiran 34. Hasil Pelaksanaan *Pre-test*

30

LEMBAR JAWABAN

| | | | |
|------------------|------------------------|---------------------|-------------------|
| Bab | : 6 (Enam) | Hari/Tanggal | : 5 Februari 2024 |
| Muatan | : IPAS | Waktu | : 30 Menit |
| Nama | : Kadele Yuda Mahendra | | |
| No. Absen | : 6 | | |
| Kelas | : 4b | | |

| No | a | b | c | d |
|----|---|---|---|---|
| 1 | a | b | c | d |
| 2 | a | b | c | d |
| 3 | a | b | c | d |
| 4 | a | b | c | d |
| 5 | a | b | c | d |
| 6 | a | b | c | d |
| 7 | a | b | c | d |
| 8 | a | b | c | d |
| 9 | a | b | c | d |
| 10 | a | b | c | d |

| No | a | b | c | d |
|----|---|---|---|---|
| 11 | a | b | c | d |
| 12 | a | b | c | d |
| 13 | a | b | c | d |
| 14 | a | b | c | d |
| 15 | a | b | c | d |
| 16 | a | b | c | d |
| 17 | a | b | c | d |
| 18 | a | b | c | d |
| 19 | a | b | c | d |
| 20 | a | b | c | d |

Lampiran 35. Rekapitulasi Nilai Hasil *Pre-test*

| No | Butir Soal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Skor | Nilai |
|----|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | | |
| 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 8 | 40 |
| 2 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 8 | 40 |
| 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 7 | 35 |
| 4 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 9 | 45 |
| 5 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 10 | 50 |
| 6 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 6 | 30 |
| 7 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 8 | 40 |
| 8 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 8 | 40 |
| 9 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 | 30 |
| 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 50 |
| 11 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 12 | 60 |
| 12 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 11 | 55 |
| 13 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 9 | 45 |
| 14 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 9 | 55 |
| 15 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 6 | 35 |
| 16 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 9 | 45 |
| 17 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 11 | 55 |
| 18 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 11 | 55 |
| 19 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 10 | 50 |
| 20 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 9 | 45 |
| 21 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 11 | 55 |
| 22 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 9 | 45 |
| 23 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 11 | 55 |
| 24 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 10 | 50 |



Lampiran 36. Daftar Hadir *Post-test*



Lampiran 37. Hasil Pelaksanaan *Post-test*

85

LEMBAR JAWABAN

| | | | |
|-----------|----------------------------------|--------------|-------------------|
| Bab | : 6 (Enam) | Hari/Tanggal | : 6 Februari 2024 |
| Muatan | : IPAS | Waktu | : 30 Menit |
| Nama | : NI PUTU JOVITA LESTARI WINARTA | | |
| No. Absen | : 21 | | |
| Kelas | : 4B | | |

| No | a | b | c | d |
|----|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 1 | a | b | c | d |
| 2 | a | b | c | d |
| 3 | a | b | c | d |
| 4 | a | b | c | d |
| 5 | a | b | c | d |
| 6 | a | b | c | d |
| 7 | a | b | c | d |
| 8 | a | b | c | d |
| 9 | a | b | c | d |
| 10 | a | b | c | d |

| No | a | b | c | d |
|----|---|--------------|--------------|--------------|
| 11 | a | b | c | d |
| 12 | a | b | c | d |
| 13 | a | b | c | d |
| 14 | a | b | c | d |
| 15 | a | b | c | d |
| 16 | a | b | c | d |
| 17 | a | b | c | d |
| 18 | a | b | c | d |
| 19 | a | b | c | d |
| 20 | a | b | c | d |

Lampiran 38. Rekapitulasi Nilai Hasil *Post-test*

| No | Butir Soal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Skor | Nilai | |
|----|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------|-------|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | | | |
| 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 16 | 80 | |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 18 | 90 |
| 3 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 16 | 80 | |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 16 | 80 |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18 | 90 |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 16 | 80 |
| 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 18 | 90 |
| 8 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 17 | 85 |
| 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | 75 |
| 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 15 | 75 |
| 11 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 19 | 95 |
| 12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 18 | 90 |
| 13 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | 75 |
| 14 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 17 | 85 |
| 15 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | 75 |
| 16 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 17 | 85 |
| 17 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18 | 90 |
| 18 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 17 | 85 |
| 19 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 17 | 85 |
| 20 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | 75 |
| 21 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 17 | 85 |
| 22 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18 | 90 |
| 23 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 14 | 70 |
| 24 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 17 | 85 |



Lampiran 39. Tabel *Shapiro Wilk*

| n = | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
|-----|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| a1 | 0.5150 | 0.5056 | 0.4968 | 0.4886 | 0.4808 | 0.4734 | 0.4643 | 0.4590 | 0.4542 | 0.4493 | 0.4450 | 0.4407 |
| a2 | 0.3306 | 0.3290 | 0.3273 | 0.3253 | 0.3232 | 0.3211 | 0.3185 | 0.3156 | 0.3126 | 0.3098 | 0.3069 | 0.3043 |
| a3 | 0.2495 | 0.2521 | 0.2540 | 0.2553 | 0.2561 | 0.2565 | 0.2578 | 0.2571 | 0.2563 | 0.2554 | 0.2543 | 0.2533 |
| a4 | 0.1878 | 0.1939 | 0.1988 | 0.2027 | 0.2059 | 0.2085 | 0.2119 | 0.2131 | 0.2139 | 0.2145 | 0.2148 | 0.2151 |
| a5 | 0.1353 | 0.1447 | 0.1524 | 0.1587 | 0.1641 | 0.1686 | 0.1736 | 0.1764 | 0.1787 | 0.1807 | 0.1822 | 0.1836 |
| a6 | 0.0880 | 0.1005 | 0.1109 | 0.1197 | 0.1271 | 0.1334 | 0.1399 | 0.1443 | 0.1480 | 0.1512 | 0.1539 | 0.1563 |
| a7 | 0.0433 | 0.0593 | 0.0725 | 0.0837 | 0.0932 | 0.1013 | 0.1092 | 0.1150 | 0.1201 | 0.1245 | 0.1283 | 0.1316 |
| a8 | | 0.0196 | 0.0359 | 0.0496 | 0.0612 | 0.0711 | 0.0804 | 0.0878 | 0.0941 | 0.0997 | 0.1046 | 0.1089 |
| a9 | | | | 0.0163 | 0.0303 | 0.0422 | 0.0530 | 0.0618 | 0.0696 | 0.0764 | 0.0823 | 0.0876 |
| a10 | | | | | | 0.0140 | 0.0263 | 0.0368 | 0.0459 | 0.0539 | 0.0610 | 0.0672 |
| a11 | | | | | | | | 0.0122 | 0.0228 | 0.0321 | 0.0403 | 0.0476 |
| a12 | | | | | | | | | 0.0000 | 0.0107 | 0.0200 | 0.0284 |
| a13 | | | | | | | | | | | 0.0000 | 0.0094 |



Lampiran 40. F Tabel

| df untuk penyebut (N2) | df untuk pembilang (N1) | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|-------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 1 | 161 | 199 | 216 | 225 | 230 | 234 | 237 | 239 | 241 | 242 | 243 | 244 | 245 | 245 | 246 |
| 2 | 18.51 | 19.00 | 19.16 | 19.25 | 19.30 | 19.33 | 19.35 | 19.37 | 19.38 | 19.40 | 19.40 | 19.41 | 19.42 | 19.42 | 19.43 |
| 3 | 10.13 | 9.55 | 9.28 | 9.12 | 9.01 | 8.94 | 8.89 | 8.85 | 8.81 | 8.79 | 8.76 | 8.74 | 8.73 | 8.71 | 8.70 |
| 4 | 7.71 | 6.94 | 6.59 | 6.39 | 6.26 | 6.16 | 6.09 | 6.04 | 6.00 | 5.96 | 5.94 | 5.91 | 5.89 | 5.87 | 5.86 |
| 5 | 6.61 | 5.79 | 5.41 | 5.19 | 5.05 | 4.95 | 4.88 | 4.82 | 4.77 | 4.74 | 4.70 | 4.68 | 4.66 | 4.64 | 4.62 |
| 6 | 5.99 | 5.14 | 4.76 | 4.53 | 4.39 | 4.28 | 4.21 | 4.15 | 4.10 | 4.06 | 4.03 | 4.00 | 3.98 | 3.96 | 3.94 |
| 7 | 5.59 | 4.74 | 4.35 | 4.12 | 3.97 | 3.87 | 3.79 | 3.73 | 3.68 | 3.64 | 3.60 | 3.57 | 3.55 | 3.53 | 3.51 |
| 8 | 5.32 | 4.46 | 4.07 | 3.84 | 3.69 | 3.58 | 3.50 | 3.44 | 3.39 | 3.35 | 3.31 | 3.28 | 3.26 | 3.24 | 3.22 |
| 9 | 5.12 | 4.26 | 3.86 | 3.63 | 3.48 | 3.37 | 3.29 | 3.23 | 3.18 | 3.14 | 3.10 | 3.07 | 3.05 | 3.03 | 3.01 |
| 10 | 4.96 | 4.10 | 3.71 | 3.48 | 3.33 | 3.22 | 3.14 | 3.07 | 3.02 | 2.98 | 2.94 | 2.91 | 2.89 | 2.86 | 2.85 |
| 11 | 4.84 | 3.98 | 3.59 | 3.36 | 3.20 | 3.09 | 3.01 | 2.95 | 2.90 | 2.85 | 2.82 | 2.79 | 2.76 | 2.74 | 2.72 |
| 12 | 4.75 | 3.89 | 3.49 | 3.26 | 3.11 | 3.00 | 2.91 | 2.85 | 2.80 | 2.75 | 2.72 | 2.69 | 2.66 | 2.64 | 2.62 |
| 13 | 4.67 | 3.81 | 3.41 | 3.18 | 3.03 | 2.92 | 2.83 | 2.77 | 2.71 | 2.67 | 2.63 | 2.60 | 2.58 | 2.55 | 2.53 |
| 14 | 4.60 | 3.74 | 3.34 | 3.11 | 2.96 | 2.85 | 2.76 | 2.70 | 2.65 | 2.60 | 2.57 | 2.53 | 2.51 | 2.48 | 2.46 |
| 15 | 4.54 | 3.68 | 3.29 | 3.06 | 2.90 | 2.79 | 2.71 | 2.64 | 2.59 | 2.54 | 2.51 | 2.48 | 2.45 | 2.42 | 2.40 |
| 16 | 4.49 | 3.63 | 3.24 | 3.01 | 2.85 | 2.74 | 2.66 | 2.59 | 2.54 | 2.49 | 2.46 | 2.42 | 2.40 | 2.37 | 2.35 |
| 17 | 4.45 | 3.59 | 3.20 | 2.96 | 2.81 | 2.70 | 2.61 | 2.55 | 2.49 | 2.45 | 2.41 | 2.38 | 2.35 | 2.33 | 2.31 |
| 18 | 4.41 | 3.55 | 3.16 | 2.93 | 2.77 | 2.66 | 2.58 | 2.51 | 2.46 | 2.41 | 2.37 | 2.34 | 2.31 | 2.29 | 2.27 |
| 19 | 4.38 | 3.52 | 3.13 | 2.90 | 2.74 | 2.63 | 2.54 | 2.48 | 2.42 | 2.38 | 2.34 | 2.31 | 2.28 | 2.26 | 2.23 |
| 20 | 4.35 | 3.49 | 3.10 | 2.87 | 2.71 | 2.60 | 2.51 | 2.45 | 2.39 | 2.35 | 2.31 | 2.28 | 2.25 | 2.22 | 2.20 |
| 21 | 4.32 | 3.47 | 3.07 | 2.84 | 2.68 | 2.57 | 2.49 | 2.42 | 2.37 | 2.32 | 2.28 | 2.25 | 2.22 | 2.20 | 2.18 |
| 22 | 4.30 | 3.44 | 3.05 | 2.82 | 2.66 | 2.55 | 2.46 | 2.40 | 2.34 | 2.30 | 2.26 | 2.23 | 2.20 | 2.17 | 2.15 |
| 23 | 4.28 | 3.42 | 3.03 | 2.80 | 2.64 | 2.53 | 2.44 | 2.37 | 2.32 | 2.27 | 2.24 | 2.20 | 2.18 | 2.15 | 2.13 |
| 24 | 4.26 | 3.40 | 3.01 | 2.78 | 2.62 | 2.51 | 2.42 | 2.36 | 2.30 | 2.25 | 2.22 | 2.18 | 2.15 | 2.13 | 2.11 |
| 25 | 4.24 | 3.39 | 2.99 | 2.76 | 2.60 | 2.49 | 2.40 | 2.34 | 2.28 | 2.24 | 2.20 | 2.16 | 2.14 | 2.11 | 2.09 |
| 26 | 4.23 | 3.37 | 2.98 | 2.74 | 2.59 | 2.47 | 2.39 | 2.32 | 2.27 | 2.22 | 2.18 | 2.15 | 2.12 | 2.09 | 2.07 |

Lampiran 41. T Tabel



| df | Pr | 0.25 0.50 | 0.10 0.20 | 0.05 0.10 | 0.025 0.050 | 0.01 0.02 | 0.005 0.010 | 0.001 0.002 |
|----|----|--------------|--------------|--------------|----------------|--------------|----------------|----------------|
| 1 | | 1.00000 | 3.07768 | 6.31375 | 12.70620 | 31.82052 | 63.65674 | 318.30884 |
| 2 | | 0.81650 | 1.88562 | 2.91999 | 4.30265 | 6.96456 | 9.92484 | 22.32712 |
| 3 | | 0.76489 | 1.63774 | 2.35336 | 3.18245 | 4.54070 | 5.84091 | 10.21453 |
| 4 | | 0.74070 | 1.53321 | 2.13185 | 2.77645 | 3.74695 | 4.60409 | 7.17318 |
| 5 | | 0.72669 | 1.47588 | 2.01505 | 2.57058 | 3.36493 | 4.03214 | 5.89343 |
| 6 | | 0.71756 | 1.43976 | 1.94318 | 2.44691 | 3.14267 | 3.70743 | 5.20763 |
| 7 | | 0.71114 | 1.41492 | 1.89458 | 2.36462 | 2.99795 | 3.49948 | 4.78529 |
| 8 | | 0.70639 | 1.39682 | 1.85955 | 2.30600 | 2.89646 | 3.35539 | 4.50079 |
| 9 | | 0.70272 | 1.38303 | 1.83311 | 2.26216 | 2.82144 | 3.24984 | 4.29681 |
| 10 | | 0.69981 | 1.37218 | 1.81246 | 2.22814 | 2.76377 | 3.16927 | 4.14370 |
| 11 | | 0.69745 | 1.36343 | 1.79588 | 2.20099 | 2.71808 | 3.10581 | 4.02470 |
| 12 | | 0.69548 | 1.35622 | 1.78229 | 2.17881 | 2.68100 | 3.05454 | 3.92963 |
| 13 | | 0.69383 | 1.35017 | 1.77093 | 2.16037 | 2.65031 | 3.01228 | 3.85198 |
| 14 | | 0.69242 | 1.34503 | 1.76131 | 2.14479 | 2.62449 | 2.97684 | 3.78739 |
| 15 | | 0.69120 | 1.34061 | 1.75305 | 2.13145 | 2.60248 | 2.94671 | 3.73283 |
| 16 | | 0.69013 | 1.33676 | 1.74588 | 2.11991 | 2.58349 | 2.92078 | 3.68615 |
| 17 | | 0.68920 | 1.33338 | 1.73961 | 2.10982 | 2.56693 | 2.89823 | 3.64577 |
| 18 | | 0.68836 | 1.33039 | 1.73406 | 2.10092 | 2.55238 | 2.87844 | 3.61048 |
| 19 | | 0.68762 | 1.32773 | 1.72913 | 2.09302 | 2.53948 | 2.86093 | 3.57940 |
| 20 | | 0.68695 | 1.32534 | 1.72472 | 2.08596 | 2.52798 | 2.84534 | 3.55181 |
| 21 | | 0.68635 | 1.32319 | 1.72074 | 2.07961 | 2.51765 | 2.83136 | 3.52715 |
| 22 | | 0.68581 | 1.32124 | 1.71714 | 2.07387 | 2.50832 | 2.81876 | 3.50499 |
| 23 | | 0.68531 | 1.31946 | 1.71387 | 2.06866 | 2.49987 | 2.80734 | 3.48496 |
| 24 | | 0.68485 | 1.31784 | 1.71088 | 2.06390 | 2.49216 | 2.79694 | 3.46678 |

Lampiran 42. Jadwal dan Waktu Ujian

| No | Kegiatan | 2023 | | | | 2024 | | |
|----|---|------|----|----|----|------|---|---|
| | | 9 | 10 | 11 | 12 | 1 | 2 | 3 |
| 1 | Melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran | ■ | | | | | | |
| 2 | Penyusunan proposal penelitian | ■ | ■ | | | | | |
| 3 | Penyusunan instrument penelitian | | ■ | | | | | |
| 4 | Pengumpulan data ke lapangan | | | ■ | | | | |
| 5 | Analisis data | | | | ■ | | | |
| 6 | Penyusunan artikel penelitian | | | | ■ | | | |
| 7 | Penyusunan laporan penelitian | | | | | ■ | ■ | |
| 8 | Ujian skripsi | | | | | | | ■ |



Lampiran 43. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1
Permohonan Izin Observasi kepada
Kepala Sekolah SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar



Gambar 2
Wawancara Bersama Guru Wali Kelas IVB
SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar



Gambar 3
Observasi Pembelajaran di Kelas IVB
SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar



Gambar 4
Foto di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar



Gambar 5
Uji Coba Instrumen di Kelas V SD
Negeri 22 Dauh Puri Denpasar



Gambar 6
Pelaksanaan *Pre-test* Kelas IV
SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar



Gambar 7
Pelaksanaan *Post-test* Kelas IV
SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar



Lampiran 44 Artikel Hasil Kajian Penelitian yang Relevan

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|--|----------------------------|---------------|-------|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| 1. | Komang Ayu Megantari, I Gede Margunayasa, dan I Gusti Ayu Tri Agustiana | Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital | Nasional | Komik Digital | ADDIE | <p>1. Jurnal penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Dan ada beberapa tahapan dalam pengembangan ini yaitu analyze (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).</p> <p>2. Pengumpulan data ini menggunakan rating scale berupa lembar penilaian yang diberikan kepada 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, 2 orang praktisi dan 5 orang siswa kelas IV SD.</p> <p>3. Hasil analisis data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui validitas media komik digital menggunakan rumus indeks validitas Aiken dan rumus mean. Hasil indeks validitas Aiken memperoleh hasil indeks terendah dari ahli materi sebesar 0.88, 0.63 dari ahli media dan indeks tertinggi 1. Respon guru memperoleh skor sebesar 4.62 dan respon siswa sebesar 4.95 dengan predikat sangat baik. Media komik digital layak digunakan sebagai sumber belajar.</p> | <p>Megantari, A. K., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). <i>Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital</i>. 9(1), 139–149. Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD</p> <p>(23 Mei 2023)</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--|---|----------------------------|---------------|-------|---|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| 2. | Ni Wayan Ranting dan I Made Citra Wibawa | Media Komik Digital pada Topik Sumber Energi | Nasional | Komik Digital | ADDIE | <p>1. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan prosedur model ADDIE. Subjek yang terlibat adalah ahli materi, ahli media, dan praktisi. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan penyebaran angket. Instrument yang digunakan yakni instrument ahli media, ahli materi, dan instrument uji praktisi. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.</p> <p>2. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata validitas media komik digital yang diperoleh dari ahli materi sebesar 4,6, ahli media sebesar 4,7 dan praktisi sebesar 4,8 dengan kualifikasi sangat baik. Jadi media komik digital yang dikembangkan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.</p> | <p>Ranting, N. W., & Citra Wibawa, I. M. (2022). Media Komik Digital pada Topik Sumber Energi. <i>Jurnal Edutech Undiksha</i>, 10(2), 262–270. Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/47743</p> <p>(23 Mei 2023)</p> |
| 3. | Ni Komang Restu Tri Krisnanti Udayani, I Made Citra, dan Ni Wayan Rati | Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital dengan Topik Sistem | Nasional | Komik Digital | ADDIE | <p>1. Jenis penelitian merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian meliputi ahli media, ahli materi, dan praktisi. Metode pengumpulan data menggunakan</p> | <p>Udayani, N. K. R. T. K., Wibawa, I. M. C., & Rati, N. W. (2021). Development Of E-Comic Learning Media On The Topic Of The Human</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|--|----------------------------|---------------|--------------------------|--|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | Pencernaan Manusia | | | | <p>kuesioner dengan melakukan analisis pada media pembelajaran.</p> <p>2. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu rata-rata skor validasi media pembelajaran e-comic pada topik sistem pencernaan manusia yaitu 4,65 dengan kualifikasi sangat baik dan validasi materi yaitu 4,57 dengan kualifikasi sangat baik. Jadi, media pembelajaran e-comic pada topik sistem pencernaan manusia dinyatakan valid dan memiliki kualifikasi sangat baik..</p> | <p>Digestive System. <i>Journal of Education Technology</i>, 5(3), 472–481. Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/34732</p> <p>(23 Mei 2023)</p> |
| 4. | Ratna Sari Dewi, Aprillia, dan Sigit Setiawan | Media Komik Digital Hubungan Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari | Nasional | Komik Digital | Research and Development | <p>1. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode R&D. Subjek penelitian ini adalah ahli Bahasa, ahli materi, ahli media serta respon peserta didik. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data berupa instrument kuisisioner.</p> <p>2. Hasil analisis ahli bahasa diperoleh presentase 68% dalam kategori layak. Hasil ahli materi diperoleh presentase 79,41 % dalam kategori layak. Hasil validasi ahli dengan presentase 85,62% yang masuk dalam kategori sangat layak. Hasil angket respon peserta presentase</p> | <p>Aprillia, Dewi, R. S., & Setiawan, S. (2022). Media Komik Digital Hubungan Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari. <i>MIMBAR PGSD Undiksha</i>, 10(2), 183–189. Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/41811</p> <p>(23 Mei 2023)</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--|---|----------------------------|------------------|-------|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | 93,2% dengan kategori sangat layak. Jadi media komik digital hubungan pancasila dalam kehidupan sehari-hari layak digunakan dalam pembelajaran. | |
| 5. | Salsabila Qoiruni, Vicky Dwi Wicaksono | Pengembangan Komik Digital Untuk Materi Pengalaman Nilai-Nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD | Nasional | Komik Digital | ADDIE | <p>1. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang model pengembangannya menggunakan model ADDIE.</p> <p>2. Hasil penelitian, yaitu: (1) proses pengembangan video pembelajaran dilakukan dengan mengikuti tahapan-tahapan ADDIE yang dimana terdapat lima tahapan, yaitu (1) tahap analisis, (2) tahap perancangan, (3) tahap pengembangan, (4) tahap penerapan, dan (5) tahap evaluasi. (2) kelayakan pengembangan video pembelajaran berdasarkan penilaian ahli isi mata pelajaran 94,00% mendapatkan predikat sangat baik, ahli desain pembelajaran 88,89% mendapatkan predikat baik, ahli media pembelajaran 95,56% mendapatkan predikat sangat baik, uji coba perorangan 92,64% mendapatkan predikat sangat baik, uji coba kelompok kecil 92,00% mendapatkan predikat sangat baik, uji coba lapangan 91,11% mendapatkan predikat sangat baik, (3)</p> | Qoiruni, S., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Komik Digital Untuk Materi Pengalaman Nilai-Nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD. <i>Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar</i> , 10(4), 792–803. Diakses dari laman https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46427 (23 Mei 2023). |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--|---|----------------------------|---------------|--------------------------|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | Efektivitas video pembelajaran yang dikembangkan memperoleh thitung =10,09, lebih besar dari tabel yaitu=2,10. Dengan demikian, video pembelajaran dengan bahasa isyarat berbasis pendidikan karakter efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SDLB-B Negeri I Buleleng tahun pelajaran 2017/2018. | |
| 6. | Favian Avila Syahmi, Saida Ulfa, dan Susilaningsih | Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar | Nasional | Komik Digital | Research and Development | <ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) menggunakan metode Borg and Gall. 2. Uji kelayakan produk, uji coba lapangan, dan penyempurnaan). Hasilnya menunjukkan bahwa produk yang dibuat oleh akademisi dan siswa memiliki kelayakan. Oleh karena itu, materi komik digital yang berkaitan dengan runtuhnya kerajaan Kediri dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran di kelas. | <p>Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. <i>JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan</i>, 5(1), 81–90. Diakses dari laman http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/19753/9326</p> <p>(23 Mei 2023)</p> |
| 7. | Kadek Nita Puriasih, I Gede | Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Problem | Nasional | Komik Digital | ADDIE | <ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian ini menggunakan ADDIE. 2. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara. | <p>Puriasih, K. N., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Problem</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--|--|----------------------------|----------------------------|-------------------|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | Astawan dan Gusti Ayu Putu Sukma | Based Learning dalam Mata Pelajaran IPA untuk Sekolah Dasar Kelas IV | | | | 3. Hasil penelitian yaitu penilaian dari ahli materi 4,83 (sangat baik), dan penilaian dari ahli media 4,83 (sangat baik). Penilaian dari ahli praktisi mendapatkan skor 4,91 (sangat baik) dan siswa mendapatkan skor 4,93 (sangat baik). Maka, media pembelajaran komik digital berbasis PBL layak digunakan dalam pembelajaran. | Based Learning dalam Mata Pelajaran IPA untuk Sekolah Dasar Kelas IV <i>MIMBAR PGSD Undiksha</i> , 10(2), 367–375. Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/48575 (23 Mei 2023) |
| 8. | Putu Sinta Merta Sari dan Ni Nyoman Ganing | Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar | Nasional | Media Pembelajaran Powtoon | Hannafin and Peck | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini menggunakan model Hannafin and Peck. 2. Teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, angket/kuisisioner sebagai instrument pengumpulan data. 3. Hasil uji coba produk yang meliputi hasil penilaian ahli isi pembelajaran memperoleh persentase skor 96,79% dengan kualifikasi sangat baik, hasil penilaian ahli desain pembelajaran memperoleh persentase skor 90,00% dengan kualifikasi sangat baik, hasil penilaian ahli media pembelajaran | Sari, S. M., & Ganing, N. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. <i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru</i> , 4(2), 288–298. Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|---|----------------------------|--------------------|-------------------|--|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | memperoleh persentase skor 84,70% dengan kualifikasi baik, dan hasil penilaian siswa melalui uji coba perorangan memperoleh persentase skor 95,83% dengan kualifikasi sangat baik. | le/view/32848 (23 Mei 2023). |
| 9. | Made Agus Dwi Pradnyana Dita, I Wayan Sujana, dan Ni Wayan Suniasih | Buku Ajar Berbasis Problem Based Learning dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kidal Kelas IV SD | Nasional | Buku Ajar | Hannafin and Peck | <ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model Hannafin and Peck yang memiliki 3 tahap yaitu tahap penilaian kebutuhan, tahap desain, dan tahap pengembangan dan implementasi. Subjek penelitian ini adalah ahli isi ,desain, dan media serta 15 siswa yang kidal. 2. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes, angket, wawancara, dan kuisioner. 3. Hasil penelitian ini memperoleh penilaian dari uji ahli isi pembelajaran sebesar 96,43%, uji ahli desain pembelajaran sebesar 97,7%, ahli uji media sebesar 97,5%, uji perorangan sebesar 95,83%, uji coba kelompok kecil sebesar 95,42%, dan uji coba lapangan sebesar 94,67%, | <p>Dita, M. A. D. P., Sujana, I. W., & Suniasih, N. W. (2022). Buku Ajar Berbasis Problem Based Learning dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kidal Kelas IV SD. <i>MIMBAR PGSD Undiksha</i>, 9(3), 534–544. Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/42934</p> <p>(23 Mei 2023)</p> |
| 10. | Ni Kadek Bulan Mella Ayunda Sari, I Gusti Agung Ayu | Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning | Nasional | Digital Interaktif | ADDIE | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan, model ADDIE. Metode yang digunakan yaitu non tes yang berupa lembar kuesioner. Uji kelayakan | <p>Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan Ajar Berbasis Digital Interaktif Berbasis</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|---|----------------------------|--------------------|-------------------|--|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | Wulandari, dan I Wayan Wiarta | Materi Keragaman Budaya | | | | <p>produk dilakukan oleh ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji keterpakaian produk yang dites peroparangan dan kelompok kecil siswa kelas IV sekolah dasar.</p> <p>2. Hasil uji kelayakan produk oleh ahli isi mata pelajaran memperoleh 76,923%. Hasil uji kelayakan produk oleh ahli desain pembelajaran memperoleh 92,5% dan oleh ahli media pembelajaran memperoleh 93,75%. Hasil uji coba perorangan memperoleh 85,25% dan hasil uji coba kelompok kecil memperoleh 89,52%. Jadi bahan ajar digital berbasis <i>problem based learning</i> materi keragaman budaya pada pembelajaran IPS siswa SD kelas IV layak untuk digunakan.</p> | <p>Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya. <i>Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan</i>, 6(1), 127–136. Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/46368</p> <p>(23 Mei 2023)</p> |
| 11. | Kadek Desyawati, Maria Goreti Rini Kristiantari, dan I Gusti Agung Oka Negara | Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar | Nasional | Permainan Monopoli | Hannafin and Peck | <p>1. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model Hannafin and Peck. Subjek penelitian ini berjumlah 15 orang.</p> <p>2. Teknik mengumpulkan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik analisis</p> | <p>Desyawati, K., Kristiantari, M. G. R., & Negara, I. G. A. O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. <i>Jurnal Penelitian Dan</i></p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|--|----------------------------|--------------|---------------------------|--|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>statistik deskriptif kualitatif dan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif.</p> <p>3. Hasil penelitian yaitu ahli isi muatan pembelajaran memperoleh 91% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh 95% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh 92% dengan kualifikasi sangat baik, uji perorangan memperoleh 93,3 dengan kualifikasi sangat baik, dan uji kelompok kecil memperoleh 94,7 dengan kualifikasi sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak diterapkan dalam pembelajaran. Uji efektivitas dengan tes literasi diperoleh bahwa tes 1 memiliki rata-rata 68,1 yang digolongkan sedang, tes 2 memiliki rata-rata 84,63 yang digolongkan tinggi dan tes 3 memiliki rata-rata 92,78 yang digolongkan sangat tinggi. Oleh karena itu buku ajar ini layak untuk digunakan.</p> | <p><i>Pengembangan Pendidikan</i>, 5(2), 168–174. Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32466</p> <p>(23 Mei 2023)</p> |
| 12. | Made Arista Sastra Saputra, I Gusti Ayu Triagustina, dan Putu Ari Dharmayanti | Model Pembelajaran Problem Based Learning Bebantuan Mind Mapping | Nasional | Mind Mapping | Quasy Experimental Design | <p>1. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pentingnya penerapan model pembelajaran yang efektif diterapkan kepada siswa. Populasi penelitian ini adalah 211 siswa kelas V SD. Pada penelitian ini menggunakan</p> | <p>Arista, I. M., Saputra, S., Ayu, I. G., Agustiana, T., & Dharmayanti, P. A. (2023). <i>Model Pembelajaran Problem Based Learning</i></p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--|---|----------------------------|--------------|-------|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | Meningkatkan Hasil Belajar IPA kelas V | | | | <p>Teknik simple random sampling, dengan jumlah akhir adalah 45 siswa kelas V.</p> <p>2. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode non tes, dengan instrument penelitian berbentuk soal Objektif.</p> <p>3. Berdasarkan hasil analisis data didapatkan perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok eksperimen dan kontrol. Dan berdasarkan analisis deskriptif diperoleh skor rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dari rata-rata kelompok kontrol. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan mind map terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V.</p> | <p><i>Berbantuan Mind Mapping Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V. 11(1), 41–47. Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/60203/26214(23 Mei 2023)</i></p> |
| 13. | I Made Candra Wahyudi Putra, I Gede Astawan dan Putu Aditya Antara | Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis PBL pada Muatan IPA Sekolah Dasar | Nasional | LKPD Digital | ADDIE | <p>1. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan LKPD digital berbasis Problem Based Learning pada materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda. Penelitian ini menggunakan model ADDIE.</p> <p>2. Subjek penelitian ini adalah 2 ahli materi pembelajaran dan 2 ahli LKPD. Subjek uji coba yaitu siswa SD yang berjumlah 25 orang.</p> | <p>Putra, I. M. C. W., Astawan, I. G., & Antara, P. A. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis PBL pada Muatan IPA Sekolah Dasar. <i>MIMBAR PGSD Undiksha</i>, 10(1), 155–163. Diakses dari laman</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--------------------------------------|--|----------------------------|-----------------------|-------|--|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | 3. Hasil penelitiannya adalah ahli materi memberi nilai 95,05%, ahli media memberikan nilai 97,09% dan hasil uji coba yaitu 97,06%. Jadi LKPD Digital Interaktif berbasis PBL pada Materi Sifat Dan Perubahan Wujud Benda layak digunakan. | https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/47031 (23 Mei 2023) |
| 14. | Luh Ari Wedayanti dan I Wayan Wiarta | Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD | Nasional | Multimedia Interaktif | ADDIE | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan multimedia interaktif berbasis model Problem Based Learning pada muatan matematika kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. 2. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah metode angket/kuesioner. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu 1 ahli isi pembelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran dan 12 siswa kelas IV SD. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. 3. Hasil penelitian ini adalah review dari ahli isi (94,20%), review ahli desain pembelajaran (90,90%), review ahli media pembelajaran (92,20%), hasil uji coba perorangan (94,20%), hasil uji coba kelompok kecil (93,60%). Maka, multimedia interaktif berbasis model | Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. <i>MIMBAR PGSD Undiksha</i> , 10(1), 113–122. Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/46320/22609 (23 Mei 2023) |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--|---|----------------------------|--------|--|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | Problem Based Learning ini layak digunakan dalam proses pembelajaran matematikakelas IV SD. | |
| 15. | Rini Budiwati, Ani Budiarti, Ali Muckromin, Yulia Maftuhah Hidayati, dan Anatri Dessty | Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi | Nasional | - | Metode deskriptif kualitatif | <ol style="list-style-type: none"> Berdasarkan analisis buku siswa kelas IV untuk topik IPAS Kurikulum Mandiri, ditemukan beberapa kesalahan konsep atau miskonsepsi. Beberapa kesalahan yang ditemukan antara lain adalah misidentifikasi, overgeneralization, oversimplifikasi, obsolete concept and term, dan under generalizations. Dalam menghadapi kesalahan konsep atau miskonsepsi siswa, penting bagi guru untuk memahami akar penyebabnya, seperti asumsi yang kurang tepat, penguasaan siswa terhadap konsep yang dipelajari, minat siswa dalam mempelajari konsep tersebut, dan ketidaksesuaian dengan tahap perkembangan kognitif siswa. | Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. <i>Jurnal Basicedu</i> , 7(1), 523–534. Diakses dari laman: https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/4566 (23 Mei 2023) |
| 16. | Cristine Novada, Kartono, Asmayani Salimi | Pengembangan Media Lupas (Ludo Ipas) Di Kelas IV SD Negeri 28 Pontianak Selatan | Nasional | Ludo | Metode penelitian dan pengembangan (R&D) | <ol style="list-style-type: none"> Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Lupas (Ludo IPAS) yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang tinggi. Validitas materi diperoleh sebesar 86% dan validitas media sebesar 91%, | Novada1, C., Kartono, & Salimi, A. (2023). <i>Pengembangan Media Lupas (Ludo Ipas) Di Kelas IV SD Negeri 28 Pontianak Selatan</i> . 7, 317–330. Diakses dari |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|--|----------------------------|------------|---|---|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>keduanya dikategorikan sebagai "sangat valid". Praktikalitas media ini diperoleh sebesar 82% oleh siswa dan 86% oleh guru, keduanya dikategorikan sebagai "sangat praktis".</p> <p>3. Efektivitas media ini diperoleh sebesar 85%, dikategorikan sebagai "efektif". Dengan demikian, media pembelajaran Lupas (Ludo IPAS) ini dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran pada materi "Cara Memenuhi Kebutuhan Kita Semua" di sekolah dasar kelas IV.</p> | <p>laman https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/3402(23 Mei 2023)</p> |
| 17. | Sintayana Muhardini, Haifaturrahmah, Raden Sudarwo, Baiq Sarlita Kartiani, Khaerul Anam, Mahsup, Khosiah, Ibrahim, Agus Herianto, dan Johri Sabaryati | Pengembangan Modul Ajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV dalam Kerangka Kurikulum Merdeka | Nasional | Modul Ajar | Model 4D (Define, Design, Development, Dissemination) | <ol style="list-style-type: none"> Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Merdeka Belajar untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa Sekolah Dasar Kelas IV telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli perangkat pembelajaran menunjukkan tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran ini sangat praktis digunakan oleh siswa. | <p>Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., Sudarwo, R., Kartiani, B. S., Anam, K., Mahsup, M., Khosiah, K., Ibrahim, I., & Herianto, A. (2023). Pengembangan Modul Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Dalam Kerangka Kurikulum Merdeka. <i>ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika</i>, 9(1),</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|---|----------------------------|--------|----------------|--|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | 3. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan perangkat pembelajaran ini, yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai posttest yang tinggi. Oleh karena itu, pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Merdeka Belajar ini dapat menjadi masukan yang bermanfaat bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. | 182. Diakses dari laman https://journal.ummat.ac.id/index.php/orbita/article/view/14742 (23 Mei 2023) |
| 18. | Vivin Khoirir Rosidah, Dyah Worowirastri Ekowati, dan Pipit Pudji Astutik | Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dan Permainan Board Question untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Purwantoro 1 Kota Malang | Nasional | - | tindakan kelas | <p>1. Disimpulkan bahwa penerapan Model PBL dan Permainan Board Question pada siswa kelas IV di SD Negeri Purwantoro 1 Kota Malang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 60,71% menjadi 89,28% setelah dilakukan tindakan. Hal ini menunjukkan bahwa sudah mencapai 75% dari target KKM.</p> <p>2. Dalam penelitian ini, pengumpulan data hasil belajar siswa dilakukan melalui tes objektif berupa soal pilihan ganda yang memuat indikator yang terdapat dalam modul pembelajaran. Tes ini dilakukan pada akhir siklus pembelajaran dan hasilnya dianalisis secara deskriptif.</p> | Rosidah, V. K., Ekowati, D. W., & Astutik, P. P. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dan Permainan Board Question untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Purwantoro 1 Kota Malang. <i>Jurnal Simki Pedagogia</i> , 6(2), 480–488. Diakses dari laman https://jipied.org/index.php/JSP/article/view/319 (23 Mei 2023) |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|---|----------------------------|--------|-------------------------------------|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| 19. | Anis Syafitri, Riskyka, dan Dini Puji Anggraini | Analisis Muatan Higer Order Thinking Skills (HOTS) Dalam Buku Siswa Mata Pelajaran IPAS | Nasional | - | Metode deskriptif kuantitatif | 1. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terhadap buku siswa mata pelajaran IPAS kelas IV, dapat disimpulkan bahwa buku siswa tersebut telah memuat HOTS dengan baik. Materi yang disajikan dalam buku mampu menstimulasi siswa untuk berpikir tingkat tinggi, dengan persentase muatan HOTS sebesar 98%. Selain itu, butir soal yang terdapat dalam buku juga sebagian besar mengajak siswa untuk berpikir analitis dan kritis. Meskipun terdapat satu soal yang masuk kategori LOTS, secara keseluruhan buku siswa ini dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa | Syafitri, A., Riskyka, R., & Anggraini, D. P. (2022). Analisis Muatan Higer Order Thinking Skills (Hots) Dalam Buku Siswa Mata Pelajaran Ipas. <i>School Education Journal Pgsd Fip Unimed</i> , 12(3), 246–252. Diakses dari laman https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school/article/view/40007 (23 Mei 2023) |
| 20. | Eko Mulyadi | Penerapan PBL dalam Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Proyek | Nasional | - | Tindakan Kelas | 1. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL (Problem-Based Learning) pada pembelajaran proyek IPAS dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sebesar 9,09% dan mencapai 45% pada siklus I. 2. Selain itu, penerapan model PBL juga dapat meningkatkan prestasi hasil belajar siswa. Prestasi hasil belajar siswa | Mulyadi, E. (2023). <i>Penerapan PBL dalam Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Proyek IPAS di Sekolah Menengah Kejuruan</i> . 8(3), 653–660. Diakses dari laman https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/in |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--|--|----------------------------|--------|-------------|--|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | IPAS di Sekolah Menengah Kejuruan | | | | meningkat sebesar 22,2% dan mencapai 87,7% (di atas KKTP 75) pada kelas XTE1 di SMKN 3 Yogyakarta. 3. Dengan demikian, penerapan model PBL pada pembelajaran proyek IPAS dapat meningkatkan aktivitas belajar dan prestasi hasil belajar siswa | dex.php/jurnalideguru (23 Mei 2023) |
| 21. | Patrick Lo, Bradley Allard, Kevin K.W. Ho, Joyce Chao-chen Chen, Daisuke Okada, Andrew Stark, James Henri, Chung-chin Lai. | <i>Librarians' perceptions of educational values of comic books: A comparative study between Hong Kong, Taiwan, Japan, Australia and New Zealand</i> | Internasional | Komik | Studi kasus | 1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan buku komik di perpustakaan sekolah di Asia dan Oseania, dapat disimpulkan bahwa terdapat penerimaan dan pengakuan yang semakin meningkat terhadap nilai pendidikan dari buku komik. Dikatakan bahwa buku komik dapat digunakan sebagai pelengkap bahan bacaan yang ada dan dapat digunakan untuk mengajarkan literasi visual dan keterampilan berpikir kritis | Lo, P., Allard, B., Ho, K. K. W., Chen, J. C. chen, Okada, D., Stark, A., Henri, J., & Lai, C. C. (2019). Librarians' perceptions of educational values of comic books: A comparative study between Hong Kong, Taiwan, Japan, Australia and New Zealand. <i>Journal of Librarianship and Information Science</i> , 51(4), 1103–1119. Diakses dari laman https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0961000618763979 (24 Mei 2023) |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|-----------------------------|---|----------------------------|--------|----------------|--|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| 22. | Yong Liu dan Attila Pásztor | <i>Effects of problem-based learning instructional intervention on critical thinking in higher education: A meta-analysis</i> | International | - | Tindakan Kelas | <ol style="list-style-type: none"> 1. Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan Berdasarkan hasil meta-analisis ini, dapat disimpulkan bahwa PBL (Problem-Based Learning) memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis (CT) dan disposisi berpikir kritis. 2. Hasil analisis menunjukkan bahwa PBL memiliki efek positif yang konsisten dalam meningkatkan CT skills dan CT disposition. Selain itu, tidak ditemukan perbedaan yang signifikan antara pengaruh PBL terhadap CT skills dan CT disposition. Selain itu, tidak ditemukan adanya bias publikasi dalam meta-analisis ini, yang menunjukkan bahwa hasil penelitian ini dapat dipercaya dan dapat diterima. Namun, terdapat heterogenitas yang signifikan antara studi yang termasuk dalam meta-analisis ini, yang mungkin disebabkan oleh faktor-faktor sub-grup. Oleh karena itu, model efek acak (random effect model) digunakan dalam analisis selanjutnya. 3. Untuk CT disposition, faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat efektivitas PBL adalah jenis sampel, jenis instruksi, disiplin, dan durasi perlakuan. Hasil | Liu, Y., & Pásztor, A. (2022). Effects of problem-based learning instructional intervention on critical thinking in higher education: A meta-analysis. <i>Thinking Skills and Creativity</i> , 45(May). Diakses dari laman https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1871187122000724 (24 Mei 2023) |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--------------------------------|---|----------------------------|--------|---------------|---|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>analisis menunjukkan bahwa sampel yang diacak secara acak dan instruksi online mungkin menghasilkan hasil yang lebih baik dalam meningkatkan CT disposition. Namun, belum ada penelitian sebelumnya yang mengkaji faktor-faktor ini.</p> <p>Dalam keseluruhan, PBL dapat dianggap sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan CT skills dan CT disposition.</p> | |
| 23. | S. Shalini | <i>A Study on the Effectiveness of Problem-based Learning in Legal Education in India</i> | Internasional | - | Studi kasus | <p>1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, metode PBL (Problem-Based Learning) memiliki manfaat dalam pendidikan hukum. Metode ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pemahaman yang lebih baik terhadap prinsip-prinsip hukum, dan kepercayaan diri siswa. Selain itu, metode PBL juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mencari informasi, mengelola pekerjaan kelompok, dan berkomunikasi dengan baik</p> | <p>Shalini, S. (2021). A Study on the Effectiveness of Problem-based Learning in Legal Education in India. <i>Asian Journal of Legal Education</i>, 8(1), 95–109. Diakses dari laman https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2322005820984418 (24 Mei 2023)</p> |
| 24. | Shigang Ge, Chin Hai Leng, and | <i>The effect of students'</i> | Internasional | - | metode quasi- | <p>1. Dalam kesimpulannya, penelitian ini menunjukkan bahwa metode PBL dalam</p> | <p>Ge, S., Leng, C. H., & Nizam Shaharom, M. S.</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---------------------------------|---|----------------------------|--------|-------------------|--|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | Mohd Shahril Nizam Shahaarom | <i>readiness and achievement in online learning integrates problem-based learning pedagogy during the COVID-19 pandemic</i> | | | experimental | pembelajaran online memiliki peran positif baik bagi guru dalam mengajar secara online maupun bagi siswa dalam belajar secara online. Untuk menghadapi kebijakan pembelajaran online yang diterapkan dalam situasi darurat seperti pandemi Covid-19, penting untuk terus menjelajahi dan mendukung strategi dan keterampilan pengajaran yang efektif | (2022). The effect of students' readiness and achievement in online learning integrates problem-based learning pedagogy during the COVID-19 pandemic. <i>International Journal of Chinese Education</i> , 11(3). Diakses dari laman https://journals.sagepub.com/doi/epub/10.1177/2212585X221144901 (24 Mei 2023) |
| 25. | Jing Cao and Rui Zhao | <i>Research about problem-based learning mode in education reformation of numerical computation method course</i> | Internasional | - | metode eksperimen | 1. Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis masalah (PBL) dalam mata kuliah "Metode Perhitungan Numerik" memiliki beberapa manfaat. Pertama, metode ini dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan mahasiswa dalam memecahkan masalah praktis menggunakan metode numerik. Kedua, metode ini dapat meningkatkan kerja sama tim antara mahasiswa. Ketiga, metode ini dapat meningkatkan motivasi | Cao, J., & Zhao, R. (2019). Research about problem-based learning mode in education reformation of numerical computation method course. <i>International Journal of Electrical Engineering and Education</i> , 56(4), 285–292. Diakses dari laman https://journals.sagepub.c |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|--|----------------------------|--------|-------------|---|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | belajar mahasiswa. Keempat, metode ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan terarah. Kelima, metode ini dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dalam mata kuliah tersebut. | om/doi/abs/10.1177/0020720918803531 (24 Mei 2023) |
| 26. | Ahmed MA Haidarhttps, Vic Smith, and Sean Elphick | <i>A multipurpose problem-based learning platform for education and research under smart grid umbrella</i> | Internasional | - | Studi kasus | 1. Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan Problem-Based Learning (PBL) dengan platform pembelajaran yang ramah pengguna seperti METF dapat menjadi pendekatan yang inovatif dalam mengajar mata pelajaran terkait Smart Grid (SG). METF dengan lingkungan simulasi grafisnya dapat membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah teknik multidisiplin. Selain itu, METF juga dapat digunakan sebagai alat untuk mempelajari fenomena yang terkait dengan proses pengisian dan pengosongan baterai kendaraan listrik (EV) serta integrasi jaringan listrik. Dengan mengimplementasikan pendekatan ini dalam pengajaran, diharapkan keterampilan berpikir kritis dan analitis mahasiswa akan meningkat | Haidar, A. M. A., Smith, V., & Elphick, S. (2021). A multipurpose problem-based learning platform for education and research under smart grid umbrella. <i>International Journal of Electrical Engineering and Education</i> , 58(1), 3–32. Diakses dari laman https://journals.sagepub.com/doi/epub/10.1177/0020720918816001 (24 Mei 2023) |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|---|----------------------------|-------------|-------------|--|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | secara bertahap. Hal ini akan membuat mahasiswa merasa lebih percaya diri dalam situasi kerja setelah lulus | |
| 27. | Min Liu, Ying Cai, Songhee Han, and Peixia Shao | <i>Understanding Middle School Students' Self-Efficacy and Performance in a Technology-Enriched Problem-Based Learning Program: A Learning Analytics Approach</i> | Internasional | - | Studi Kasus | 1. PBL (Problem-Based Learning) adalah pendekatan yang berpusat pada siswa di mana siswa belajar dengan memecahkan masalah dan merenungkan pengalaman belajar mereka. PBL telah terbukti memiliki dampak positif terhadap prestasi akademik siswa. Selain itu, PBL juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, sikap terhadap pembelajaran, dan self-efficacy siswa. | Liu, M., Cai, Y., Han, S., & Shao, P. (2023). <i>Understanding Middle School Students' Self-Efficacy and Performance in a Technology-Enriched Problem-Based Learning Program: A Learning Analytics Approach</i> . <i>Journal of Educational Technology Systems</i> , 51(4), 513–543. Diakses dari laman https://journals.sagepub.com/doi/epub/10.1177/00472395231174034 (24 Mei 2023) |
| 28. | Ni Kadek Wina Susanti dan I Nengah Suastika | <i>Children's Story Book on Science and Social Learning Oriented</i> | Internasional | Buku Cerita | 4-D | 1. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model penelitian 4-D. 2. Subyek dalam penelitian ini adalah tiga orang ahli, guru, dan siswa kelas 4 SD yang berjumlah 34 orang. Metode | Susanti, N., K., W., dan Suastika, I., N. 2022. <i>Children's Story Book on Science and Social Learning Oriented</i> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|---|----------------------------|-----------------------|-------|--|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | <i>Pancasila Student Profile</i> | | | | <p>pengumpulan data dengan wawancara dan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif.</p> <p>3. Hasil perhitungan kriteria uji kepraktisan respon siswa terhadap buku cerita diperoleh hasil 98,5 memenuhi kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata gain skor, diperoleh hasil rata-rata 0,71, artinya buku cerita yang dikembangkan memiliki tingkat efektifitas tinggi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita yang dikembangkan memiliki tingkat efektifitas tinggi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran</p> | <p><i>Pancasila Student Profile</i>. Jurnal Mimbar PGSD Undiksha. Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/46940. (24 Mei 2023)</p> |
| 29. | Ni Kade Dwi Puspita Sari dan I Komang Ngurah Wiyasa | <i>Development of Interactive Learning Multimedia Indonesia's Cultural Diversity Material in Social Sciences Learning for Grade IV Elementary School Students</i> | Internasional | Multimedia Interaktif | ADDIE | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE. 2. Dalam uji coba oleh ahli materi memperoleh hasil persentase skor sebesar 90,0%, oleh ahli desain pembelajaran dengan persentase skor sebesar 92,5%, ahli media memperoleh hasil persentase skor sebesar 95,0% sehingga dari uji ahli memperoleh kategori A kualifikasi sangat baik dengan keterangan produk sangat layak. Hasil review dari 1 orang | <p>Sari, N., K., D., P., dan Wiyasa, I., K., N. 2021. <i>Development of Interactive Learning Multimedia Indonesia's Cultural Diversity Material in Social Sciences Learning for Grade IV Elementary School Students</i>. <i>Journal of Education Tecnology</i>.</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--------------------------------------|---|----------------------------|--------|-------------|--|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | guru dengan persentase skor sebesar 91,7%, review 3 orang siswa dalam uji coba perorangan dengan persentase skor sebesar 91,1%, hasil review 12 orang siswa dalam uji coba kelompok kecil dengan persentase skor sebesar 93,9% termasuk dalam kategori A kualifikasi sangat baik, sehingga berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, maka multimedia pembelajaran interaktif materi keberagaman budaya Indonesia yang dikembangkan merupakan media yang sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD. | Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/32053/18267 (24 Mei 2023) |
| 30. | Ann-Louise Andersena dan Carin Rösiö | <i>Continuing Engineering Education (CEE) in Changeable and Reconfigurable Manufacturing using Problem-Based Learning (PBL)</i> | Internasional | - | Studi Kasus | 1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan penting bagi para insinyur dan profesional di industri manufaktur untuk membangun pengetahuan dan kompetensi dalam hal perubahan dan rekonfigurasi. Salah satu pendekatan yang efektif adalah dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah (PBL) dalam pendidikan insinyur yang berkelanjutan (CEE). PBL memungkinkan pembelajaran yang aktif, berpusat pada peserta, dan berorientasi pada masalah dunia nyata. Dalam PBL, peserta didik dapat memperoleh | Andersen, A. L., & Rösiö, C. (2021). Continuing Engineering Education (CEE) in Changeable and Reconfigurable Manufacturing using Problem-Based Learning (PBL). <i>Procedia CIRP</i> , 104(March), 1035–1040. Diakses dari laman https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S212827121010726 (24 Mei 2023) |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|--|----------------------------|--------------------------|--------------------------------|--|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | informasi yang relevan dengan konteks dan lingkungan operasional mereka sendiri. Oleh karena itu, PBL dapat menjadi solusi yang tepat dalam mengatasi tantangan dalam pembelajaran dan pengajaran di bidang manufaktur yang berubah dan dapat direkonfigurasi. | |
| 31. | Dea Risti Andiani, M. Taufik, dan Zerri Rahman Hakim | <i>Development Of Adobe Flash Multimedia-Based Interactive Learning Media On The Type Of Employment In Social Science Learning Subjects At Grade IV SD</i> | Internasional | Multimedia Interaktif | Research and Development | <ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu penelitian dan pengembangan (R&D), yang meliputi tahapan analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi produk, dan uji coba produk. 2. Hasil penelitian didapatkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia adobe flash dinyatakan “sangat layak” oleh ahli media dengan persentase 86%, persentase dari ahli materi 94% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”, serta responden yang diberikan peserta didik mendapatkan persentase 91,4% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia adobe flash “sangat layak” digunakan dalam | Andiani, D., R., Taufik, M., dan Hakim, Z., R. 2023. <i>Development Of Adobe Flash Multimedia-Based Interactive Learning Media On The Type Of Employment In Social Science Learning Subjects At Grade IV SD</i> . PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Diakses dari laman https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/8648/pdf . (24 Mei 2023) |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpanan | Daftar Rujukan |
|-----|--|---|----------------------------|--------------------|-------------|--|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | pembelajaran IPS pada materi jenis-jenis pekerjaan. | |
| 32. | Friendha Yuanta dan Diyas Age Larasati | <i>Developing Social Science Learning Videos in Elementary Schools During Covid-19 Pandemic</i> | International | Video Pembelajaran | ADDIE | 1. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas V SDN Banyu Urip IX Surabaya. Dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan hasil tes siswa, media pembelajaran video dinyatakan valid untuk pembelajaran IPS di kelas V. Hasil validasi media adalah 91,45% untuk ahli media, 92,34% untuk ahli materi, dan 90,50% untuk tes siswa. Kemudian para ahli menguji keefektifan penggunaan media pembelajaran video ini. Hasil tes menunjukkan bahwa siswa telah mencapai nilai di atas nilai prestasi minimal yang ditentukan dengan nilai rata-rata 90,75%. | Yuanta, F., dan Larasati, D., A. 2022. <i>Developing Social Science Learning Videos in Elementary Schools During Covid-19 Pandemic</i> . Jurnal Basicedu. Diakses dari laman https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3874 . |
| 33. | Lingyu Wanga, Chi Maa, and De Lia | <i>Research on Character Action Recognition of Digital Comics</i> | International | - | Studi kasus | 1. Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa perkembangan komik digital di China memiliki peluang dan tantangan. Dalam menghadapi masalah pembajakan dan pelanggaran hak cipta, diperlukan langkah-langkah penanggulangan yang efektif. Dalam | Wang, L., Ma, C., & Li, D. (2022). <i>Research on Character Action Recognition of Digital Comics</i> . <i>Procedia Computer Science</i> , 208, 286–292. Diakses dari |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|--|----------------------------|------------|-------|--|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>penelitian ini, digunakan algoritma segmentasi gambar GrabCut untuk mendapatkan karakter komik digital. Algoritma ini dioptimalkan agar dapat lebih baik dalam ekstraksi karakter komik digital. Selain itu, dilakukan pengenalan gerakan karakter komik digital dengan menggunakan koordinat tiga dimensi. Dengan menghitung vektor gerakan, dapat diperoleh informasi tentang sudut gerakan karakter. Selain itu, dilakukan autentikasi hak cipta berdasarkan pengenalan fitur untuk melindungi hak cipta dengan mengubah informasi host. Metode ini dapat membantu mengurangi tingkat pembajakan karya komik digital dan mendorong pengembangan komik digital berkualitas tinggi. Namun, penelitian ini masih memerlukan pengembangan lebih lanjut untuk mengekstraksi karakteristik gerakan karakter komik digital yang lain.</p> | <p>laman https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S187705092201482X (24 Mei 2023)</p> |
| 34. | Gaudina, Tanguy, Plagnea, Saussac, Hansmann, Jaulhac, Kelly, Ouchchane, Lesens, and the | <i>E-learning versus face-to-face training: Comparison of two learning</i> | International | E-Learning | ADDIE | 1. Berdasarkan penelitian ini, e-learning terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan teoritis tentang penyakit Lyme pada dokter umum. Namun, tidak ada perbedaan signifikan antara e-learning dan pelatihan tatap muka dalam | Gaudin, M., Tanguy, G., Plagne, M., Saussac, A., Hansmann, Y., Jaulhac, B., Kelly, M., Ouchchane, L., & Lesens, O. (2022). E-learning versus face-to- |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---|--|----------------------------|--------|-------|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | expert group for the teaching of Lyme disease | <i>methods for Lyme borreliosis</i> | | | | meningkatkan keterampilan klinis. Meskipun demikian, e-learning dapat menjadi alternatif yang baik untuk pelatihan tatap muka, terutama bagi peserta yang tidak dapat menghadiri pelatihan tatap muka. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti jumlah peserta yang sedikit dan kurangnya kekuatan dalam hasil tes. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk memperkuat temuan ini. | face training: Comparison of two learning methods for Lyme borreliosis. <i>Infectious Diseases Now</i> , 52(1), 18–22. Diakses dari laman https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2666991921005388 (24 Mei 2023) |
| 35. | Febblina Daryanes, Darmadi Darmadi, Khusnul Fikri, Irda Sayuti, M. Arli Rusandi, and Dominikus David Biondi Situmorang, | <i>The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability</i> | Internasional | - | ADDIE | 1. Berdasarkan artikel yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis metode kasus menggunakan articulate storyline dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis metode kasus dapat membantu siswa dalam memahami dan menyelesaikan masalah dengan tepat. Selain itu, penelitian ini juga menyarankan untuk menguji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis metode kasus menggunakan articulate storyline pada kelas yang lebih besar | Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. <i>Heliyon</i> , 9(4), e15082. Diakses dari laman https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405844023022892?ref=pd |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--|--|----------------------------|---------------|-----------------------|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | untuk melihat peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa. Selanjutnya, penelitian dapat dilakukan untuk mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berbasis metode kasus untuk semua materi dalam Mata Kuliah Biologi Dasar. | f_download&fr=RR-2&rr=7feb9c7bd8c84076 |
| 36. | Jatu Wahyu Wicaksono, M. Japar, Erry Utomo | <i>Development of Digital Based Comic Media for Primary V-Class Student Learning</i> | Internasional | Komik Digital | Deskriptif Kualitatif | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pembelajaran Tematik di Kelas V Sekolah Dasar dengan menggunakan media pembelajaran komik berbasis digital. 2. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas V SD Negeri Penggung I Kota Cirebon. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan lembar wawancara. 3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media komik berbasis digital sangat diperlukan, terutama untuk mendukung pembelajaran konten IPS dan PKn yang cenderung abstrak, terutama materi tentang keragaman sosial budaya masyarakat. Produk komik yang rencananya akan dikembangkan akan | <p>Wicaksono, J. W., Japar, M., & Utomo, E. (2021). Development of Digital Based Comic Media for Primary V-Class Student Learning. <i>International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding</i>, 8(4), 532. Diakses dari laman https://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/2601</p> <p>(25 Mei 2023)</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---------------------------------------|---|----------------------------|--------------|----------------|--|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | disebarluaskan melalui media digital dan dicetak dengan scan QR code sehingga dapat terkoneksi dengan gadget. | |
| 37. | Ni Komang Sriwati dan Ni Ketut Suarni | <i>Social Studies Learning With Numbered Head Together Model Improves Learning Outcomes Viewed From Student Learning Motivation</i> | Internasional | Audio Visual | Tindakan Kelas | <p>1. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran numbered head together (NHT) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas V.</p> <p>2. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VB SD Lab Undiksha yang berjumlah 35 siswa dan VA SD Lab Udiksha yang berjumlah 35 siswa.</p> <p>3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran NHT berbantuan media audio visual dengan siswa yang dibelajarkan model pembelajaran konvensional. Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran NHT berbantuan media audio visual dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS siswa. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran NHT berbantuan media audio visual dengan siswa yang dibelajarkan model</p> | <p>Sriwati, N., K., dan Suarni, N., K. 2020. <i>Social Studies Learning With Numbered Head Together Model Improves Learning Outcomes Viewed From Student Learning Motivation. International Journal of Elementary Education</i>. Diakses dari laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/25250/15601. (25 Mei 2023)</p> |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--|--|----------------------------|--------|----------------|--|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | pembelajaran konvensional pada siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran NHT berbantuan media audio visual dengan siswa yang dibelajarkan model pembelajaran konvensional pada siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran NHT berbantuan media audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari motivasi belajar siswa. | |
| 38. | Nicole Abricot, Carmen Gloria Zuniga, Lucia Valencia-Castaneda, dan Paloma Miranda-Arredondo | <i>What learning is reported in social science classroom interventions? A scoping review of the literature</i> | Internasional | - | Tindakan Kelas | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tinjauan ini menganalisis pembelajaran yang dilaporkan dalam intervensi kelas ilmu sosial dalam pendidikan sekolah dasar dan menengah selama sepuluh tahun terakhir. 2. Mereka dianalisis menggunakan dua perspektif utama pengajaran dan pembelajaran ilmu sosial: masing-masing disiplin secara individual (Sejarah, Geografi) dan pendekatan interdisipliner (Studi Sosial). 3. Hasil menunjukkan sebagian besar intervensi mengikuti perspektif disiplin, dan di antara mereka, mereka terutama | Abricot, N., Zuniga, C., G., Castaneda, L., V., dan Arredondo, P., M. 2022. <i>What learning is reported in social science classroom interventions? A scoping review of the literature. Studies in Educational Evaluation.</i> Diakses dari laman https://e-resources.perpusnas.go.id/2054/science/article/abs/pi |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--------------------------------------|--|----------------------------|--------|----------------|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | berfokus pada mata pelajaran Sejarah. Sebagian besar intervensi menjelaskan pengembangan keterampilan disipliner, seperti kontekstualisasi dan pemikiran historis, kurang menekankan pada isi dan sikap. Beberapa studi diposisikan dalam perspektif interdisipliner, membuktikan kesenjangan penelitian yang signifikan dalam pembelajaran ilmu sosial. Literatur menunjukkan bahwa jika IPS diajarkan dan dipelajari secara interdisipliner, mereka memiliki potensi untuk mengembangkan pendidikan kewarganegaraan. Oleh karena itu, guru harus bergerak menuju perspektif interdisipliner untuk mempromosikan pemikiran sosial pada siswa mereka. | i/S0191491X22000645?via%3Dihub . (25 Mei 2023) |
| 39. | Yulfia Nora, Ambiyar, dan Ishak Aziz | <i>Evaluation Of Project-Based Learning In Social Sciences Learning Subjects In Elementary Schools</i> | Internasional | - | Tindakan Kelas | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan metode adalah kajian kepustakaan dengan meta-analisis dari sepuluh hasil review jurnal nasional berdasarkan evaluasi pembelajaran proyek pada mata pelajaran di SD. 2. Hasil penelitian tersebut dikelompokkan dan dianalisis berdasarkan evaluasi pembelajaran proyek pada mata pelajaran IPS di SD. Hasil analisis dari sejumlah penelitian menunjukkan bahwa (a) kurang memadainya kecakapan guru | Nora, Y., Ambiyar, dan Aziz, I. 2022. <i>Evaluation Of Project-Based Learning In Social Sciences Learning Subjects In Elementary Schools</i> . Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran). Diakses dari laman |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|--|--|----------------------------|----------------------------|-------|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | dalam penggunaan model pembelajaran yang mendorong siswa dalam proses pembelajaran; (b) kurang memadainya media pembelajaran yang digunakan dalam pemberian mata pembelajaran IPS; (c) masih menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah sehingga siswa tidak memperoleh hasil dari pembelajaran; (d) kurang memadainya kompetensi guru dalam penerapan pembelajaran berbasis proyek pada mata pembelajaran IPS di SD. Melalui keempat hasil evaluasi pelajaran IPS di SD dapat meningkatkan kemandirian dan kedisiplinan siswa sehingga dapat berkomunikasi dan mencapai tujuan pembelajaran. | https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/9060/pdf . (25 Mei 2023) |
| 40. | Ni Putu Ayu Ningsih, I Gede Astawan, dan Ni Wayan Rati | <i>Animated Video Media with Contextual Approach on Social Science Subject in Fourth Grade Elementary School</i> | Internasional | Video Pembelajaran Animasi | ADDIE | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan video animasi pendekatan kontekstual pada muatan IPS tema 7 indahya keragaman Di Negeriku untuk siswa kelas 4 SD 2. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan model ADDIE. 3. Metode pengumpulan data melalui observasi, metode wawancara dan metode penyebaran angket. Instrumen pengumpulan data dilakukan yaitu | Ningsih, N., P., A., Astawan, I., G., dan Rati, N., W. 2022. <i>Animated Video Media with Contextual Approach on Social Science Subject in Fourth Grade Elementary School</i> . <i>International Journal of Elementary Education</i> . Diakses dari |

| No | Nama Peneliti | Judul Artikel Penelitian | Nasional/ Internasional | Produk | Model | Simpulan | Daftar Rujukan |
|-----|---------------|--------------------------|----------------------------|--------|-------|--|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| | | | | | | <p>melalui penyebaran angket (kuisisioner).</p> <p>4. Hasil penelitian yaitu penilaian yang diberikan oleh ahli media materi pembelajaran yaitu 4,83. Hasil uji validitas ahli media pembelajaran diperoleh skor 4,71. Perolehan rata-rata skor pada rentang tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik (valid). Berdasarkan hasil uji respon praktisi memperoleh skor 4,79 (sangat baik) dan siswa yaitu 4,38 (sangat baik). Oleh karena itu Media video animasi berpendekatan kontekstual pada topik indahny keragaman di negeriku dinyatakan valid. Disimpulkan Video Animasi pendekatan Kontekstual layak digunakan dalam pembelajaran.</p> | <p>laman</p> <p>https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/49241/23890. (25 Mei 2023)</p> |