

LAMPIRAN



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
	Nomor : 7364/UN48.10.6/LT/2024 Lampiran : - Hal : Observasi Awal	Singaraja, 19 September 2024

Yth.
Kepala Sekolah SD Negeri 1 Banjar Bali
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut :

No	Nama	NIM	Program Studi
1	Kadek Bisma Taruna Dalem	2111031040	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
2	Ni Putu Sri Wahyu Dewi	2111031359	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

-
 Ketua Jurusan

 Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198408202012121004

<http://fip.undiksha.ac.id>

Fakultas Ilmu Pendidikan

fipundiksha

FIP Undiksha

0877 8811 6905



Nomor : 3655/UN48.10.1/LT/2024
 Lampiran : -
 Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Singaraja, 13 Maret 2025

Yth.
 Kepala Sekolah SD Negeri 1 Banjar Bali
 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 diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi
 NIM : 2111031359
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

a.n. Dekan
 Wakil Dekan I



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



<http://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BANJAR BALI**



Alamat : Jln. Hasanudin No. 2 Telp (0362) 24511 Kode Pos 81114 Singaraja Bali

SURAT KETERANGAN

Nomor: 430.5/31/TU/2025

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SD Negeri 1 Banjar Bali, menerangkan dengan sebenarnya.

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi
NIM : 2111031359
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar yang tersebut di atas adalah mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha Fakultas Ilmu Pendidikan telah melakukan Pengumpulan Data Mata Kuliah Skripsi di SDN 1 Banjar Bali.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Singaraja, 20 Maret 2025
Kepala SDN 1 Banjar Bali

Ni Made Sudarmi, S.Pd.SD
NIP 196607071988042004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 3748/UN48.10.6/LT/2024
Lampiran : -
Hal : Uji Instrumen

Singaraja, 13 Maret 2025

Yth.

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

Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.,

I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.,

Kadek Yudiana, 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 diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi
NIM : 2111031359
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004



<http://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 3753/UN48.10.6/LT/2024

Singaraja, 13 Maret 2025

Lampiran : -

Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth.

Prof. Dr. I Made Tegeh, 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 diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi

NIM : 2111031359

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



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

NIP. 198408202012121004



<http://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan
IPPB, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi
NIM : 2111031359
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 17 Maret 2025

Dosen/Pakar,

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

NIP. 197108152001121001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 3754/UN48.10.6/LT/2024

Singaraja, 13 Maret 2025

Lampiran : -

Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth.

Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., 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 diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi

NIM : 2111031359

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



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

NIP. 198408202012121004



<http://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP : 198202142008121004
Jabatan : Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan
IPPB, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi
NIM : 2111031359
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Desain Pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 17 Maret 2025

Dosen/Pakar,

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman: <https://fip.undiksha.ac.id> Surel: fip@undiksha.ac.id

Nomor : 3755/UN48.10.6/LT/2024

Singaraja, 13 Maret 2025

Lampiran : -

Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth.

I Kadek Edi Yudiana, 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 diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi

NIM : 2111031359

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



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

NIP. 198408202012121004



<http://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP : 198410082024211001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi
NIM : 2111031359
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Materi Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 17 Maret 2025
Dosen/Pakar,

I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP. 198410082024211001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 3756/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 13 Maret 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth.
Kadek Yudiana, 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 diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi
NIM : 2111031359
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004



<http://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



[fipundiksha](#)



FIP Undiksha



0877 8811 6905



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198605212015041001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi
NIM : 2111031359
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Materi Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 17 Maret 2025
Dosen/Pakar,

Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198605212015041001



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

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 7364/UN48.10.6/LT/2024
 Lampiran : -
 Hal : Observasi Awal

Singaraja, 19 September 2024

Yth.

Kepala Sekolah SD Negeri 1 Banjar Bali
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut :

No	Nama	NIM	Program Studi
1	Kadek Bisma Taruna Dalem	2111031040	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
2	Ni Putu Sri Wahyu Dewi	2111031359	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198408202012121004



<http://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 3655/UN48.10.1/LT/2024
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Singaraja, 13 Maret 2025

Yth.
Kepala Sekolah SD Negeri 1 Banjar Bali
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 diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi
NIM : 2111031359
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

a.n. Dekan
Wakil Dekan I



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



<http://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BANJAR BALI**



Alamat : Jln. Hasanudin No. 2 Telp (0362) 24511 Kode Pos 81114 Singaraja Bali

SURAT KETERANGAN

Nomor: 430.5/31/TU/2025

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SD Negeri 1 Banjar Bali, menerangkan dengan sebenarnya.

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi
NIM : 2111031359
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar yang tersebut di atas adalah mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha Fakultas Ilmu Pendidikan telah melakukan Pengumpulan Data Mata Kuliah Skripsi di SDN 1 Banjar Bali.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 20 Maret 2025
Kepala SDN 1 Banjar Bali

Ni Made Sudarmi, S.Pd.SD
NIP 196607071988042004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 3748/UN48.10.6/LT/2024
Lampiran : -
Hal : Uji Instrumen

Singaraja, 13 Maret 2025

Yth.

Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.,
Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.,
I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.,
Kadek Yudiana, 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 diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi
NIM : 2111031359
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004



<http://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 3753/UN48.10.6/LT/2024

Singaraja, 13 Maret 2025

Lampiran : -

Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth.

Prof. Dr. I Made Tegeh, 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 diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi

NIM : 2111031359

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



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

NIP. 198408202012121004



<http://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan
IPPB, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi
NIM : 2111031359
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 17 Maret 2025

Dosen/Pakar,

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

NIP. 197108152001121001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 3754/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 13 Maret 2025
 Lampiran : -
 Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth.

Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., 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 diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi
 NIM : 2111031359
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198408202012121004



<http://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP : 198202142008121004
Jabatan : Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan
IPPB, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi
NIM : 2111031359
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Desain Pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 17 Maret 2025

Dosen/Pakar,

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 3755/UN48.10.6/LT/2024
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Singaraja, 13 Maret 2025

Yth.
I Kadek Edi Yudiana, 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 diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi
NIM : 2111031359
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004



<https://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP : 198410082024211001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi
NIM : 2111031359
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Materi Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 17 Maret 2025
Dosen/Pakar,

I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP. 198410082024211001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 3756/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 13 Maret 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth.
Kadek Yudiana, 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 diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi
NIM : 2111031359
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004



<http://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198605212015041001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Sri Wahyu Dewi
NIM : 2111031359
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Materi Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 17 Maret 2025
Dosen/Pakar,

Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198605212015041001

Lampiran 2. Uji Validitas Isi Instrumen Penelitian

1) Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

INSTRUMEN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF ANIMATOON BERBASIS PROFIL
PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 1 BANJAR BALI



Oleh:

Ni Putu Sri Wahyu Dewi

NIM 2111031359

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2025

INSTRUMEN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Video Interaktif Animatoon Berbasis Profil
Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan
Pancasila Kelas IV SDN 1 Banjar Bali

Peneliti : Ni Putu Sri Wahyu Dewi

Pembimbing : Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd
Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

1. Definisi Konseptual

Pendidikan karakter sejak dini, dapat membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik. Selain Pendidikan karakter, pembentukan karakter peserta didik dapat dibantu oleh Guru di sekolah. Untuk menumbuhkan karakter pada peserta didik, guru dapat menggunakan cara-cara tertentu dalam mendukung proses penumbuhan karakter, seperti melakukan kebiasaan melalui kegiatan Profil Pelajar Pancasila di sekolah, menyampaikan berbagai kutipan yang berupa kata-kata mutiara atau peribahasa yang berkaitan dengan karakter, cerita pendek, diskusi kelompok, membuat karangan pendek dan sebagainya (Annisa, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, ada baiknya para guru mengokohkan karakter yang dimiliki peserta didik dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai moral dalam pembelajaran, selalu menjadi teladan untuk peserta didik, sera berkolaborasi dengan orang tua (Utami dkk., 2020). Maka dari itu, peran guru di sekolah sangatlah penting dalam pembentukan karakter anak, mengingat anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk belajar di sekolah.

Oleh sebab itu, Guru dalam proses pembelajaran dapat berperan sebagai fasilitator dan mediator. dalam pembelajaran Guru sudah tidak hanya berpatok kepada buku paket yang dimiliki, namun guru juga mengarahkan siswa untuk menambah pengetahuan melalui internet. Tidak hanya melalui buku sekolah, peserta didik juga dapat mencari informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran melalui internet yang lebih berkembang (Maharani & Meynawati, 2024). Disamping itu, kemajuan teknologi informasi telah mendorong terjadinya banyak perubahan, termasuk dalam bidang pendidikan yang melahirkan pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Sumakul dkk., 2024).

Media pembelajaran dapat menghubungkan tenaga pengajar dengan siswa dalam memberikan sebuah informasi serta menyalurkan pesan, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan juga efisien (Sahida, 2020). Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual. Salah satu media pembelajaran audio visual yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah video interaktif. Selain terlihat menarik, video interaktif ini dapat berinteraksi dengan guru dan siswa (Rohmah, 2021).

2. Definisi Operasional

Tujuan Pembelajaran yang tertera pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada topik Konstitusi dan Norma di Masyarakat yaitu (1) mengidentifikasi contoh norma dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan konstitusi (2) membedakan antara aturan yang dibuat berdasarkan norma dengan aturan yang dibuat berdasarkan hukum (3) menganalisis dampak tidak diterapkannya norma dalam masyarakat. Berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang tertera, maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam aspek materi pada media pembelajaran (1) Struktur materi, dimana struktur dan alur materi dalam suatu media sesuai dengan tujuan pembelajaran serta tujuan dibuatnya media salah satunya untuk meningkatkan hasil belajar, (2) Isi Materi, dalam muatan Pendidikan Pancasila dalam aspek bahasa perlu ditekankan dengan aturan bahasa yang baik dan benar, (3) kualitas soal, yaitu kesesuaian latihan soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran dan materi yang berbasis pada Profil Pelajar Pancasila.

3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nilai Butir
1.	Struktur Materi	1) Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran		1
		2) Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	4	2
		3) Kecukupan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran		3
		4) Kesesuaian judul materi		4

2.	Isi Materi	5) Kesesuaian gambar, animasi dan, video untuk memperjelas materi 6) Kemenarikan dan ketepatan gerakan animasi 7) Keluasan dan kedalaman materi 8) Kelengkapan penyajian materi 9) Kemenarikan penyajian materi 10) Kejelasan penyajian materi 11) Ketepatan ilustrasi/contoh yang diberikan 12) Materi sudah menggambarkan keterkaitan terhadap Profil Pelajar Pancasila 13) Penyajian materi dalam video dapat meningkatkan hasil belajar	9
3.	Tata Bahasa	14) Kejelasan penggunaan bahasa 15) Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan peserta didik 16) Kejelasan artikulasi narasi	3
4.	Evaluasi	17) Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal 18) Kejelasan petunjuk pengerjaan soal 19) Kesesuaian soal dengan materi berkaitan dengan Profil Pelajar Pancasila 20) Kesesuaian tingkat kesulitan soal	4
Jumlah			20

(Sumber: dimodifikasi dari Pratama dkk., 2022)

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI *JUDGES 1*

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF ANIMATOON BERBASIS PROFIL
PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 1 BANJAR BALI**

A. Petunjuk Pengisian

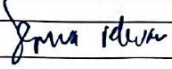
1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
STRUKTUR MATERI			
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	✓	
2.	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓	
3.	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran	✓	
4.	Kesesuaian judul materi	✓	
ISI MATERI			
5.	Kesesuaian gambar, animasi dan, video untuk memperjelas materi	✓	
6.	Kemenarikan dan ketepatan gerakan animasi	✓	
7.	Keluasan dan kedalaman materi	✓	
8.	Kelengkapan penyajian materi	✓	
9.	Kemenarikan penyajian materi	✓	
10.	Kejelasan penyajian materi	✓	
11.	Ketepatan ilustrasi/contoh yang diberikan	✓	

12	Materi sudah menggambarkan keterkaitan terhadap Profil Pelajar Pancasila	✓	
13	Penyajian materi dalam video dapat meningkatkan hasil belajar	✓	
TATA BAHASA			
14	Kejelasan penggunaan bahasa	✓	
15	Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan peserta didik	✓	
16	Kejelasan artikulasi narasi	✓	
EVALUASI			
17	Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal	✓	
18	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	✓	
19	Kesesuaian soal dengan materi	✓	
20	Kesesuaian soal dengan materi berkaitan dengan Profil Pelajar Pancasila	✓	
Jumlah			

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen,



Singaraja, 14 Februari 2025
Validator,



Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

INSTRUMEN AHLI MATERI

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF ANIMATOON BERBASIS PROFIL
PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 1 BANJAR BALI**



Oleh:

Ni Putu Sri Wahyu Dewi

NIM 2111031359

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025**

INSTRUMEN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Video Interaktif Animatoon Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 1 Banjar Bali

Peneliti : Ni Putu Sri Wahyu Dewi

Pembimbing : Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd
Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

1. Definisi Konseptual

Pendidikan karakter sejak dini, dapat membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik. Selain Pendidikan karakter, pembentukan karakter peserta didik dapat dibantu oleh Guru di sekolah. Untuk menumbuhkan karakter pada peserta didik, guru dapat menggunakan cara-cara tertentu dalam mendukung proses penumbuhan karakter, seperti melakukan kebiasaan melalui kegiatan Profil Pelajar Pancasila di sekolah, menyampaikan berbagai kutipan yang berupa kata-kata mutiara atau peribahasa yang berkaitan dengan karakter, cerita pendek, diskusi kelompok, membuat karangan pendek dan sebagainya (Annisa, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, ada baiknya para guru mengokohkan karakter yang dimiliki peserta didik dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai moral dalam pembelajaran, selalu menjadi teladan untuk peserta didik, sera berkolaborasi dengan orang tua (Utami dkk., 2020). Maka dari itu, peran guru di sekolah sangatlah penting dalam pembentukan karakter anak, mengingat anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk belajar di sekolah.

Oleh sebab itu, Guru dalam proses pembelajaran dapat berperan sebagai fasilitator dan mediator. dalam pembelajaran Guru sudah tidak hanya berpatok kepada buku paket yang dimiliki, namun guru juga mengarahkan siswa untuk menambah pengetahuan melalui internet. Tidak hanya melalui buku sekolah, peserta didik juga dapat mencari informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran melalui internet yang lebih berkembang (Maharani & Meynawati, 2024). Disamping itu, kemajuan teknologi informasi telah mendorong terjadinya banyak perubahan, termasuk dalam bidang pendidikan yang melahirkan pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Sumakul dkk., 2024).

Media pembelajaran dapat menghubungkan tenaga pengajar dengan siswa dalam memberikan sebuah informasi serta menyalurkan pesan, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan juga efisien (Sahida, 2020). Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual. Salah satu media pembelajaran audio visual yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah video interaktif. Selain terlihat menarik, video interaktif ini dapat berinteraksi dengan guru dan siswa (Rohmah, 2021).

2. Definisi Operasional

Tujuan Pembelajaran yang tertera pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada topik Konstitusi dan Norma di Masyarakat yaitu (1) mengidentifikasi contoh norma dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan konstitusi (2) membedakan antara aturan yang dibuat berdasarkan norma dengan aturan yang dibuat berdasarkan hukum (3) menganalisis dampak tidak diterapkannya norma dalam masyarakat. Berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang tertera, maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam aspek materi pada media pembelajaran (1) Struktur materi, dimana struktur dan alur materi dalam suatu media sesuai dengan tujuan pembelajaran serta tujuan dibuatnya media salah satunya untuk meningkatkan hasil belajar, (2) Isi Materi, dalam muatan Pendidikan Pancasila dalam aspek bahasa perlu ditekankan dengan aturan bahasa yang baik dan benar, (3) kualitas soal, yaitu kesesuaian latihan soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran dan materi yang berbasis pada Profil Pelajar Pancasila.

3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor butir	Jumlah Butir
1.	Struktur Materi	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran	1	4
		Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	2	
		Kecukupan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran	3	
		Kesesuaian judul materi	4	
2.	Isi Materi	Kesesuaian gambar, animasi dan, video untuk memperjelas materi	5	

		Kemenarikan dan ketepatan gerakan animasi	6	9
		Keluasan dan kedalaman materi	7	
		Kelengkapan penyajian materi	8	
		Kemenarikan penyajian materi	9	
		Kejelasan penyajian materi	10	
		Ketepatan ilustrasi/contoh yang diberikan	11	
		Materi sudah menggambarkan keterkaitan terhadap Profil Pelajar Pancasila	12	
		Penyajian materi dalam video dapat meningkatkan hasil belajar	13	
3.	Tata Bahasa	Kejelasan penggunaan bahasa	14	3
		Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan peserta didik	15	
		Kejelasan artikulasi narasi	16	
4.	Evaluasi	Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal	17	4
		Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	18	
		Kesesuaian soal dengan materi berkaitan dengan Profil Pelajar Pancasila	19	
		Kesesuaian tingkat kesulitan soal	20	
Jumlah				20

(Sumber: dimodifikasi dari Pratama dkk., 2022)

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI *JUDGES II*

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF ANIMATOON BERBASIS PROFIL
PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 1 BANJAR BALI**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
STRUKTUR MATERI			
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	✓	
2.	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓	
3.	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran	✓	
4.	Kesesuaian judul materi	✓	
ISI MATERI			
5.	Kesesuaian gambar, animasi dan, video untuk memperjelas materi	✓	
6.	Kemenarikan dan ketepatan gerakan animasi	✓	
7.	Keluasan dan kedalaman materi	✓	
8.	Kelengkapan penyajian materi	✓	
9.	Kemenarikan penyajian materi	✓	
10.	Kejelasan penyajian materi	✓	
11.	Ketepatan ilustrasi/contoh yang diberikan	✓	

12	Materi sudah menggambarkan keterkaitan terhadap Profil Pelajar Pancasila	✓	
13	Penyajian materi dalam video dapat meningkatkan hasil belajar	✓	
TATA BAHASA			
14	Kejelasan penggunaan bahasa	✓	
15	Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan peserta didik	✓	
16	Kejelasan artikulasi narasi	✓	
EVALUASI			
17	Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal	✓	
18	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	✓	
19	Kesesuaian soal dengan materi	✓	
20	Kesesuaian soal dengan materi berkaitan dengan Profil Pelajar Pancasila	✓	
Jumlah			

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen,

Singaraja, 17 Februari 2025
Validator,



I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP. 198410082024211001

2) Instrumen Desain Pembelajaran

INSTRUMEN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF *ANIMATOON* BERBASIS PROFIL
PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 1 BANJAR BALI



Oleh:

Ni Putu Sri Wahyu Dewi

NIM 2111031359

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025

INSTRUMEN DESAIN PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Video Interaktif Animatoon Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 1 Banjar Bali

Peneliti : Ni Putu Sri Wahyu Dewi

Pembimbing : Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

1. Definisi Konseptual

Pendidikan karakter sejak dini, dapat membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik. Selain Pendidikan karakter, pembentukan karakter peserta didik dapat dibantu oleh Guru di sekolah. Untuk menumbuhkan karakter pada peserta didik, guru dapat menggunakan cara-cara tertentu dalam mendukung proses penumbuhan karakter, seperti melakukan kebiasaan melalui kegiatan Profil Pelajar Pancasila di sekolah, menyampaikan berbagai kutipan yang berupa kata-kata mutiara atau peribahasa yang berkaitan dengan karakter, cerita pendek, diskusi kelompok, membuat karangan pendek dan sebagainya (Annisa, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, ada baiknya para guru mengokohkan karakter yang dimiliki peserta didik dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai moral dalam pembelajaran, selalu menjadi teladan untuk peserta didik, sera berkolaborasi dengan orang tua (Utami dkk., 2020). Maka dari itu, peran guru di sekolah sangatlah penting dalam pembentukan karakter anak, mengingat anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk belajar di sekolah.

Oleh sebab itu, Guru dalam proses pembelajaran dapat berperan sebagai fasilitator dan mediator. dalam pembelajaran Guru sudah tidak hanya berpatok kepada buku paket yang dimiliki, namun guru juga mengarahkan siswa untuk menambah pengetahuan melalui internet. Tidak hanya melalui buku sekolah, peserta didik juga dapat mencari informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran melalui internet yang lebih berkembang (Maharani & Meynawati, 2024). Disamping itu, kemajuan teknologi informasi telah mendorong terjadinya banyak perubahan, termasuk dalam bidang pendidikan yang melahirkan pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Sumakul dkk., 2024).

Media pembelajaran dapat menghubungkan tenaga pengajar dengan siswa dalam memberikan sebuah informasi serta menyalurkan pesan, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan juga efisien (Sahida, 2020). Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual. Salah satu media pembelajaran audio visual yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah video interaktif. Selain terlihat menarik, video interaktif ini dapat berinteraksi dengan guru dan siswa (Rohmah, 2021)

2. Definisi Operasional

Pengembangan Video Interaktif Animatoon bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Video interaktif animatoon ini dikembangkan dengan mengacu kepada Profil Pelajar Pancasila yang menggunakan materi Konstitusi dan Norma di masyarakat. Didalam video interaktif animatoon tersebut, terdapat beberapa elemen yaitu teks, animasi, audio, dan video. Video animatoon ini di kemas dalam bentuk cerita yang mengacu pada materi.

Melalui video interaktif *Animatoon*, siswa dapat berinteraksi dengan karakter animasi yang terdapat pada video. Interaksi yang dihasilkan misalnya seperti siswa menjawab pertanyaan dari karakter animasi pada video. Hal ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Banyak manfaat yang didapatkan ketika menggunakan video Interaktif *Animatoon* dalam proses belajar mengajar, yaitu interaksi siswa meningkat, meningkatkan minat siswa belajar, mempermudah penyampaian materi (Namiroh dkk., 2018).

3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Materi	1) Kejelasan judul 2) Kejelasan sasaran pengguna 3) Kejelasan penyajian materi 4) Keterkaitan contoh dengan materi 5) Kesesuaian storyboard dengan media 6) Materi disampaikan dengan menarik	6

2.	Tujuan	7) Kesesuaian indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar 8) Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan rumusan indikator dan kompetensi dasar 9) Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD	3
3.	Pengoperasian Video Interaktif	10) Penyajian materi secara inovatif dapat meningkatkan minat dan motivasi sasaran 11) Sistematika penyajian materi mudah dipahami 12) Kejelasan uraian materi 13) Isi materi video interaktif disajikan dengan sistematis 14) Memicu ketertarikan dan keterlibatan sasaran belajar menggunakan bahan ajar 15) Ketepatan pemberian umpan balik 16) Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan 17) Penyajian materi sesuai dengan karakteristik sasaran 18) Peserta didik diberikan kesempatan untuk berlatih secara mandiri	9
4.	Evaluasi	19) Kesesuaian soal dengan capaian pembelajaran (CP) 20) Soal yang disajikan sesuai dengan materi. 21) Soal yang diberikan sesuai dengan tingkat materi 22) Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	4
Jumlah			22

(Sumber: dimodifikasi dari Alfiansyah, 2019)

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN DESAIN PEMBELAJARAN *JUDGES I*

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF *ANIMATOON* BERBASIS PROFIL
PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS IV SDN 1 BANJAR BALI**

A. Petunjuk Pengisian

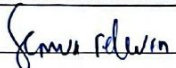
1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
MATERI			
1	Kejelasan judul	✓	
2	Kejelasan sasaran pengguna	✓	
3	Kejelasan penyajian materi	✓	
4	Keterkaitan contoh dengan materi	✓	
5	Kesesuaian <i>storyboard</i> dengan media	✓	
6	Materi disampaikan dengan menarik	✓	
TUJUAN			
7.	Kesesuaian indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar	✓	
8.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan rumusan indikator dan kompetensi dasar	✓	
9.	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD	✓	
PENGOPERASIAN VIDEO INTERAKTIF			
10.	Penyajian materi secara inovatif dapat meningkatkan minat dan motivasi sasaran	✓	
11.	Sistematika penyajian materi mudah dipahami	✓	
12.	Kejelasan uraian materi	✓	
13.	Isi materi video interaktif disajikan dengan sistematis	✓	

14.	Memicu ketertarikan dan keterlibatan sasaran belajar menggunakan bahan ajar	✓	
15.	Ketepatan pemberian umpan balik	✓	
16.	Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan	✓	
17.	Penyajian materi sesuai dengan karakteristik sasaran	✓	
18.	Peserta didik diberikan kesempatan untuk berlatih secara mandiri	✓	
EVALUASI			
19.	Kesesuaian soal dengan capaian pembelajaran (CP)	✓	
20.	Soal yang disajikan sesuai dengan materi.	✓	
21.	Soal yang diberikan sesuai dengan tingkat materi	✓	
22.	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	✓	
Jumlah			

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen


--

Singaraja, 14 Februari 2025
Validator,



Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

INSTRUMEN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF *ANIMATOON* BERBASIS PROFIL
PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 1 BANJAR BALI**



Oleh:

Ni Putu Sri Wahyu Dewi

NIM 2111031359

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2025

INSTRUMEN DESAIN PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Video Interaktif Animatoon Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 1 Banjar Bali

Peneliti : Ni Putu Sri Wahyu Dewi

Pembimbing : Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

1. Definisi Konseptual

Pendidikan karakter sejak dini, dapat membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik. Selain Pendidikan karakter, pembentukan karakter peserta didik dapat dibantu oleh Guru di sekolah. Untuk menumbuhkan karakter pada peserta didik, guru dapat menggunakan cara-cara tertentu dalam mendukung proses penumbuhan karakter, seperti melakukan kebiasaan melalui kegiatan Profil Pelajar Pancasila di sekolah, menyampaikan berbagai kutipan yang berupa kata-kata mutiara atau peribahasa yang berkaitan dengan karakter, cerita pendek, diskusi kelompok, membuat karangan pendek dan sebagainya (Annisa, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, ada baiknya para guru mengokohkan karakter yang dimiliki peserta didik dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai moral dalam pembelajaran, selalu menjadi teladan untuk peserta didik, sera berkolaborasi dengan orang tua (Utami dkk., 2020). Maka dari itu, peran guru di sekolah sangatlah penting dalam pembentukan karakter anak, mengingat anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk belajar di sekolah.

Oleh sebab itu, Guru dalam proses pembelajaran dapat berperan sebagai fasilitator dan mediator. dalam pembelajaran Guru sudah tidak hanya berpatok kepada buku paket yang dimiliki, namun guru juga mengarahkan siswa untuk menambah pengetahuan melalui internet. Tidak hanya melalui buku sekolah, peserta didik juga dapat mencari informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran melalui internet yang lebih berkembang (Maharani & Meynawati, 2024). Disamping itu, kemajuan teknologi informasi telah mendorong terjadinya banyak perubahan, termasuk dalam bidang pendidikan yang melahirkan pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Sumakul dkk., 2024).

Media pembelajaran dapat menghubungkan tenaga pengajar dengan siswa dalam memberikan sebuah informasi serta menyalurkan pesan, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan juga efisien (Sahida, 2020). Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual. Salah satu media pembelajaran audio visual yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah video interaktif. Selain terlihat menarik, video interaktif ini dapat berinteraksi dengan guru dan siswa (Rohmah, 2021)

2. Definisi Operasional

Pengembangan Video Interaktif Animatoon bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Video interaktif animatoon ini dikembangkan dengan mengacu kepada Profil Pelajar Pancasila yang menggunakan materi Konstitusi dan Norma di masyarakat. Didalam video interaktif animatoon tersebut, terdapat beberapa elemen yaitu teks, animasi, audio, dan video. Video animatoon ini di kemas dalam bentuk cerita yang mengacu pada materi.

Melalui video interaktif *Animatoon*, siswa dapat berinteraksi dengan karakter animasi yang terdapat pada video. Interaksi yang dihasilkan misalnya seperti siswa menjawab pertanyaan dari karakter animasi pada video. Hal ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Banyak manfaat yang didapatkan ketika menggunakan video Interaktif *Animatoon* dalam proses belajar mengajar, yaitu interaksi siswa meningkat, meningkatkan minat siswa belajar, mempermudah penyampaian materi (Namiroh dkk., 2018).

3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Materi	Kejelasan judul	1	6
		Kejelasan sasaran pengguna	2	
		Kejelasan penyajian materi	3	
		Keterkaitan contoh dengan materi	4	
		Kesesuaian storyboard dengan media	5	
		Materi disampaikan dengan menarik	6	

2.	Tujuan	Kesesuaian indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar	7	3
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan rumusan indikator dan kompetensi dasar	8	
		Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD	9	
3.	Pengoperasian Video Interaktif	Penyajian materi secara inovatif dapat meningkatkan minat dan motivasi sasaran	10	9
		Sistematika penyajian materi mudah dipahami	11	
		Kejelasan uraian materi	12	
		Isi materi video interaktif disajikan dengan sistematis	13	
		Memicu ketertarikan dan keterlibatan sasaran belajar menggunakan bahan ajar	14	
		Ketepatan pemberian umpan balik	15	
		Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan	16	
		Penyajian materi sesuai dengan karakteristik sasaran	17	
		Peserta didik diberikan kesempatan untuk berlatih secara mandiri	18	
4.	Evaluasi	Kesesuaian soal dengan capaian pembelajaran (CP)	19	4
		Soal yang disajikan sesuai dengan materi.	20	
		Soal yang diberikan sesuai dengan tingkat materi	21	
		Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	22	
Jumlah				22

(Sumber: dimodifikasi dari Alfiansyah, 2019)

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN DESAIN PEMBELAJARAN *JUDGES II*

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF *ANIMATOON* BERBASIS PROFIL
PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS IV SDN 1 BANJAR BALI**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
MATERI			
1	Kejelasan judul	✓	
2	Kejelasan sasaran pengguna	✓	
3	Kejelasan penyajian materi	✓	
4	Keterkaitan contoh dengan materi	✓	
5	Kesesuaian <i>storyboard</i> dengan media	✓	
6	Materi disampaikan dengan menarik	✓	
TUJUAN			
7.	Kesesuaian indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar	✓	
8.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan rumusan indikator dan kompetensi dasar	✓	
9.	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD	✓	
PENGOPERASIAN VIDEO INTERAKTIF			
10.	Penyajian materi secara inovatif dapat meningkatkan minat dan motivasi sasaran	✓	
11.	Sistematika penyajian materi mudah dipahami	✓	
12.	Kejelasan uraian materi	✓	
13.	Isi materi video interaktif disajikan dengan sistematis	✓	

14.	Memacu ketertarikan dan keterlibatan sasaran belajar menggunakan bahan ajar	✓	
15.	Ketepatan pemberian umpan balik	✓	
16.	Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan	✓	
17.	Penyajian materi sesuai dengan karakteristik sasaran	✓	
18.	Peserta didik diberikan kesempatan untuk berlatih secara mandiri	✓	
EVALUASI			
19.	Kesesuaian soal dengan capaian pembelajaran (CP)	✓	
20.	Soal yang disajikan sesuai dengan materi.	✓	
21.	Soal yang diberikan sesuai dengan tingkat materi	✓	
22.	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	✓	
Jumlah			

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, 17 Februari 2025
Validator,



I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP. 198410082024211001

3) Instrumen Media Pembelajaran



INSTRUMEN AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF ANIMATOON BERBASIS PROFIL
PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 1 BANJAR BALI**



Oleh:

**Ni Putu Sri Wahyu Dewi
NIM 2111031359**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2025

INSTRUMEN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Video Interaktif Animatoon Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 1 Banjar Bali

Peneliti : Ni Putu Sri Wahyu Dewi

Pembimbing : Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

1. Definisi Konseptual

Pendidikan karakter sejak dini, dapat membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik. Selain Pendidikan karakter, pembentukan karakter peserta didik dapat dibantu oleh Guru di sekolah. Untuk menumbuhkan karakter pada peserta didik, guru dapat menggunakan cara-cara tertentu dalam mendukung proses penumbuhan karakter, seperti melakukan kebiasaan melalui kegiatan Profil Pelajar Pancasila di sekolah, menyampaikan berbagai kutipan yang berupa kata-kata mutiara atau peribahasa yang berkaitan dengan karakter, cerita pendek, diskusi kelompok, membuat karangan pendek dan sebagainya (Annisa, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, ada baiknya para guru mengokohkan karakter yang dimiliki peserta didik dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai moral dalam pembelajaran, selalu menjadi teladan untuk peserta didik, sera berkolaborasi dengan orang tua (Utami dkk., 2020). Maka dari itu, peran guru di sekolah sangatlah penting dalam pembentukan karakter anak, mengingat anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk belajar di sekolah.

Oleh sebab itu, Guru dalam proses pembelajaran dapat berperan sebagai fasilitator dan mediator. dalam pembelajaran Guru sudah tidak hanya berpatok kepada buku paket yang dimiliki, namun guru juga mengarahkan siswa untuk menambah pengetahuan melalui internet. Tidak hanya melalui buku sekolah, peserta didik juga dapat mencari informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran melalui internet yang lebih berkembang (Maharani & Meynawati, 2024). Disamping itu, kemajuan teknologi informasi telah mendorong terjadinya banyak perubahan, termasuk dalam bidang pendidikan yang melahirkan pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Sumakul dkk., 2024).

Media pembelajaran dapat menghubungkan tenaga pengajar dengan siswa dalam memberikan sebuah informasi serta menyalurkan pesan, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan juga efisien (Sahida, 2020). Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual. Salah satu media pembelajaran audio visual yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah video interaktif. Selain terlihat menarik, video interaktif ini dapat berinteraksi dengan guru dan siswa (Rohmah, 2021).

2. Definisi Operasional

Pengembangan Video Interaktif Animatoon bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Video interaktif animatoon ini dikembangkan dengan mengacu kepada Profil Pelajar Pancasila yang menggunakan materi Konstitusi dan Norma di masyarakat. Didalam video interaktif animatoon tersebut, terdapat beberapa elemen yaitu teks, animasi, audio, dan video. Video animatoon ini di kemas dalam bentuk cerita yang mengacu pada materi.

Adapun keunggulan dari video Interaktif *Animatoon* yaitu dari segi orisinalitas video yang sebelumnya belum dikembangkan. Selain itu, video interaktif ini akan sangat praktis dan dapat dipakai dalam jangka Panjang. Melalui video interaktif *Animatoon*, siswa akan dapat berinteraksi secara langsung dengan berbagai elemen media yang disajikan pada video interaktif.

3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Teks	1) Kesesuaian jenis dan ukuran huruf 2) Keterbacaan teks 3) Ketepatan sajian teks 4) Kesesuaian pemilihan tata letak teks	4
2.	Gambar	5) Kualitas atau resolusi gambar standar 6) Kesesuaian tampilan gambar 7) Kesesuaian tata letak/penempatan gambar 8) Kesesuaian background/latar belakang 9) Penggunaan gambar mendukung pemahaman materi 10) Kemenarikan gambar	6
4.	Audio	11) Kejelasan narasi mendukung materi	4

		12) Kesesuaian music latar 13) Kesesuaian sound effect 14) Kualitas suara	
5.	Video	15) Kualitas tampilan video 16) Kesesuaian video dengan materi yang disampaikan	2
6.	Animasi	17) Kualitas animasi 18) Kesesuaian animasi dengan materi 19) Pesan yang disampaikan melalui animasi dapat dipahami	3
7.	Kemasan	20) Unsur grafis kemasan (cover CD) memvisualisasikan isi bahan ajar. 21) Kemenarikan cover CD Kesesuaian sampul dengan isi media 22) Pencantuman judul, sasaran, dan identitas pengembang jelas 23) Daya tahan bahan kemasan	4
8.	Aksesibilitas	24) Kemudahan akses/penggunaan video pembelajaran 25) Petunjuk penggunaan video interaktif membantu dalam penggunaan video untuk pembelajaran 26) Fleksibilitas penggunaan video pembelajaran	3
Jumlah			26

(Sumber: dimodifikasi dari Pratama dkk., 2022)

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA JUDGES I

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF ANIMATOON BERBASIS PROFIL
PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 1 BANJAR BALI**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

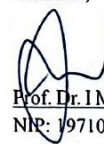
No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
TEKS			
1	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	✓	
2	Keterbacaan teks	✓	
3	Ketepatan sajian teks	✓	
4	Kesesuaian pemilihan tata letak teks	✓	
GAMBAR			
5	Kualitas atau resolusi gambar standar	✓	
6	Kesesuaian tampilan gambar	✓	
7	Kesesuaian tata letak/penempatan gambar	✓	
8	Kesesuaian background/latar belakang	✓	
9	Penggunaan gambar mendukung pemahaman materi	✓	
10	Kemenarikan gambar	✓	
AUDIO			
11	Kejelasan narasi mendukung materi	✓	
12	Kesesuaian music latar	✓	
13	Kesesuaian <i>sound effect</i>	✓	
14	Kualitas suara	✓	
VIDEO			
15	Kualitas tampilan video	✓	

16	Kesesuaian video dengan materi yang disampaikan	✓	
ANIMASI			
17	Kualitas animasi	✓	
18	Kesesuaian animasi dengan materi	✓	
19	Pesan yang disampaikan melalui animasi dapat dipahami	✓	
KEMASAN			
20	Unsur grafis kemasan (cover CD) memvisualisasikan isi bahan ajar.	✓	
21	Kemenarikan cover CD Kesesuaian sampul dengan isi media	✓	
22	Pencantuman judul, sasaran, dan identitas pengembang jelas	✓	
23	Daya tahan bahan kemasan	✓	
AKSEBILITAS			
24	Kemudahan akses/penggunaan video pembelajaran	✓	
25	Petunjuk penggunaan video interaktif membantu dalam penggunaan video untuk pembelajaran	✓	
26	Fleksibilitas penggunaan video pembelajaran	✓	
Jumlah			

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

<i>Selesai</i>

Singaraja, 14 Februari 2025
Validator,



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

INSTRUMEN AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF ANIMATOON BERBASIS PROFIL
PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 1 BANJAR BALI**



Oleh:

Ni Putu Sri Wahyu Dewi

NIM 2111031359

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025**

INSTRUMEN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Video Interaktif Animatoon Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 1 Banjar Bali

Peneliti : Ni Putu Sri Wahyu Dewi

Pembimbing : Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

1. Definisi Konseptual

Pendidikan karakter sejak dini, dapat membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik. Selain Pendidikan karakter, pembentukan karakter peserta didik dapat dibantu oleh Guru di sekolah. Untuk menumbuhkan karakter pada peserta didik, guru dapat menggunakan cara-cara tertentu dalam mendukung proses penumbuhan karakter, seperti melakukan kebiasaan melalui kegiatan Profil Pelajar Pancasila di sekolah, menyampaikan berbagai kutipan yang berupa kata-kata mutiara atau peribahasa yang berkaitan dengan karakter, cerita pendek, diskusi kelompok, membuat karangan pendek dan sebagainya (Annisa, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, ada baiknya para guru mengokohkan karakter yang dimiliki peserta didik dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai moral dalam pembelajaran, selalu menjadi teladan untuk peserta didik, sera berkolaborasi dengan orang tua (Utami dkk., 2020). Maka dari itu, peran guru di sekolah sangatlah penting dalam pembentukan karakter anak, mengingat anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk belajar di sekolah.

Oleh sebab itu, Guru dalam proses pembelajaran dapat berperan sebagai fasilitator dan mediator. dalam pembelajaran Guru sudah tidak hanya berpatok kepada buku paket yang dimiliki, namun guru juga mengarahkan siswa untuk menambah pengetahuan melalui internet. Tidak hanya melalui buku sekolah, peserta didik juga dapat mencari informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran melalui internet yang lebih berkembang (Maharani & Meynawati, 2024). Disamping itu, kemajuan teknologi informasi telah mendorong terjadinya banyak perubahan, termasuk dalam bidang pendidikan yang melahirkan pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Sumakul dkk., 2024).

Media pembelajaran dapat menghubungkan tenaga pengajar dengan siswa dalam memberikan sebuah informasi serta menyalurkan pesan, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan juga efisien (Sahida, 2020). Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual. Salah satu media pembelajaran audio visual yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah video interaktif. Selain terlihat menarik, video interaktif ini dapat berinteraksi dengan guru dan siswa (Rohmah, 2021).

2. Definisi Operasional

Pengembangan Video Interaktif Animatoon bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Video interaktif animatoon ini dikembangkan dengan mengacu kepada Profil Pelajar Pancasila yang menggunakan materi Konstitusi dan Norma di masyarakat. Didalam video interaktif animatoon tersebut, terdapat beberapa elemen yaitu teks, animasi, audio, dan video. Video animatoon ini di kemas dalam bentuk cerita yang mengacu pada materi.

Adapun keunggulan dari video Interaktif *Animatoon* yaitu dari segi orisinalitas video yang sebelumnya belum dikembangkan. Selain itu, video interaktif ini akan sangat praktis dan dapat dipakai dalam jangka Panjang. Melalui video interaktif *Animatoon*, siswa akan dapat berinteraksi secara langsung dengan berbagai elemen media yang disajikan pada video interaktif.

3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Teks	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	1	4
		Keterbacaan teks	2	
		Ketepatan sajian teks	3	
		Kesesuaian pemilihan tata letak teks	4	
2.	Gambar	Kualitas atau resolusi gambar standar	5	6
		Kesesuaian tampilan gambar	6	
		Kesesuaian tata letak/penempatan gambar	7	
		Kesesuaian background/latar belakang	8	
		Penggunaan gambar mendukung pemahaman materi	9	
		Kemenarikan gambar	10	

4.	Audio	Kejelasan narasi mendukung materi	11	4
		Kesesuaian music latar	12	
		Kesesuaian sound effect	13	
		Kualitas suara	14	
5.	Video	Kualitas tampilan video	15	2
		Kesesuaian video dengan materi yang disampaikan	16	
6.	Animasi	Kualitas animasi	17	3
		Kesesuaian animasi dengan materi	18	
		Pesan yang disampaikan melalui animasi dapat dipahami	19	
7.	Kemasan	Unsur grafis kemasan (cover CD) memvisualisasikan isi bahan ajar.	20	4
		Kemenarikan cover CD Kesesuaian sampul dengan isi media	21	
		Pencantuman judul, sasaran, dan identitas pengembang jelas	22	
		Daya tahan bahan kemasan	23	
8.	Aksesibilitas	Kemudahan akses/penggunaan video pembelajaran	24	3
		Petunjuk penggunaan video interaktif membantu dalam penggunaan video untuk pembelajaran	25	
		Fleksibilitas penggunaan video pembelajaran	26	
Jumlah				26

(Sumber: dimodifikasi dari Pratama dkk., 2022)

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA *JUDGES II*

PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF ANIMATOON BERBASIS PROFIL PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 1 BANJAR BALI

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
TEKS			
1	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	✓	
2	Keterbacaan teks	✓	
3	Ketepatan sajian teks	✓	
4	Kesesuaian pemilihan tata letak teks	✓	
GAMBAR			
5	Kualitas atau resolusi gambar standar	✓	
6	Kesesuaian tampilan gambar	✓	
7	Kesesuaian tata letak/penempatan gambar	✓	
8	Kesesuaian background/latar belakang	✓	
9	Penggunaan gambar mendukung pemahaman materi	✓	
10	Kemenarikan gambar	✓	
AUDIO			
11	Kejelasan narasi mendukung materi	✓	
12	Kesesuaian music latar	✓	
13	Kesesuaian <i>sound effect</i>	✓	
14	Kualitas suara	✓	
VIDEO			
15	Kualitas tampilan video	✓	

16	Kesesuaian video dengan materi yang disampaikan	✓	
ANIMASI			
17	Kualitas animasi	✓	
18	Kesesuaian animasi dengan materi	✓	
19	Pesan yang disampaikan melalui animasi dapat dipahami	✓	
KEMASAN			
20	Unsur grafis kemasan (cover CD) memvisualisasikan isi bahan ajar.	✓	
21	Kemenarikan cover CD Kesesuaian sampul dengan isi media	✓	
22	Pencantuman judul, sasaran, dan identitas pengembang jelas	✓	
23	Daya tahan bahan kemasan	✓	
AKSEBILITAS			
24	Kemudahan akses/penggunaan video pembelajaran	✓	
25	Petunjuk penggunaan video interaktif membantu dalam penggunaan video untuk pembelajaran	✓	
26	Fleksibilitas penggunaan video pembelajaran	✓	
Jumlah			

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, 17 Februari 2025
Validator,


I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP. 198410082024211001

4) Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil



INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF ANIMATOON BERBASIS PROFIL
PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 1 BANJAR BALI**



Oleh:

Ni Putu Sri Wahyu Dewi

NIM 2111031359

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2025

INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

Judul Penelitian : Pengembangan Video Interaktif Animatoon Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN I Banjar Bali

Peneliti : Ni Putu Sri Wahyu Dewi

Pembimbing : Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

1. Definisi Konseptual

Pendidikan karakter sejak dini, dapat membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik. Selain Pendidikan karakter, pembentukan karakter peserta didik dapat dibantu oleh Guru di sekolah. Untuk menumbuhkan karakter pada peserta didik, guru dapat menggunakan cara-cara tertentu dalam mendukung proses penumbuhan karakter, seperti melakukan kebiasaan melalui kegiatan Profil Pelajar Pancasila di sekolah, menyampaikan berbagai kutipan yang berupa kata-kata mutiara atau peribahasa yang berkaitan dengan karakter, cerita pendek, diskusi kelompok, membuat karangan pendek dan sebagainya (Annisa, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, ada baiknya para guru mengokohkan karakter yang dimiliki peserta didik dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai moral dalam pembelajaran, selalu menjadi teladan untuk peserta didik, serta berkolaborasi dengan orang tua (Utami dkk., 2020). Maka dari itu, peran guru di sekolah sangatlah penting dalam pembentukan karakter anak, mengingat anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk belajar di sekolah.

Oleh sebab itu, Guru dalam proses pembelajaran dapat berperan sebagai fasilitator dan mediator. dalam pembelajaran Guru sudah tidak hanya berpatok kepada buku paket yang dimiliki, namun guru juga mengarahkan siswa untuk menambah pengetahuan melalui internet. Tidak hanya melalui buku sekolah, peserta didik juga dapat mencari informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran melalui internet yang lebih berkembang (Maharani & Meynawati, 2024). Disamping itu, kemajuan teknologi informasi telah mendorong terjadinya banyak perubahan, termasuk dalam bidang pendidikan yang melahirkan pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Sumakul dkk., 2024).

Media pembelajaran dapat menghubungkan tenaga pengajar dengan siswa dalam memberikan sebuah informasi serta menyalurkan pesan, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan juga efisien (Sahida, 2020). Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual. Salah satu media pembelajaran audio visual yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah video interaktif. Selain terlihat menarik, video interaktif ini dapat berinteraksi dengan guru dan siswa (Rohmah, 2021)

2. Definisi Operasional

Pengembangan Video Interaktif Animatoon bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Video interaktif animatoon ini dikembangkan dengan mengacu kepada Profil Pelajar Pancasila yang menggunakan materi Konstitusi dan Norma di masyarakat. Didalam video interaktif animatoon tersebut, terdapat beberapa elemen yaitu teks, animasi, audio, dan video. Video animatoon ini di kemas dalam bentuk cerita yang mengacu pada materi.

Melalui video interaktif Animatoon, siswa dapat berinteraksi dengan karakter animasi yang terdapat pada video. Interaksi yang dihasilkan misalnya seperti siswa menjawab pertanyaan dari karakter animasi pada video. Hal ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Banyak manfaat yang didapatkan ketika menggunakan video Interaktif Animatoon dalam proses belajar mengajar, yaitu interaksi siswa meningkat, meningkatkan minat siswa belajar, mempermudah penyampaian materi (Namiroh dkk., 2018).

3. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Media	1) Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca 2) Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi 3) Penggunaan video pada media mempermudah memahami materi 4) Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi	5

		5) Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	
2	Materi	6) Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi 7) Materi pada media mudah dimengerti 8) Materi disajikan sesuai dengan pelajaran disekolah	3
3	Strategi	9) Penggunaan media dapat menarik perhatian dalam belajar	1
4	Manfaat	10) Kemenarikan video interaktif untuk memancing minat belajar siswa 11) Video interaktif dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar	2
5	Evaluasi	12) Petunjuk pengerjaan soal jelas 13) Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	2
Jumlah			13

(Sumber: dimodifikasi dari Alfiansyah, 2019)

INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL
JUDGES I

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF ANIMATOON BERBASIS PROFIL
PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 1 BANJAR BALI**

A. Petunjuk Pengisian

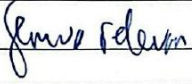
1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
MEDIA			
1.	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	✓	
2.	Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi	✓	
3.	Penggunaan video pada media mempermudah memahami materi	✓	
4.	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi	✓	
5.	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	✓	
MATERI			
6.	Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi	✓	
7.	Materi pada media mudah dimengerti	✓	
8.	Materi disajikan sesuai dengan pelajaran disekolah	✓	
STRATEGI			
9.	Penggunaan media dapat menarik perhatian dalam belajar	✓	

	MANFAAT		
10	Kemenarikan video animatoon untuk memancing minat belajar siswa	✓	
11	Video interaktif dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar	✓	
	EVALUASI		
12	Petunjuk pengerjaan soal jelas	✓	
13	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	✓	
	Jumlah		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen



Singaraja, 14 Februari 2025
Validator,



Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001



INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF ANIMATOON BERBASIS PROFIL
PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 1 BANJAR BALI**



Oleh:

**Ni Putu Sri Wahyu Dewi
NIM 2111031359**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025**

INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

Judul Penelitian : Pengembangan Video Interaktif Animatoon Berbasis Profil
Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan
Pancasila Kelas IV SDN 1 Banjar Bali

Peneliti : Ni Putu Sri Wahyu Dewi

Pembimbing : Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

1. Definisi Konseptual

Pendidikan karakter sejak dini, dapat membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik. Selain Pendidikan karakter, pembentukan karakter peserta didik dapat dibantu oleh Guru di sekolah. Untuk menumbuhkan karakter pada peserta didik, guru dapat menggunakan cara-cara tertentu dalam mendukung proses penumbuhan karakter, seperti melakukan kebiasaan melalui kegiatan Profil Pelajar Pancasila di sekolah, menyampaikan berbagai kutipan yang berupa kata-kata mutiara atau peribahasa yang berkaitan dengan karakter, cerita pendek, diskusi kelompok, membuat karangan pendek dan sebagainya (Annisa, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, ada baiknya para guru mengokohkan karakter yang dimiliki peserta didik dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai moral dalam pembelajaran, selalu menjadi teladan untuk peserta didik, sera berkolaborasi dengan orang tua (Utami dkk., 2020). Maka dari itu, peran guru di sekolah sangatlah penting dalam pembentukan karakter anak, mengingat anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk belajar di sekolah.

Oleh sebab itu, Guru dalam proses pembelajaran dapat berperan sebagai fasilitator dan mediator. dalam pembelajaran Guru sudah tidak hanya berpatok kepada buku paket yang dimiliki, namun guru juga mengarahkan siswa untuk menambah pengetahuan melalui internet. Tidak hanya melalui buku sekolah, peserta didik juga dapat mencari informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran melalui internet yang lebih berkembang (Maharani & Meynawati, 2024). Disamping itu, kemajuan teknologi informasi telah mendorong terjadinya banyak perubahan, termasuk dalam bidang pendidikan yang melahirkan pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Sumakul dkk., 2024).

Media pembelajaran dapat menghubungkan tenaga pengajar dengan siswa dalam memberikan sebuah informasi serta menyalurkan pesan, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan juga efisien (Sahida, 2020). Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual. Salah satu media pembelajaran audio visual yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah video interaktif. Selain terlihat menarik, video interaktif ini dapat berinteraksi dengan guru dan siswa (Rohmah, 2021)

2. Definisi Operasional

Pengembangan Video Interaktif Animatoon bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Video interaktif animatoon ini dikembangkan dengan mengacu kepada Profil Pelajar Pancasila yang menggunakan materi Konstitusi dan Norma di masyarakat. Didalam video interaktif animatoon tersebut, terdapat beberapa elemen yaitu teks, animasi, audio, dan video. Video animatoon ini di kemas dalam bentuk cerita yang mengacu pada materi.

Melalui video interaktif Animatoon, siswa dapat berinteraksi dengan karakter animasi yang terdapat pada video. Interaksi yang dihasilkan misalnya seperti siswa menjawab pertanyaan dari karakter animasi pada video. Hal ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Banyak manfaat yang didapatkan ketika menggunakan video Interaktif Animatoon dalam proses belajar mengajar, yaitu interaksi siswa meningkat, meningkatkan minat siswa belajar, mempermudah penyampaian materi (Namiroh dkk., 2018).

3. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Media	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	1	5
		Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi	2	
		Penggunaan video pada media mempermudah memahami materi	3	
		Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi	4	

		Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	5	
2	Materi	Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi	6	3
		Materi pada media mudah dimengerti	7	
		Materi disajikan sesuai dengan pelajaran disekolah	8	
3	Strategi	Penggunaan media dapat menarik perhatian dalam belajar	9	1
4	Manfaat	Kemenarikan video interaktif untuk memancing minat belajar siswa	10	2
		Video interaktif dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar	11	
5	Evaluasi	Petunjuk pengerjaan soal jelas	12	2
		Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	13	
Jumlah				13

(Sumber: dimodifikasi dari Alfiansyah, 2019)

INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL
JUDGES II

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF ANIMATOON BERBASIS PROFIL
PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 1 BANJAR BALI**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
MEDIA			
1.	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	✓	
2.	Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi	✓	
3.	Penggunaan video pada media mempermudah memahami materi	✓	
4.	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi	✓	
5.	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	✓	
MATERI			
6.	Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi	✓	
7.	Materi pada media mudah dimengerti	✓	
8.	Materi disajikan sesuai dengan pelajaran disekolah	✓	
STRATEGI			
9	Penggunaan media dapat menarik perhatian dalam belajar	✓	

MANFAAT			
10	Kemenarikan video animatoon untuk memancing minat belajar siswa	✓	
11	Video interaktif dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar	✓	
EVALUASI			
12	Petunjuk pengerjaan soal jelas	✓	
13	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	✓	
Jumlah			

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, 17 Februari 2025
Validator,



I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP. 198410082024211001

5) Instrumen Hasil Belajar

**INSTRUMEN SOAL HASIL BELAJAR**

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF *ANIMATOON*
BERBASIS PROFIL PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SDN 1 BANJAR BALI**



Oleh:

**Ni Putu Sri Wahyu Dewi
2111031359**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025**



Media pembelajaran dapat menghubungkan tenaga pengajar dengan siswa dalam memberikan sebuah informasi serta menyalurkan pesan, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan juga efisien (Sahida, 2020). Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual. Salah satu media pembelajaran audio visual yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah video interaktif. Selain terlihat menarik, video interaktif ini dapat berinteraksi dengan guru dan siswa (Rohmah, 2021).

2. Definisi Operasional

Pengembangan Video Interaktif Animatoon bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Video interaktif animatoon ini dikembangkan dengan mengacu kepada Profil Pelajar Pancasila yang menggunakan materi Konstitusi dan Norma di masyarakat. Didalam video interaktif animatoon tersebut, terdapat beberapa elemen yaitu teks, animasi, audio, dan video. Video animatoon ini di kemas dalam bentuk cerita yang mengacu pada materi.

Adapun keunggulan dari video Interaktif Animatoon yaitu dari segi orisinalitas video yang sebelumnya belum dikembangkan. Selain itu, video interaktif ini akan sangat praktis dan dapat dipakai dalam jangka Panjang. Melalui video interaktif Animatoon, siswa akan dapat berinteraksi secara langsung dengan berbagai elemen media yang disajikan pada video interaktif.

Pengembangan Video Interaktif Animatoon bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Video interaktif animatoon ini dikembangkan dengan mengacu kepada Profil Pelajar Pancasila yang menggunakan materi Konstitusi dan Norma di masyarakat. Didalam video interaktif animatoon tersebut, terdapat beberapa elemen yaitu teks, animasi, audio, dan video. Video animatoon ini di kemas dalam bentuk cerita yang mengacu pada materi.

Melalui video interaktif Animatoon, siswa dapat berinteraksi dengan karakter animasi yang terdapat pada video. Interaksi yang dihasilkan misalnya seperti siswa menjawab pertanyaan dari karakter animasi pada video. Hal ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Banyak manfaat yang didapatkan ketika menggunakan

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN HASIL BELAJAR
(PRETEST DAN POSTTEST)**

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF *ANIMATOON*
BERBASIS PROFIL PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SDN 1 BANJAR BALI**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Banjar Bali
Kelas/Semester : IV/II
Topik/Bab : Konstitusi dan Norma di Masyarakat/ Bab 4
Tipe Soal : Pilihan Ganda
Jumlah Soal :

A. Petunjuk Umum

1. Silakan tulis nama, nomor absen, dan mata pelajaran pada lembar jawaban.
2. Bacalah setiap soal dengan teliti sebelum memilih jawaban.
3. Pilihlah satu jawaban yang tepat dari pilihan jawaban A, B, C, dan D.
4. Tandai jawaban dengan cara menyilang atau memberi tanda (X) pada huruf jawaban yang kamu pilih.
5. Periksa kembali semua jawaban setelah selesai mengerjakan.
6. Jika ada pertanyaan atau hal yang kurang jelas, tanyakan kepada guru.
7. Waktu pengerjaan soal ini adalah 60 menit.

Selamat Mengerjakan

B. Soal Pilihan Ganda

1. Konstitusi adalah peraturan dasar yang mengatur ...
 - A. Cara bermain anak-anak di taman
 - B. Hak dan kewajiban warga negara dalam suatu negara
 - C. Kebiasaan masyarakat dalam bergotong royong
 - D. Cara berpakaian saat ke sekolah
2. Norma adalah aturan yang dibuat untuk ...
 - A. Mengatur perilaku manusia dalam kehidupan bermasyarakat
 - B. Memilih pemimpin yang paling berkuasa
 - C. Mengatur harga barang di pasar
 - D. Menentukan jumlah penduduk dalam suatu negara
3. Salah satu contoh konstitusi di Indonesia adalah ...
 - A. Tata tertib di sekolah
 - B. Undang-Undang Dasar 1945
 - C. Aturan berpakaian di rumah
 - D. Kebiasaan makan bersama keluarga

4. Norma kesopanan adalah aturan yang mengatur tentang ...
 - A. Cara berbicara dan berperilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari
 - B. Hak dan kewajiban warga negara dalam konstitusi
 - C. Hukuman bagi orang yang melanggar hukum
 - D. Cara membayar pajak kepada negara
5. Setiap warga negara wajib menaati aturan dalam UUD 1945. Jika tidak ada konstitusi dalam suatu negara, apa dampak yang mungkin terjadi?
 - A. Masyarakat akan hidup lebih bebas dan sejahtera
 - B. Semua orang bisa bertindak sesuka hati tanpa aturan
 - C. Kehidupan masyarakat tetap tertib karena sudah ada norma sosial
 - D. Pemerintah tetap bisa mengatur negara meskipun tanpa konstitusi
6. Di sebuah kota, pemerintah menetapkan aturan wajib memakai helm bagi pengendara motor. Aturan ini dibuat berdasarkan norma hukum. Apa tujuan utama dari peraturan tersebut?
 - A. Supaya polisi bisa mendapatkan denda dari pelanggar
 - B. Agar pengendara motor terlihat lebih rapi di jalan
 - C. Untuk melindungi keselamatan pengendara saat berkendara
 - D. Mempermudah pemerintah dalam mencatat jumlah kendaraan
7. Norma di masyarakat sangat penting untuk menciptakan ketertiban. Bagaimana jadinya jika setiap orang mengabaikan norma yang berlaku?
 - A. Masyarakat akan tetap rukun dan damai
 - B. Kehidupan menjadi tidak teratur dan penuh konflik
 - C. Semua orang akan lebih bebas dan bahagia
 - D. Hanya orang dewasa yang akan terkena dampaknya
8. UUD 1945 sebagai konstitusi negara mengatur hak dan kewajiban warga negara. Salah satu contoh kewajiban warga negara yang sesuai dengan konstitusi adalah...
 - A. Mematuhi peraturan yang dibuat oleh negara
 - B. Memilih aturan yang ingin dipatuhi sesuai keinginan
 - C. Hanya mengikuti aturan yang menguntungkan diri sendiri
 - D. Mengabaikan aturan karena hak lebih penting dari kewajiban
9. Di sekolah, terdapat aturan bahwa setiap siswa harus memakai seragam sesuai jadwal yang ditentukan. Bagaimana cara siswa menerapkan aturan tersebut dalam kehidupan sehari-hari?
 - A. Memakai seragam bebas setiap hari karena lebih nyaman
 - B. Hanya memakai seragam sesuai aturan jika ada pemeriksaan
 - C. Selalu memakai seragam sesuai jadwal yang telah ditentukan
 - D. Memakai seragam yang berbeda agar terlihat lebih unik
10. Dalam keluarga, terdapat norma kesopanan seperti menghormati orang yang lebih tua. Bagaimana cara menunjukkan sikap menghormati dalam kehidupan sehari-hari?
 - A. Mengabaikan nasihat orang tua karena tidak selalu benar
 - B. Mengucapkan salam dan berbicara dengan sopan kepada orang yang lebih tua

D. Pengendara melanggar aturan yang dibuat berdasarkan kebiasaan

15. Perhatikan gambar berikut!



Mengapa tindakan siswa dalam gambar tersebut mencerminkan aturan berdasarkan norma dan bukan hukum?

- A. Karena membuang sampah di tempatnya bukan kewajiban setiap orang
 - B. Karena aturan ini tidak memiliki sanksi hukum jika dilanggar
 - C. Karena aturan ini hanya berlaku di sekolah dan bukan di tempat lain
 - D. Karena aturan ini hanya bersifat sementara
16. Di sebuah desa, masyarakat memiliki aturan untuk selalu mengucapkan salam saat bertemu dengan tetangga. Apa yang membedakan aturan ini dari aturan hukum?
- A. Aturan ini bersifat wajib dan memiliki sanksi yang tegas
 - B. Aturan ini dibuat berdasarkan kebiasaan dan tidak memiliki sanksi hukum
 - C. Aturan ini hanya berlaku bagi orang tertentu saja
 - D. Aturan ini ditentukan oleh pemerintah dan harus diikuti oleh semua warga
17. Mengapa aturan yang dibuat berdasarkan norma tetap penting dalam kehidupan bermasyarakat, meskipun tidak memiliki sanksi hukum?
- A. Karena aturan norma membantu menjaga hubungan baik antarwarga
 - B. Karena aturan norma lebih penting daripada aturan hukum
 - C. Karena semua aturan norma selalu berubah setiap saat
 - D. Karena aturan norma hanya berlaku bagi anak-anak
18. Apa perbedaan utama antara aturan yang dibuat berdasarkan norma dengan aturan yang dibuat berdasarkan hukum?
- A. Aturan norma bersifat tertulis, sedangkan aturan hukum tidak tertulis
 - B. Aturan norma mengatur perilaku pribadi, sedangkan aturan hukum mengatur hak dan kewajiban masyarakat secara resmi
 - C. Aturan norma lebih ketat dibandingkan aturan hukum
 - D. Aturan hukum tidak memiliki sanksi, sedangkan aturan norma memiliki sanksi yang tegas
19. Ani tinggal di sebuah desa yang memiliki aturan untuk selalu bergotong royong membersihkan lingkungan setiap hari Minggu. Namun, beberapa warga sering mengabaikan aturan ini dan tidak ikut serta dalam kegiatan tersebut. Menurutmu, bagaimana dampak jika semakin banyak warga yang tidak mematuhi norma gotong royong?
- A. Lingkungan desa tetap bersih karena ada petugas kebersihan
 - B. Desa menjadi kotor dan tidak nyaman untuk ditinggali
 - C. Warga yang rajin tetap akan membersihkan tanpa masalah

- D. Tidak ada dampak apa pun karena aturan ini tidak tertulis
20. Di sekolah, Dito selalu membuang sampah sembarangan meskipun sudah ada aturan untuk menjaga kebersihan kelas. Teman-temannya menegur Dito, tetapi ia tetap tidak peduli, hal tersebut menunjukkan Dito tidak menerapkan suatu norma. Bagaimana pendapatmu tentang perilaku Dito?
- Wajar saja, karena menjaga kebersihan bukan tugasnya sendiri
 - Tidak baik, karena dapat membuat lingkungan menjadi kotor dan tidak sehat
 - Tidak masalah, karena nanti ada petugas yang akan membersihkan
 - Baik, karena ia menunjukkan bahwa aturan kebersihan tidak penting
21. Apa dampak yang paling mungkin terjadi jika norma kesopanan tidak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari?
- Hubungan antarwarga menjadi lebih akrab
 - Masyarakat tetap hidup rukun tanpa masalah
 - Banyak orang bertindak seenaknya tanpa menghargai orang lain
 - Semua orang semakin disiplin dalam bertutur kata
22. Dalam suatu kota, masyarakat diharuskan antri saat membeli tiket bus. Namun, ada beberapa orang yang selalu menyerobot antrian untuk lebih dulu mendapatkan tiket. Jika aturan antri diabaikan oleh banyak orang, apa yang kemungkinan akan terjadi?
- Semua orang akan tetap mendapatkan tiket dengan tertib
 - Akan terjadi keributan dan ketidakadilan dalam pembagian tiket
 - Tidak ada yang peduli karena semua orang hanya ingin cepat mendapatkan tiket
 - Justru akan lebih cepat karena tidak ada aturan yang menghambat
23. Di lingkungan sekolah, terdapat aturan untuk selalu berbicara dengan sopan kepada guru dan teman. Namun, Reno sering berbicara kasar kepada teman-temannya saat bermain. Akibatnya, banyak teman yang merasa tidak nyaman dan mulai menjauhinya. Menurut pendapatmu, bagaimana dampak dari melanggar norma kesopanan seperti ini?
- Tidak ada dampak, karena setiap orang bebas berbicara sesuai keinginannya
 - Reno akan menjadi lebih populer karena berani berbicara dengan jujur
 - Reno bisa dijauhi oleh teman-temannya dan sulit mendapatkan teman baru
 - Guru akan menghukum semua teman-temannya karena menjauhi Reno
24. Setiap warga dalam suatu desa wajib mengikuti ronda malam untuk menjaga keamanan lingkungan. Namun, Budi selalu menolak ikut ronda dengan alasan bahwa ia lebih suka beristirahat di rumah. Dari perilaku Budi, sudah menunjukkan bahwa Budi melanggar norma kesopanan. Bagaimana penilaianmu terhadap sikap Budi?
- Tidak baik, karena keamanan lingkungan adalah tanggung jawab bersama
 - Wajar, karena ia memiliki hak untuk tidak mengikuti aturan tersebut
 - Baik, karena aturan ronda hanya untuk orang yang suka begadang
 - Tidak masalah, karena sudah ada orang lain yang akan menjaga keamanan

Pak Budi dan Raka kemudian belajar bahwa menaati norma dalam kehidupan bermasyarakat itu penting. Mereka mulai mengubah sikap dan ikut serta dalam gotong royong serta belajar berbicara dengan lebih sopan kepada orang lain.

28. Berdasarkan cerita, bagaimana Anda menilai sikap Pak Budi sebelum terjadi banjir?
- Wajar saja karena gotong royong bukan kewajiban semua orang
 - Tidak baik, karena sikapnya merugikan lingkungan dan masyarakat
 - Bisa diterima, karena setiap orang memiliki kesibukan masing-masing
 - Tidak ada hubungannya dengan norma masyarakat
29. Raka menyadari bahwa berbicara sopan kepada teman-temannya adalah hal penting. Bagaimana Anda menilai perubahan sikap Raka?
- Tidak perlu dilakukan karena setiap orang bebas berbicara sesuai keinginannya
 - Perubahan sikap Raka menunjukkan bahwa menaati norma membantu dalam menjalin hubungan sosial
 - Raka tidak perlu berubah karena teman-temannya yang seharusnya lebih sabar
 - Berbicara sopan hanya penting di depan guru dan orang tua, bukan kepada teman sebaya
30. Jika Anda adalah teman Raka, bagaimana Anda menilai cara terbaik untuk membantunya memahami pentingnya berbicara sopan?
- Membiarkannya sendirian agar ia sadar sendiri akan kesalahannya
 - Menasihatinya dengan baik dan memberikan contoh cara berbicara yang sopan
 - Menjauhinya selamanya karena ia tidak bisa berubah
 - Memarahinya setiap kali ia berbicara kasar agar cepat berubah
31. Perhatikan gambar berikut!



Pedagang kaki lima berjualan di trotoar, sehingga pejalan kaki harus berjalan di jalan raya. Bagaimana kamu mempertimbangkan dampak dari situasi dalam gambar tersebut?

- Tidak ada masalah karena pedagang juga butuh tempat untuk berjualan
- Mengganggu ketertiban karena trotoar seharusnya digunakan untuk pejalan kaki
- Baik, karena dapat membantu pedagang meningkatkan ekonomi mereka
- Wajar, karena banyak orang berjualan di trotoar di berbagai kota

32. Perhatikan gambar berikut!



Di sekolah SD Harapan, semua siswa diajarkan untuk tertib saat mengantre di kantin. Namun, Rudi sering menyerobot antrean agar bisa lebih cepat membeli jajan. Hal ini membuat teman-temannya merasa tidak nyaman dan beberapa mulai menegurnya. Menurut pertimbanganmu, apa dampak dari tindakan Rudi terhadap lingkungan sekolah?

- A. Sekolah menjadi lebih tertib karena semua siswa mulai ikut menyerobot antrean
- B. Tidak ada dampak, karena setiap orang bisa berusaha lebih cepat mendapatkan jajan
- C. Teman-temannya bisa kehilangan rasa percaya dan menghormati Rudi
- D. Rudi akan mendapatkan lebih banyak teman karena menunjukkan keberanian

33. Perhatikan gambar berikut!



Seorang pengendara motor berhenti di zebra cross saat lampu merah, menghalangi pejalan kaki yang ingin menyeberang. Bagaimana kamu mempertimbangkan dampak dari perilaku pengendara dalam gambar tersebut?

- A. Tidak ada dampak karena pejalan kaki bisa mencari jalan lain
- B. Dapat membahayakan pejalan kaki dan mengurangi ketertiban lalu lintas
- C. Wajar, karena pengendara motor tidak memiliki tempat lain untuk berhenti
- D. Tidak perlu dipermasalahkan karena pengendara hanya ingin lebih dekat ke lampu merah

34. Di perumahan Dahlia, setiap warga memiliki jadwal piket untuk menjaga keamanan lingkungan pada malam hari. Namun, Pak Andi sering tidak menjalankan tugasnya dengan alasan sibuk bekerja. Suatu malam, ada pencuri yang masuk ke rumah salah satu warga, dan tidak ada yang berjaga untuk mencegahnya. Bagaimana kamu mempertimbangkan tindakan Pak Andi yang tidak menjalankan jadwal ronda?

- A. Tidak baik, karena keamanan lingkungan adalah tanggung jawab bersama
- B. Tidak masalah, karena menjaga keamanan adalah tugas polisi, bukan warga

37. Setiap hari Senin, sekolah mengadakan upacara bendera. Namun, banyak siswa yang datang terlambat atau tidak mau berbaris dengan rapi. Jika kamu ingin membuat norma agar upacara berlangsung lebih tertib, aturan apa yang bisa kamu rancang untuk mencegah pelanggaran tersebut?
- A. Setiap siswa yang terlambat harus membersihkan lapangan setelah upacara selesai
 - B. Membiarkan siswa datang kapan saja karena yang penting ikut upacara
 - C. Mengizinkan siswa yang malas berbaris untuk duduk di pinggir lapangan
 - D. Menghentikan upacara jika banyak siswa yang tidak tertib
38. Di sekolah, banyak siswa yang sering lupa membawa peralatan tulis seperti pensil dan penghapus, sehingga mereka harus meminjam dari teman dan mengganggu pembelajaran. Jika kamu ingin merancang sebuah norma agar siswa lebih disiplin, aturan apa yang bisa diterapkan?
- A. Setiap siswa wajib mengecek perlengkapan sekolah sebelum berangkat ke sekolah
 - B. Meminta guru menyediakan alat tulis cadangan untuk semua siswa yang lupa membawa
 - C. Membiarkan siswa tetap meminjam alat tulis karena itu sudah biasa terjadi
 - D. Menyuruh siswa yang lupa membawa alat tulis untuk menulis dengan tangan kosong
39. Di kantin sekolah, sering terjadi antrean panjang karena siswa tidak mau mengantre dengan tertib. Jika kamu ingin merancang sebuah aturan agar suasana kantin lebih tertib, aturan apa yang bisa kamu rancang untuk kembali menertibkan siswa?
- A. Setiap siswa harus mengantre dengan tertib, jika melanggar harus kembali ke belakang antrean
 - B. Meminta kantin menambah jumlah penjual agar siswa tidak perlu mengantre
 - C. Membiarkan siswa yang kuat lebih dulu mengambil makanan agar cepat selesai
 - D. Menyediakan jalur khusus bagi siswa kelas tinggi agar lebih cepat mendapat makanan
40. Di lingkungan perumahanmu, ada banyak sepeda motor yang diparkir sembarangan di jalan, sehingga mengganggu pengguna jalan lain. Jika kamu diminta memberi saran, aturan apa yang sebaiknya dirancang agar parkir lebih tertib dan sesuai dengan norma yang berlaku?
- A. Membiarkan warga parkir di mana saja karena itu hak mereka
 - B. Menyediakan area parkir khusus agar jalan tetap bisa digunakan dengan lancar
 - C. Menutup jalan untuk kendaraan agar tidak ada yang parkir sembarangan
 - D. Mengizinkan parkir di jalan asal hanya untuk beberapa jam saja
41. Norma adalah aturan atau pedoman yang mengatur perilaku manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Suatu norma perlu dirancang sebelum diterapkan. Mengapa merancang norma itu dianggap penting?
- A. Agar masyarakat bisa bertindak bebas tanpa batasan aturan.
 - B. Supaya norma dapat sesuai dengan kebutuhan dan menciptakan ketertiban.

47. Di kelas IV SD Harapan, banyak siswa yang sering datang terlambat ke sekolah, sehingga mengganggu jalannya pelajaran. Jika kamu menjadi ketua kelas, aturan apa yang bisa kamu ciptakan sesuai dengan norma yang ada agar siswa lebih disiplin datang tepat waktu?
- A. Membiarkan saja karena keterlambatan adalah urusan masing-masing siswa
 - B. Membuat aturan bahwa siswa yang terlambat harus membersihkan kelas sebagai konsekuensi
 - C. Menyuruh wali kelas untuk selalu mengingatkan siswa setiap pagi
 - D. Melaporkan semua siswa yang terlambat kepada kepala sekolah agar diberi sanksi berat
48. Di perpustakaan sekolah, sering kali buku yang sudah dipinjam tidak dikembalikan tepat waktu, sehingga siswa lain kesulitan mencari buku yang dibutuhkan. Jika kamu menjadi petugas perpustakaan, solusi apa yang bisa kamu ciptakan untuk mengatasi masalah ini?
- A. Meminta siswa yang meminjam buku untuk menggandakan bukunya sendiri
 - B. Memberikan sanksi ringan bagi siswa yang terlambat mengembalikan buku, seperti menulis ringkasan buku yang dipinjam
 - C. Melarang siswa untuk meminjam buku agar tidak ada yang terlambat mengembalikannya
 - D. Meminta guru untuk mengawasi setiap peminjaman agar tidak ada keterlambatan
49. Untuk mendorong perilaku sopan santun dalam berbicara dan bersikap di sekolah, aturan baru apa yang dapat diterapkan?
- A. Setiap siswa yang berbicara kasar kepada teman harus meminta maaf di depan kelas.
 - B. Mengadakan "Hari Sopan Santun," di mana siswa yang menunjukkan sikap sopan selama sebulan penuh mendapatkan gelar "Duta Sopan Santun" dan menjadi role model di sekolah.
 - C. Memasang poster peringatan di setiap sudut sekolah tentang pentingnya berbicara sopan.
 - D. Melarang siswa berbicara satu sama lain di lingkungan sekolah untuk menghindari konflik.
50. Untuk meningkatkan kesadaran siswa dalam menjaga kebersihan sekolah, aturan inovatif apa yang bisa diterapkan?
- A. Setiap siswa harus membawa kantong plastik sendiri untuk membuang sampah.
 - B. Siswa yang ketahuan membuang sampah sembarangan harus membersihkan seluruh halaman sekolah.
 - C. Mengadakan sistem "Bank Sampah Sekolah," di mana siswa menukarkan sampah yang dipilah dengan poin yang bisa digunakan untuk hadiah edukatif.
 - D. Guru-guru harus bertanggung jawab penuh dalam membersihkan sekolah agar siswa lebih fokus belajar.

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN SOAL *JUDGES I*

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF *ANIMATOON*
BERBASIS PROFIL PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SDN 1 BANJAR BALI**

A. Petunjuk Pengisian

1. Silakan lengkapi identitas terlebih dahulu.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran untuk perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Identitas

Nama :

Instansi :

C. Tabel Penilaian Validitas Instrumen Hasil Belajar

Nomor Soal	Penilaian		Komentar/Saran
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		

24	✓		
25	✓		
26	✓		
27	✓		
28	✓		
29	✓		
30	✓		
31	✓		
32	✓		
33	✓		
34	✓		
35	✓		
36	✓		
37	✓		
38	✓		
39	✓		

40	✓		
41	✓		
42	✓		
43	✓		
44	✓		
45	✓		
46	✓		
47	✓		
48	✓		
49	✓		
50	✓		

Singaraja, 14 Februari 2025

Penilai,



Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.

NIP.: 197108152001121001

A. RUBRIK PENILAIAN

No.	Indikator Soal	Nomor Soal	Bentuk Soal	Bobot Skor per Soal
1	Siswa dapat mengidentifikasi pengertian konstitusi dan norma.	1,2	PG	10
2	Siswa dapat menjelaskan peran konstitusi dan norma dalam masyarakat.	3,4	PG	10
3	Siswa dapat mengimplementasi contoh norma dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan konstitusi.	5,6	PG	10
4	Siswa dapat membedakan antara aturan yang dibuat berdasarkan norma dengan aturan yang dibuat berdasarkan hukum	7,8,9	PG	10
5	Siswa dapat menganalisis dampak tidak diterapkannya norma dalam masyarakat.	10,11,12	PG	10
6	Siswa dapat menilai pentingnya norma dalam kehidupan bermasyarakat.	13,14,15	PG	10
7	Siswa dapat mengevaluasi pentingnya norma dalam menjaga ketertiban di lingkungan Masyarakat	16,17,18	PG	10
8	Siswa dapat membuat pilihan tentang norma yang bisa diterapkan dalam situasi tertentu di masyarakat.	19,20,21	PG	10
9	Siswa dapat merancang sebuah norma sederhana yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah.	22,23	PG	10
10	Siswa dapat menciptakan aturan sederhana yang sesuai dengan norma di lingkungan sekolah.	24,25	PG	10
Total Skor Maksimal				250

Pedoman Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

INSTRUMEN SOAL HASIL BELAJAR

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF *ANIMATOON*
BERBASIS PROFIL PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SDN 1 BANJAR BALI**



Oleh:

Ni Putu Sri Wahyu Dewi

2111031359

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2025

**INSTRUMEN SOAL HASIL BELAJAR
(PRETEST DAN POSTTEST)**

Judul Penelitian : Pengembangan Video Interaktif *Animatoon* berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 1 Banjar Bali

Peneliti : Ni Putu Sri Wahyu Dewi

Pembimbing : Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

1. Definisi Konseptual

Pendidikan karakter sejak dini, dapat membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik. Selain Pendidikan karakter, pembentukan karakter peserta didik dapat dibantu oleh Guru di sekolah. Untuk menumbuhkan karakter pada peserta didik, guru dapat menggunakan cara-cara tertentu dalam mendukung proses penumbuhan karakter, seperti melakukan kebiasaan melalui kegiatan Profil Pelajar Pancasila di sekolah, menyampaikan berbagai kutipan yang berupa kata-kata mutiara atau peribahasa yang berkaitan dengan karakter, cerita pendek, diskusi kelompok, membuat karangan pendek dan sebagainya (Annisa, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, ada baiknya para guru mengokohkan karakter yang dimiliki peserta didik dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai moral dalam pembelajaran, selalu menjadi teladan untuk peserta didik, sera berkolaborasi dengan orang tua (Utami dkk., 2020). Maka dari itu, peran guru di sekolah sangatlah penting dalam pembentukan karakter anak, mengingat anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk belajar di sekolah.

Oleh sebab itu, Guru dalam proses pembelajaran dapat berperan sebagai fasilitator dan mediator. dalam pembelajaran Guru sudah tidak hanya berpatok kepada buku paket yang dimiliki, namun guru juga mengarahkan siswa untuk menambah pengetahuan melalui internet. Tidak hanya melalui buku sekolah, peserta didik juga dapat mencari informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran melalui internet yang lebih berkembang (Maharani & Meynawati, 2024). Disamping itu, kemajuan teknologi informasi telah mendorong terjadinya banyak perubahan, termasuk dalam bidang pendidikan yang melahirkan pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Sumakul dkk., 2024).

video Interaktif Animatoon dalam proses belajar mengajar, yaitu interaksi siswa meningkat, meningkatkan minat siswa belajar, mempermudah penyampaian materi (Namiroh dkk., 2018).

3. Kisi-Kisi Instrumen Soal Hasil Belajar

Materi Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
Konstitusi dan Norma di Masyarakat	Siswa dapat mengidentifikasi pengertian konstitusi dan norma.	C1	PG	1,2,3,4
	Siswa dapat menjelaskan peran konstitusi dan norma dalam masyarakat.	C2	PG	5,6,7,8
	Siswa dapat mengimplementasi contoh norma dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan konstitusi.	C3	PG	9,10,11,12
	Siswa dapat membedakan antara aturan yang dibuat berdasarkan norma dengan aturan yang dibuat berdasarkan hukum	C4	PG	13,14,15, 16,17,18
	Siswa dapat menganalisis dampak tidak diterapkannya norma dalam masyarakat.	C4	PG	19,20,21, 22,23,24
	Siswa dapat menilai pentingnya norma			

Materi Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
	dalam kehidupan bermasyarakat.	C5	PG	25,26,27 28,29,30
	Siswa dapat mempertimbangkan pentingnya norma dalam menjaga ketertiban di lingkungan Masyarakat	C5	PG	31,32,33 34,35,36
	Siswa dapat merancang sebuah norma sederhana yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah.	C6	PG	37,38,39, 40,41,42
	Siswa dapat membuat pilihan tentang norma yang bisa diterapkan dalam situasi tertentu di masyarakat.	C6	PG	43,44,45,46
	Siswa dapat menciptakan aturan sederhana yang sesuai dengan norma di lingkungan sekolah.	C6	PG	47,48,49,50
Jumlah				50

- C. Membantah jika pendapat orang tua berbeda dengan keinginan kita
- D. Berbicara dengan suara keras agar pendapat kita lebih didengar

11. Setiap warga negara harus mematuhi aturan lalu lintas sebagai bagian dari norma hukum. Jika kamu melihat seseorang melanggar aturan lalu lintas, apa tindakan yang sebaiknya kamu lakukan?
- A. Menegur dengan sopan atau melaporkan kepada petugas berwenang
 - B. Mengikuti tindakan tersebut karena semua orang melakukannya
 - C. Mengabaikan karena itu bukan urusan kita
 - D. Menyebarkan kejadian tersebut di media sosial agar banyak orang tahu
12. Pemerintah mengeluarkan aturan untuk membuang sampah pada tempatnya guna menjaga kebersihan lingkungan. Apa cara terbaik yang bisa dilakukan untuk menerapkan aturan ini di lingkungan sekolah?
- A. Membuang sampah di sembarang tempat karena ada petugas kebersihan
 - B. Menunggu guru menegur sebelum mulai membuang sampah pada tempatnya
 - C. Mengajak teman-teman untuk membuang sampah pada tempatnya dan mendaur ulang jika memungkinkan
 - D. Membiarkan sampah berserakan karena bukan tanggung jawab siswa

13. Perhatikan gambar berikut!



Berdasarkan tindakan yang dilakukan anak dalam gambar tersebut, aturan apa yang paling sesuai untuk menjelaskan perilaku tersebut?

- A. Aturan yang dibuat berdasarkan norma kesopanan
- B. Aturan yang dibuat berdasarkan norma hukum
- C. Aturan yang dibuat berdasarkan norma kebiasaan
- D. Aturan yang dibuat berdasarkan norma agama

14. Perhatikan gambar berikut!



Apa yang dapat kita simpulkan dari tindakan dalam gambar tersebut?

- A. Pengendara melanggar aturan yang dibuat berdasarkan norma agama
- B. Pengendara melanggar aturan yang dibuat berdasarkan norma kesopanan
- C. Pengendara melanggar aturan yang dibuat berdasarkan hukum

25. Setiap sore, warga di Desa Harmoni terbiasa bekerja bakti membersihkan lingkungan sekitar. Namun, belakangan ini banyak warga yang tidak ikut serta, termasuk keluarga Andi. Akibatnya, lingkungan desa mulai terlihat kotor dan banyak sampah berserakan. Beberapa warga mulai mengeluh karena merasa tidak adil jika hanya sebagian orang yang peduli terhadap kebersihan. Menurut pendapatmu, bagaimana seharusnya sikap keluarga Andi terhadap kebiasaan gotong royong di desa mereka?
- Tetap tidak ikut gotong royong karena kebersihan adalah tanggung jawab pemerintah
 - Mengikuti kegiatan gotong royong agar lingkungan tetap bersih dan rukun
 - Hanya ikut jika ada warga lain yang meminta bantuan secara langsung
 - Mengabaikan saja karena masih ada warga lain yang membersihkan
26. Di Seorang siswa menilai bahwa menaati norma hanya perlu dilakukan di sekolah, tetapi tidak penting di lingkungan masyarakat. Bagaimana pendapatmu mengenai pernyataan tersebut?
- Pendapat itu benar karena aturan sekolah lebih ketat daripada aturan masyarakat
 - Pendapat itu kurang tepat karena norma berlaku di semua aspek kehidupan
 - Tidak ada masalah dengan pendapat tersebut karena norma bersifat fleksibel
 - Norma hanya penting jika ada hukuman bagi pelanggarnya
27. Setiap pagi, masyarakat di Kota Sejahtera memiliki kebiasaan antri saat membeli tiket bus. Namun, suatu hari Danu melihat seseorang menyerobot antrian untuk lebih dulu mendapatkan tiket. Melihat hal tersebut, orang-orang lain mulai ikut menyerobot, sehingga suasana menjadi kacau dan banyak orang marah. Bagaimana pendapatmu tentang kejadian ini?
- Tidak masalah, karena yang penting semua orang bisa mendapatkan tiket
 - Kurang baik, karena menyerobot antrian dapat menyebabkan kekacauan dan ketidakadilan
 - Wajar, karena setiap orang ingin cepat sampai tujuan
 - Baik, karena dengan begitu antrian bisa lebih cepat selesai

Bacalah cerita pendek berikut untuk menjawab soal nomor 28, 29, dan 30

Di Desa Damai, warga selalu menjaga kebersihan dan saling menghormati satu sama lain. Setiap minggu, mereka bergotong royong membersihkan jalan dan selokan agar lingkungan tetap nyaman. Semua warga ikut serta, kecuali Pak Budi dan keluarganya. Mereka selalu mengabaikan ajakan gotong royong dan membuang sampah sembarangan.

Suatu hari, hujan deras turun selama berjam-jam. Selokan yang penuh sampah meluap, menyebabkan banjir kecil di sekitar rumah Pak Budi. Air kotor menggenang, membuat warga lain ikut terkena dampaknya. Melihat kejadian itu, Pak Budi merasa bersalah dan mulai berpikir untuk berubah.

Sementara itu, di sekolah, anak Pak Budi yang bernama Raka juga sering berbicara kasar kepada teman-temannya. Akibatnya, banyak teman yang mulai menjauhinya. Suatu hari, Raka duduk sendirian saat jam istirahat. Ia menyadari bahwa kebiasaannya berbicara tidak sopan membuat teman-temannya tidak nyaman.

- C. Wajar, karena Pak Andi lebih mementingkan pekerjaannya dibanding lingkungan
- D. Baik, karena setiap orang memiliki hak untuk memilih ikut ronda atau tidak

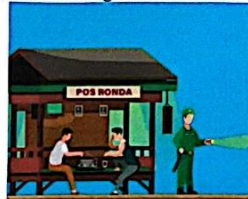
35. Perhatikan gambar berikut!



Seorang anak kecil membuang sampah di tempat sampah, sementara temannya membuang sampah sembarangan di jalan. Bagaimana kamu mempertimbangkan perbedaan perilaku anak dalam gambar tersebut terhadap kebersihan lingkungan?

- A. Anak yang membuang sampah sembarangan sebaiknya dibiarkan karena masih kecil
- B. Anak yang membuang sampah pada tempatnya sudah menerapkan norma kebersihan dengan baik
- C. Tidak ada pengaruh besar, karena petugas kebersihan akan membersihkan sampah
- D. Anak-anak tidak perlu diajarkan kebersihan karena mereka belum paham pentingnya norma

36. Perhatikan gambar berikut!



Warga desa bersama-sama melakukan ronda malam untuk menjaga keamanan lingkungan. Bagaimana Anda mempertimbangkan efektivitas kegiatan ronda malam dalam menjaga ketertiban masyarakat?

- A. Tidak perlu dilakukan karena keamanan sudah menjadi tugas kepolisian
- B. Sangat efektif karena dapat mencegah kejahatan dan meningkatkan rasa aman di lingkungan
- C. Tidak ada dampak besar karena pelaku kejahatan tetap bisa melakukan aksinya
- D. Tidak penting, karena masyarakat seharusnya fokus pada pekerjaan mereka masing-masing

- C. Karena norma hanya berlaku sementara dan bisa diabaikan.
D. Agar orang tidak perlu lagi belajar tentang norma dalam kehidupan.
42. Di sekolah, banyak siswa yang sering membuang sampah sembarangan meskipun sudah ada tempat sampah. Jika kamu menjadi ketua kelas, norma apa yang bisa kamu rancang agar teman-temanmu lebih sadar akan kebersihan?
A. Membiarkan saja karena itu bukan tanggung jawab ketua kelas
B. Mengadakan jadwal piket kebersihan agar kelas selalu bersih
C. Menyuruh guru untuk selalu mengingatkan siswa tentang kebersihan
D. Membuat aturan bahwa setiap siswa harus membawa tempat sampah sendiri
43. Di suatu desa, warga sering terlambat membayar iuran kebersihan, sehingga petugas kebersihan kesulitan bekerja. Jika kamu menjadi ketua RT, norma apa yang bisa dibuat agar warga lebih disiplin membayar iuran?
A. Memberikan sanksi sosial bagi warga yang tidak membayar tepat waktu
B. Membiarkan saja karena kebersihan adalah tanggung jawab bersama
C. Menghapuskan iuran kebersihan agar tidak ada yang merasa terbebani
D. Menunggu sampai warga sadar sendiri tentang pentingnya membayar iuran
44. Di suatu sekolah, siswa sering lupa membawa alat tulis sehingga harus meminjam dari teman lain. Hal ini mengganggu pembelajaran karena banyak waktu yang terbuang. Jika kamu menjadi pengurus kelas, norma apa yang bisa dibuat agar siswa lebih disiplin?
A. Membiarkan siswa yang lupa membawa alat tulis tetap meminjam dari temannya
B. Membuat peraturan bahwa setiap siswa harus mengecek perlengkapannya sebelum berangkat
C. Menghukum siswa yang lupa membawa alat tulis dengan membersihkan kelas
D. Meminta guru untuk selalu menyediakan alat tulis cadangan bagi siswa yang lupa
45. Dalam suatu desa, sering terjadi perselisihan antarwarga karena kesalahpahaman dalam berbicara. Jika kamu menjadi tokoh didesa tersebut, norma apa yang dapat dibuat untuk mengatasi masalah ini?
A. Membiasakan warga untuk berbicara dengan sopan dan menyelesaikan masalah melalui musyawarah.
B. Membiarkan perselisihan terjadi karena setiap orang bebas berbicara sesuka hati.
C. Melarang warga untuk berbicara satu sama lain agar tidak ada perselisihan.
D. Memberikan sanksi kepada warga yang berbicara di luar rumah.
46. Di taman kota Singaraja, banyak pengunjung yang sering menginjak rumput dan merusak tanaman. Sebagai bagian dari komunitas peduli lingkungan, norma apa yang bisa kamu buat untuk menjaga taman tetap indah?
A. Membuat tanda larangan menginjak rumput dan merusak tanaman
B. Membiarkan pengunjung bebas berjalan di mana saja
C. Memindahkan semua tanaman ke tempat lain agar tidak diinjak
D. Menghentikan kegiatan menanam bunga agar tidak ada yang merusak

8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		

Kunci Jawaban

- | | |
|-------|-------|
| 1. B | 26. B |
| 2. A | 27. B |
| 3. B | 28. B |
| 4. A | 29. B |
| 5. B | 30. B |
| 6. C | 31. B |
| 7. B | 32. C |
| 8. A | 33. B |
| 9. C | 34. A |
| 10. B | 35. B |
| 11. A | 36. B |
| 12. C | 37. C |
| 13. A | 38. B |
| 14. C | 39. A |
| 15. B | 40. B |
| 16. B | 41. B |
| 17. A | 42. A |
| 18. B | 43. A |
| 19. B | 44. A |
| 20. B | 45. A |
| 21. C | 46. B |
| 22. B | 47. B |
| 23. C | 48. B |
| 24. A | 49. B |
| 25. B | 50. C |

Lampiran 3. Uji Validitas Butir Instrumen Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, pengujian validitas butir hasil belajar PKn siswa menggunakan rumus *product moment*. Berikut adalah contoh perhitungan untuk memperoleh nilai r_{xy} pada butir soal nomor 1.

Tabel 1.
Ringkasan Perhitungan Butir Nomor 1

Responden	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	1	25	25	1	625
2	0	19	0	0	361
3	1	33	33	1	1089
4	1	27	27	1	729
5	1	32	32	1	1024
6	1	37	37	1	1369
7	1	33	33	1	1089
8	0	29	0	0	841
9	1	25	25	1	625
10	1	40	40	1	1600
11	1	35	35	1	1225
12	1	23	23	1	529
13	0	7	0	0	49
14	1	35	35	1	1225
15	1	32	32	1	1024
16	0	8	0	0	64
17	1	22	22	1	484
18	1	20	20	1	400
19	1	24	24	1	576
20	0	20	0	0	400
21	1	37	37	1	1369
Σ	16	563	480	16	16697

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa $N = 21$, $\Sigma X = 16$, $\Sigma Y = 563$, $\Sigma XY = 480$, $\Sigma X^2 = 16$, $\Sigma Y^2 = 16697$. Kemudian nilai-nilai tersebut dimasukkan kedalam rumus *product moment*.

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{(21 \times 480) - (16 \times 563)}{\sqrt{(21 \times 16 - 16^2)(21 \times 16697 - 563^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{(10080) - (9008)}{\sqrt{(336 - 256)(350637 - 316969)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1072}{\sqrt{(80)(33668)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1072}{\sqrt{2693440}}$$

$$r_{xy} = \frac{1072}{1641,170314}$$

$$r_{xy} = 0,653$$

Dengan db sebesar 21, diperoleh harga “r” tabel sebesar 0,4329 (pada taraf signifikansi 5%). Setelah dibandingkan dengan nilai “r” tabel, ternyata nilai $r_{xy} = 0,653 > r_{\text{tabel}} = 0,4329$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa butir soal nomor 1 pada tes hasil belajar PKn adalah **valid**. Perhitungan validitas untuk butir nomor 2 sampai dengan 50 mengikuti yang telah diuraikan sebelumnya. Berikut adalah rangkuman hasil perhitungan keseluruhan butir tes serta keterangannya.

Butir Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,653	0,429	Valid
2	0,501	0,429	Valid
3	-0,047	0,429	Tidak Valid
4	-0,477	0,429	Tidak Valid
5	0,382	0,429	Tidak Valid
6	0,543	0,429	Valid
7	0,140	0,429	Tidak Valid
8	0,578	0,429	Valid
9	-0,227	0,429	Tidak Valid
10	0,611	0,429	Valid
11	0,470	0,429	Valid
12	0,159	0,429	Tidak Valid
13	0,578	0,429	Valid
14	0,459	0,429	Valid
15	0,541	0,429	Valid
16	0,050	0,429	Tidak Valid
17	0,563	0,429	Valid
18	0,611	0,429	Valid
19	0,634	0,429	Valid
20	0,579	0,429	Valid
21	0,376	0,429	Tidak Valid
22	0,212	0,429	Tidak Valid

23	0,601	0,429	Valid
24	0,334	0,429	Tidak Valid
25	0,107	0,429	Tidak Valid
26	0,014	0,429	Tidak Valid
27	-0,085	0,429	Tidak Valid
28	0,551	0,429	Valid
29	0,620	0,429	Valid
30	0,620	0,429	Valid
31	0,117994559	0,43	Tidak Valid
32	0,547223434	0,43	Valid
33	0,484281257	0,43	Valid
34	0,050234551	0,43	Tidak Valid
35	0,629654267	0,43	Valid
36	0,398669947	0,43	Tidak Valid
37	0,476693824	0,43	Valid
38	0,404792499	0,43	Tidak Valid
39	0,470149711	0,43	Valid
40	0,423905477	0,43	Tidak Valid
41	0,48171077	0,43	Valid
42	0,437529248	0,43	Valid
43	0,252241575	0,43	Tidak Valid
44	0,55107712	0,43	Valid
45	0,084956082	0,43	Tidak Valid
46	0,510361662	0,43	Valid
47	0,028323736	0,43	Tidak Valid
48	0,432646716	0,43	Valid
49	0,624584532	0,43	Valid
50	0,273845503	0,43	Tidak Valid

No	Responden	Butir Soal																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			</
----	-----------	------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

Lampiran 4. Uji Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar

Diketahui:

$$k = 28$$

$$SD^2 = 47,90$$

$$\sum pq = 6,34$$

$$r_{1.1} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{SD^2 - \sum pq}{SD^2} \right)$$

$$r_{1.1} = \left(\frac{28}{28-1} \right) \left(\frac{47,90 - 6,34}{47,90} \right)$$

$$r_{1.1} = 0,87$$

Nilai hasil uji reliabilitas sebesar 0,87 menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik.



No	Responden	Butir Soal																																																244		
		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	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48		49	50
1	R01	1	1				1		1		0	0		0	0	0		0	1	1	1			1					1	1	1		0	0		0		0		1		1	1		1		0		0	0		
2	R02	0	0				0		0		0	0		0	0	0		1	1	0	0			0					1	0	0		0	0		1		1		1		1	1		0		1		1	0		
3	R03	1	1				1		1		1	1		1	1	1		1	1	1	1			0					1	0	0		1	1		1		1		1		1	0		1		1		1	1		
4	R04	1	1				1		1		0	1		1	1	1		0	0	0	1			1					1	1	1		0	0		1		1		1		1		0	0		0		0	0		
5	R05	1	1				1		1		1	0		1	1	1		1	0	0	0			1					0	0	1		0	0		1		1		0		0	1		1		0		1	0		
6	R06	1	1				1		1		1	1		0	1	0		1	1	1	1			1					1	1	1		1	0		1		1		1		1	1		1		1		1	1		
7	R07	1	1				1		1		1	1		1	1	1		1	1	1	1			1					1	1	1		0	0		1		1		1		0		1	1		1		0	1		
8	R08	0	0				0		0		1	0		1	0	1		1	1	1	0			0					1	1	1		1	1		1		1		1		1	0		1		1		1	1		
9	R09	1	0				1		0		1	1		0	1	1		0	1	0	0			1					1	1	1		0	0		1		0		1		1	0		0		1		1	0		
10	R10	1	0				1		1		1	1		1	0	1		1	1	1	1			1					1	1	1		1	0		1		0		1		1	1		1		1		1	1		
11	R11	1	1				0		1		1	0		1	1	1		1	1	1	1			1					1	1	1		0	1		1		1		1		1	0		1		1		1	1		
12	R12	1	0				1		1		1	0		1	1	1		0	1	1	0			0					1	1	0		0	0		1		0		0		1	1		1		1		0	0		
13	R13	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		
14	R14	1	1				1		0		1	0		1	1	1		1	1	1	1			1					1	1	1		1	1		1		1		1		1	1		1		0		1	0		
15	R15	1	0				0		1		0	1		1	0	1		1	1	1	0			0					1	1	1		0	1		1		1		1		1		0	1		0		1		1	1
16	R16	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		
17	R17	1	0				0		1		0	0		0	0	1		1	0	1	1			0					1	0	1		0	0		1		1		1		1		0		0		1	1			
18	R18	1	0				0		0		0	0		1	0	0		1	0	0	0			0					1	0	1		0	0		1		0		0		0	0		1		0		0	0		
19	R19	1	0				1		1		1	0		1	0	1		0	0	1	1			1					0	0	0		1	0		1		0		0		1		0		1		1		0	0	
20	R20	0	1				0		0		1	1		0	1	1		1	0	0	0			0					0	0	0		0	0		0		1		1		1		0		0		1	0			
21	R21	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			
Jumlah		16	10				12		13		13	9		13	11	15		14	13	13	11			11					16	12	14		7	6		18		13		14		14	11		14		13		13	9		
k		28																																																		
k-1		27																																																		
p		0,76	0,48				0,57		0,62		0,62	0,43		0,62	0,52	0,71		0,67	0,62	0,62	0,52			0,52					0,76	0,57	0,67		0,33	0,29		0,86		0,62		0,67		0,67	0,52		0,67		0,62		0,62	0,43		
q		0,24	0,52				0,43		0,38		0,38	0,57		0,38	0,48	0,29		0,33	0,38	0,38	0,48			0,48					0,24	0,43	0,33		0,67	0,71		0,14		0,38		0,33		0,33	0,48		0,33		0,38		0,38	0,57		
pq		0,18	0,25				0,24		0,24		0,24	0,24		0,24	0,25	0,20		0,22	0,24	0,24	0,25			0,25					0,18	0,24	0,22		0,22	0,20		0,12		0,24		0,22		0,22	0,25		0,22		0,24		0,24	0,24		
Σpq		6,34																																																		
Varian		47,90																																																		
r1.1		0,87																																																		
Keterangan		Reliabel																																																		

Lampiran 5. Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Hasil Belajar

a) Tingkat Kesukaran Butir Instrumen Hasil Belajar

Berdasarkan rumus cara perhitungan yang dipakai, untuk menghitung angka indeks kesukaran item pada butir soal nomor 1 mengikuti cara sebagai berikut.

$$P = \frac{nB}{n}$$

$$P = \frac{16}{21}$$

$$P = 0,64$$

Dari hasil perhitungan tersebut, diketahui bahwa nilai P untuk butir soal no. 1 adalah 0,64. Setelah dibandingkan dengan tabel interpretasi, ternyata angka indeks kesukaran item nomor 1 termasuk ke dalam kategori **Sedang**. Perhitungan tingkat kesukaran butir tes untuk butir nomor 2 sampai dengan 29 mengikuti yang telah diuraikan sebelumnya. Berikut adalah rangkuman hasil perhitungan keseluruhan butir serta keterangannya.

Tabel 1.
Ringkasan Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Instrumen Hasil Belajar

Butir Soal	P	Interpretasi
1	0,64	Sedang
2	0,40	Sedang
6	0,48	Sedang
8	0,52	Sedang
10	0,52	Sedang
11	0,36	Sedang
13	0,52	Sedang
14	0,44	Sedang
15	0,60	Sedang
17	0,56	Sedang
18	0,52	Sedang
19	0,52	Sedang
20	0,44	Sedang
23	0,44	Sedang
28	0,64	Sedang
29	0,48	Sedang
30	0,56	Sedang
32	0,28	Sukar
33	0,24	Sukar
35	0,72	Mudah
37	0,52	Sedang
39	0,56	Sedang

Butir Soal	P	Interpretasi
40	0,56	Sedang
41	0,56	Sedang
42	0,44	Sedang
44	0,56	Sedang
46	0,52	Sedang
48	0,48	Sedang
49	0,36	Sedang
Total	14,44	

b) Tingkat Kesukaran Perangkat Tes

Rumus untuk tingkat kesukaran perangkat tes (P_p) adalah sebagai berikut.

$$P_p = \frac{\sum P}{n} = \frac{14,44}{28} = 0,50$$

Dari hasil perhitungan tersebut, diketahui bahwa nilai P_p adalah 0,50. Setelah dibandingkan dengan tabel interpretasi, ternyata angka indeks kesukaran perangkat tes termasuk ke dalam kategori **Sedang**.



Lampiran 6. Uji Daya Beda Instrumen Hasil Belajar

Hasil Uji Daya Beda

Berikut adalah perhitungan untuk memperoleh nilai “D” butir nomor 1 dengan rumus sebagai berikut.

$$Db = \frac{nB_A}{n_A} - \frac{nB_B}{n_B}$$

$$Db = \frac{9}{11} - \frac{7}{10} = 0,12$$

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus tersebut, diperoleh koefisien daya beda untuk butir nomor 1 sebesar 0,12 termasuk dalam kategori kurang baik. Untuk menghitung beda item nomor 2 sampai dengan 29 mengikuti cara yang telah dipaparkan sebelumnya. Berikut adalah ringkasan perhitungan daya beda 29 item sebagai berikut.

Tabel 1.
Ringkasan Hasil Perhitungan Daya Beda Item (D)

Butir Soal	D	Interpretasi
1	0,12	Kurang Baik
2	0,15	Kurang Baik
6	0,14	Kurang Baik
8	0,04	Kurang Baik
10	0,42	Baik
11	0,44	Baik
13	0,23	Cukup Baik
14	0,24	Cukup Baik
15	0,22	Cukup Baik
17	0,51	Baik
18	0,80	Sangat Baik
19	0,42	Baik
20	0,24	Cukup Baik
23	0,24	Cukup Baik
28	0,5	Baik
29	0,51818182	Baik
30	0,31818182	Cukup Baik
32	0,44545455	Baik
33	0,54545455	Baik
35	0,3	Cukup Baik
37	0,41818182	Baik
39	0,50909091	Baik
40	0,50909091	Baik
41	0,50909091	Baik
42	0,23636364	Cukup Baik
44	0,12727273	Kurang Baik
46	0,60909091	Baik
48	0,51818182	Baik

49	0,62727273	Baik
----	------------	------



No	Responden	Butir Soal																																																		Skor	
		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	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	31	
1	R21	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	1	16				
2	R06	1	1			1		1		1	1		0	1	0	1	1	1	1	1			1						1	1	1		1	0		1		1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	15				
3	R10	1	0			1		1		1	1		1	0	1	1	1	1	1	1			1						1	1	1		1	0		1		0		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14			
4	R14	1	1			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	0	1	0	14				
5	R08	0	0			0		0		1	0		1	0	1	1	1	1	1	0			0						1	1	1		1	1		1		1		1	0	1	0		1	1	1	1	1	13			
6	R11	1	1			0		1		1	0		1	1	1	1	1	1	1	1			1						1	1	1		0	1		1		1		1	1	1	1	0		1	1	0	1	13			
7	R03	1	1			1		1		1	1		1	1	1	1	1	1	1	1			0						1	0	0		1	1		1		1		1	1	1	1	0		1	1	1	1	1	12		
8	R07	1	1			1		1		1	1		1	1	1	1	1	1	1	1			1						1	1	1		0	0		1		1		0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12			
9	R15	1	0			0		1		0	1		1	0	1	1	1	1	1	0			0						1	1	1		0	1		1		1		1	1	1	0	1		0	1	1	1	1	12		
10	R09	1	0			1		0		1	1		0	1	1	0	1	0	0	0			1						1	1	1		0	0		1		0		1	1	1	1	0		0	1	1	0	10			
11	R02	0	0			0		0		0	0		0	0	0	1	1	0	0	0			0						1	0	0		0	0		1		1		1	1	1	1	1		0	1	1	0	9			
12	R04	1	1			1		1		0	1		1	1	1	0	0	0	1	1			1						1	1	1		0	0		1		1		1	1	1	0	0		0	1	0	0	9			
13	R17	1	0			0		1		0	0		0	0	1	1	0	1	1	1			0						1	0	1		0	0		1		1		1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	9			
14	R01	1	1			1		1		0	0		0	0	0	0	1	1	1	1			1						1	1	1		0	0		0		0		1	0	1	1	1		1	0	0	0	8			
15	R05	1	1			1		1		1	0		1	1	1	1	1	0	0	0			1						0	0	1		0	0		1		1		0	1	0	1	1		1	0	1	0	8			
16	R12	1	0			1		1		1	0		1	1	1	0	0	1	1	0			0						1	1	0		0	0		1		0		0	0	1	1	1		1	1	0	0	7			
17	R19	1	0			1		1		1	0		1	0	1	1	0	0	1	1			1						0	0	0		1	0		1		0		0	0	1	0		1	1	0	0	6				
18	R18	1	0			0		0		0	0		1	0	0	0	1	0	0	0			0						1	0	1		0	0		1		0		0	1	0	0		1	0	0	0	5				
19	R20	0	1			0		0		1	1		0	1	1	1	1	0	0	0			0						0	0	0		0	0		1		1		1	0	0	0		1	0	1	0	5				
20	R13	0	0			0		0		0	0		0	0	0	0	0	0	0	0			0						0	0	0		0	0		0		0		0	1	0	0		0	0	0	0	1				
21	R16	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	0				
Jumlah		16	10			12		13		13	9		13	11	15		14	13	13	11			11						16	12	14		7	6		18		13		14	14	14	14	11		14		13	12	9			
DAYA BEDA	nBA	9	6			7		7		9	7		8	7	9		10	11	9	7			7					11	9	9		6	6		11		9		10	10	7		8		10	9	8						
	nBB	7	4			5		6		4	2		5	4	6		4	2	4	4			4					5	3	5		1	0		7		4		4	4	4		6		3	3	1						
	nA	11	11			11		11		11	11		11	11	11		11	11	11	11			11					11	11	11		11	11		11		11	11	11	11	11		11	11	11	11							
	nB	10	10			10		10		10	10		10	10	10		10	10	10	10			10					10	10	10		10	10		10		10	10	10	10	10		10	10	10	10							
	D	0.12	0.15			0.14		0.04		0.42	0.44		0.23	0.24	0.22		0.51	0.80	0.42	0.24			0.24					0.50	0.52	0.32		0.45	0.55		0.30		0.42		0.51	0.51	0.51	0.24		0.13		0.61	0.52	0.63					
	Kriteria	Kurang Baik	Kurang Baik			Kurang Baik		Kurang Baik		Baik Baik			Cukup Baik	Cukup Baik	Cukup Baik		Baik	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik			Cukup Baik					Baik	Baik	Cukup Baik		Baik Baik		Cukup Baik		Baik		Baik	Baik Baik	Baik	Cukup Baik		Kurang Baik		Baik	Baik	Baik						

Lampiran 7. Rekap Data Penelitian

1. Uji Ahli Materi

I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.						
No	Aspek/Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
STRUKTUR MATERI						
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	5				
2.	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	5				
3.	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran	5				
4.	Kesesuaian judul materi	5				
ISI MATERI						
5.	Kesesuaian gambar, animasi dan, video untuk memperjelas materi	5				
6.	Kemenarikan dan ketepatan gerakan animasi		4			
7.	Keluasan dan kedalaman materi		4			
8.	Kelengkapan penyajian materi	5				
9.	Kemenarikan penyajian materi	5				
10.	Kejelasan penyajian materi	5				
11.	Ketepatan ilustrasi/contoh yang diberikan	5				
12.	Materi sudah menggambarkan keterkaitan terhadap Profil Pelajar Pancasila	5				
13.	Penyajian materi dalam video dapat meningkatkan hasil belajar	5				
TATA BAHASA						
14.	Kejelasan penggunaan bahasa	5				
15.	Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan peserta didik	5				
16.	Kejelasan artikulasi narasi	5				
EVALUASI						
17.	Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal	5				
18.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	5				
19.	Kesesuaian soal dengan materi	5				
20.	Kesesuaian soal dengan materi berkaitan dengan Profil Pelajar Pancasila	5				
Jumlah		90	8	0	0	0
Total		98				
Persentase (%)		98				

Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.						
No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
STRUKTUR MATERI						
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	5				
2.	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	5				
3.	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran	5				
4.	Kesesuaian judul materi	5				
ISI MATERI						
5.	Kesesuaian gambar, animasi dan, video untuk memperjelas materi	5				
6.	Kemenarikan dan ketepatan gerakan animasi		4			
7.	Keluasan dan kedalaman materi		4			
8.	Kelengkapan penyajian materi	5				
9.	Kemenarikan penyajian materi	5				
10.	Kejelasan penyajian materi	5				
11.	Ketepatan ilustrasi/contoh yang diberikan	5				
12.	Materi sudah menggambarkan keterkaitan terhadap Profil Pelajar Pancasila	5				
13.	Penyajian materi dalam video dapat meningkatkan hasil belajar	5				
TATA BAHASA						
14.	Kejelasan penggunaan bahasa	5				
15.	Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan peserta didik	5				
16.	Kejelasan artikulasi narasi	5				
EVALUASI						
17.	Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal	5				
18.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	5				
19.	Kesesuaian soal dengan materi	5				
20.	Kesesuaian soal dengan materi berkaitan dengan Profil Pelajar Pancasila	5				
Jumlah		90	8	0	0	0
Total		98				
Persentase (%)		98				

2. Uji Ahli Media

Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.						
No	Aspek/Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
TEKS						
1	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf		4			
2	Keterbacaan teks		4			
3	Ketepatan sajian teks	5				
4	Kesesuaian pemilihan tata letak teks					
GAMBAR						
5	Kualitas atau resolusi gambar standar	5				
6	Kesesuaian tampilan gambar	5				
7	Kesesuaian tata letak/penempatan gambar		4			
8	Kesesuaian <i>background</i> /latar belakang		4			
9	Penggunaan gambar mendukung pemahaman materi	5				
10	Kemenarikan gambar					
AUDIO						
11	Kejelasan narasi mendukung materi	5				
12	Kesesuaian <i>musik latar</i>	5				
13	Kesesuaian <i>sound effect</i>	5				
14	Kualitas suara	5				
VIDEO						
15	Kualitas tampilan video		4			
16	Kesesuaian video dengan materi yang disampaikan		4			
ANIMASI						
17	Kualitas animasi		4			
18	Kesesuaian animasi dengan materi	5				
19	Pesan yang disampaikan melalui animasi dapat dipahami	5				
AKSEBILITAS						
20	Kemudahan akses/penggunaan video pembelajaran	5				
21	Petunjuk penggunaan video interaktif membantu dalam penggunaan video untuk pembelajaran		4			
22	Fleksibilitas penggunaan video pembelajaran		4			
Jumlah		55	36	0	0	0
Total		91				
Skor Akhir		82,73				
Persentase (%)		Baik				

3. Uji Ahli Desain Pembelajaran

Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.						
No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
MATERI						
1	Kejelasan judul	5				
2	Kejelasan sasaran pengguna	5				
3	Kejelasan penyajian materi		4			
4	Keterkaitan contoh dengan materi		4			
5	Kesesuaian <i>storyboard</i> dengan media	5				
6	Materi disampaikan dengan menarik		4			
TUJUAN						
7.	Kesesuaian indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar	5				
8.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan rumusan indikator dan kompetensi dasar	5				
9.	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD	5				
PENGOPERASIAN VIDEO INTERAKTIF						
10.	Penyajian materi secara inovatif dapat meningkatkan minat dan motivasi sasaran		4			
11.	Sistematika penyajian materi mudah dipahami		4			
12.	Kejelasan uraian materi		4			
13.	Isi materi video interaktif disajikan dengan sistematis		4			
14.	Memicu ketertarikan dan keterlibatan sasaran belajar menggunakan bahan ajar	5				
15.	Ketepatan pemberian umpan balik		4			
16.	Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan		4			
17.	Penyajian materi sesuai dengan karakteristik sasaran		4			
18.	Peserta didik diberikan kesempatan untuk berlatih secara mandiri		4			
EVALUASI						
19.	Kesesuaian soal dengan capaian pembelajaran (CP)	5				
20.	Soal yang disajikan sesuai dengan materi.		4			
21.	Soal yang diberikan sesuai dengan tingkat materi		4			
22.	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal		4			
Jumlah		40	56	0	0	0
Total		96				
Skor Akhir		87,27				
Persentase (%)		Baik				

4. Uji Perorangan

Nama Siswa	Ulil 'Azmi Rabbani					
No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
MEDIA						
1.	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	5				
2.	Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi	5				
3.	Penggunaan video pada media mempermudah memahami materi		4			
4.	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi	5				
5.	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik		4			
MATERI						
6.	Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi	5				
7.	Materi pada media mudah dimengerti	5				
8.	Materi disajikan sesuai dengan pelajaran disekolah	5				
STRATEGI						
9	Penggunaan media dapat menarik perhatian dalam belajar		4			
MANFAAT						
10	Kemenarikan video animatoon untuk memancing minat belajar siswa	5				
11	Video interaktif dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar	5				
EVALUASI						
12	Petunjuk pengerjaan soal jelas	5				
13	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	5				
Jumlah		50	12	0	0	0
Total		62				
Skor Akhir		95,38				
Persentase (%)		Sangat Baik				
Nama Siswa	Almira Meviani					
No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
MEDIA						
1.	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	5				
2.	Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi	5				
3.	Penggunaan video pada media mempermudah memahami materi	5				
4.	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi		4			
5.	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik		4			
MATERI						
6.	Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi	5				
7.	Materi pada media mudah dimengerti	5				
8.	Materi disajikan sesuai dengan pelajaran disekolah		4			
STRATEGI						
9	Penggunaan media dapat menarik perhatian dalam belajar	5				
MANFAAT						
10	Kemenarikan video animatoon untuk memancing minat belajar siswa		4			
11	Video interaktif dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar		4			
EVALUASI						
12	Petunjuk pengerjaan soal jelas		4			
13	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari		4			
Jumlah		30	28	0	0	0
Total		58				
Skor Akhir		89,23				
Persentase (%)		Baik				

Nama Siswa	NAURA DIVANA PUTRI									
No	Aspek/Pernyataan	Penilaian								
		5	4	3	2	1				
MEDIA										
1.	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	5								
2.	Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi		4							
3.	Penggunaan video pada media mempermudah memahami materi		4							
4.	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi	5								
5.	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	5								
MATERI										
6.	Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi	5								
7.	Materi pada media mudah dimengerti		4							
8.	Materi disajikan sesuai dengan pelajaran disekolah		4							
STRATEGI										
9.	Penggunaan media dapat menarik perhatian dalam belajar	5								
MANFAAT										
10.	Kemenarikan video animatoon untuk memancing minat belajar siswa		4							
11.	Video interaktif dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar		4							
EVALUASI										
12.	Petunjuk pengerjaan soal jelas		4							
13.	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari		4							
Jumlah		25	32	0	0	0				
Total		57								
Skor Akhir		87,69								
Persentase (%)		Baik								

5. Uji Kelompok Kecil

Nama Siswa	Muhammad Andry Tri Kurniawan					
No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
MEDIA						
1.	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	5				
2.	Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi	5				
3.	Penggunaan video pada media mempermudah memahami materi		4			
4.	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi	5				
5.	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	5				
MATERI						
6.	Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi	5				
7.	Materi pada media mudah dimengerti		4			
8.	Materi disajikan sesuai dengan pelajaran disekolah	5				
STRATEGI						
9	Penggunaan media dapat menarik perhatian dalam belajar	5				
MANFAAT						
10	Kemenarikan video animatoon untuk memancing minat belajar siswa	5				
11	Video interaktif dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar		4			
EVALUASI						
12	Petunjuk pengerjaan soal jelas	5				
13	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	5				
Jumlah		50	12	0	0	0
Total		62				
Skor Akhir		95,38				
Persentase (%)		Sangat Baik				

Nama Siswa Syahfitri						
No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
MEDIA						
1.	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	5				
2.	Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi		4			
3.	Penggunaan video pada media mempermudah memahami materi		4			
4.	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi	5				
5.	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	5				
MATERI						
6.	Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi		4			
7.	Materi pada media mudah dimengerti	5				
8.	Materi disajikan sesuai dengan pelajaran disekolah		4			
STRATEGI						
9	Penggunaan media dapat menarik perhatian dalam belajar	5				
MANFAAT						
10	Kemenarikan video animatoon untuk memancing minat belajar siswa		4			
11	Video interaktif dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar	5				
EVALUASI						
12	Petunjuk pengerjaan soal jelas	5				
13	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	5				
Jumlah		40	20	0	0	0
Total		60				
Skor Akhir		92,31				
Persentase (%)		Sangat Baik				

Nama Siswa	Asyifa Khaira Shaumy					
No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
MEDIA						
1.	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	5				
2.	Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi	5				
3.	Penggunaan video pada media mempermudah memahami materi	5				
4.	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi		4			
5.	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	5				
MATERI						
6.	Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi		4			
7.	Materi pada media mudah dimengerti	5				
8.	Materi disajikan sesuai dengan pelajaran disekolah	5				
STRATEGI						
9	Penggunaan media dapat menarik perhatian dalam belajar		4			
MANFAAT						
10	Kemenarikan video animatoon untuk memancing minat belajar siswa	5				
11	Video interaktif dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar	5				
EVALUASI						
12	Petunjuk pengerjaan soal jelas	5				
13	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	5				
Jumlah		50	12	0	0	0
Total		62				
Skor Akhir		95,38				
Persentase (%)		Sangat Baik				
Nama Siswa Putra Dwi Cahyono						

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
MEDIA						
1.	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	5				
2.	Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi	5				
3.	Penggunaan video pada media mempermudah memahami materi		4			
4.	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi	5				
5.	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	5				
MATERI						
6.	Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi		4			
7.	Materi pada media mudah dimengerti		4			
8.	Materi disajikan sesuai dengan pelajaran disekolah	5				
STRATEGI						
9	Penggunaan media dapat menarik perhatian dalam belajar	5				
MANFAAT						
10	Kemenarikan video animatoon untuk memancing minat belajar siswa		4			
11	Video interaktif dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar	5				
EVALUASI						
12	Petunjuk pengerjaan soal jelas	5				
13	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari		4			
Jumlah		40	20	0	0	0
Total		60				
Skor Akhir		92,31				
Persentase (%)		Sangat Baik				

Nama Siswa		Firza Az Zahra				
No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
MEDIA						
1.	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	5				
2.	Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi	5				
3.	Penggunaan video pada media mempermudah memahami materi	5				
4.	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi		4			
5.	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik		4			
MATERI						
6.	Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi	5				
7.	Materi pada media mudah dimengerti		4			
8.	Materi disajikan sesuai dengan pelajaran disekolah		4			
STRATEGI						
9	Penggunaan media dapat menarik perhatian dalam belajar	5				
MANFAAT						
10	Kemenarikan video animatoon untuk memancing minat belajar siswa	5				
11	Video interaktif dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar	5				
EVALUASI						
12	Petunjuk pengerjaan soal jelas	5				
13	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	5				
Jumlah		45	16	0	0	0
Total		61				
Skor Akhir		93,85				
Persentase (%)		Sangat Baik				
Nama Siswa		Haidar Nasir				
No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
MEDIA						
1.	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca		4			
2.	Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi	5				
3.	Penggunaan video pada media mempermudah memahami materi	5				
4.	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi			3		
5.	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik		4			
MATERI						
6.	Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi	5				
7.	Materi pada media mudah dimengerti	5				
8.	Materi disajikan sesuai dengan pelajaran disekolah	5				
STRATEGI						
9	Penggunaan media dapat menarik perhatian dalam belajar	5				
MANFAAT						
10	Kemenarikan video animatoon untuk memancing minat belajar siswa	5				
11	Video interaktif dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar		4			
EVALUASI						
12	Petunjuk pengerjaan soal jelas	5				
13	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	5				
Jumlah		45	12	3	0	0
Total		60				
Skor Akhir		92,31				
Persentase (%)		Sangat Baik				

Nama Siswa	Muhamad Hafiz					
No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
MEDIA						
1.	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca		4			
2.	Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi	5				
3.	Penggunaan video pada media mempermudah memahami materi	5				
4.	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi		4			
5.	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik		4			
MATERI						
6.	Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi	5				
7.	Materi pada media mudah dimengerti	5				
8.	Materi disajikan sesuai dengan pelajaran disekolah	5				
STRATEGI						
9	Penggunaan media dapat menarik perhatian dalam belajar		4			
MANFAAT						
10	Kemenarikan video animatoon untuk memancing minat belajar siswa	5				
11	Video interaktif dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar	5				
EVALUASI						
12	Petunjuk pengerjaan soal jelas	5				
13	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	5				
Jumlah		45	16	0	0	0
Total		61				
Skor Akhir		93,85				
Persentase (%)		Sangat Baik				

6. Data Uji Efektivitas

NO	NAMA	NILAI PRE TEST		NILAI POST TEST	
		BENAR	NILAI	BENAR	NILAI
1	AFIFATUS SHOLEHA	15	60	19	76
2	ALICIA NAURA ZULMI	18	72	20	80
3	ATHAYA QAIREEN	10	40	18	72
4	AZKA PRATAMA	12	48	23	92
5	Desak Made Citra Satria Yasilla	13	52	22	88
6	DWI RAHAYU MAHARANI	12	48	24	96
7	Ferlytha Arsyfa Salsabila	11	44	20	80
8	GEDE ABICHANDRA WIDIARSA	16	64	18	72
9	Gede Restu Devdi Manik Putra	14	56	21	84
10	Kadek Yudi Widi Putra	13	52	19	76
11	LAURA BELLA AURELIA	14	56	19	76
12	MUHAMMAD ANDI ALFAREZA	12	48	18	72
13	MUHAMMAD AUFAR AKBAR HASAN	16	64	19	76
14	MUHAMMAD ZHIYAD PUTRA HARDIANSYAH	15	60	24	96
15	PANDE MADE OKA PRATAMA	13	52	18	72
16	Putu Ariyanti Devi	16	64	22	88
17	Putu Mangku Rini	12	48	23	92
18	PUTU SINTYA OKTAVIARYANI	12	48	22	88
19	Putu Yuda Widi Putra	14	56	21	84
20	Rizky Zulfani	11	44	23	92
21	SEPTIANI AZIZHA PUTRI	10	40	20	80
Rata-rata		53,14		82,48	

Lampiran 8. Hasil Uji Efektivitas Media Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE	.154	21	.200 [*]	.957	21	.450
POST	.165	21	.140	.911	21	.057

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

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	.012	1	40	.912
	Based on Median	.016	1	40	.900
	Based on Median and with adjusted df	.016	1	39.779	.900
	Based on trimmed mean	.018	1	40	.893

Uji Paired Sampel T-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE - POST	-29.33333	12.54326	2.73716	-35.04296	-23.62371	-10.717	20	.000



Lampiran 9. Modul Ajar



MODUL AJAR (MA)
Pendidikan Pancasila

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS SEKOLAH

Nama Penyusun	: Ni Putu Sri Wahyu Dewi
Instansi	: SD Negeri 1 Banjar Bali
Tahun Penyusunan	: 2024/ 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase/ Kelas	: B/ IV (Empat)
Bab	: 2 (Konstitusi dan Norma di Masyarakat)
Materi	: Bentuk Norma dan Aturan di Kehidupan Sehari-hari
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit (2x pertemuan)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik mampu mengklasifikasikan norma dan aturan yang berlaku di lingkungan sekitarnya
2. Peserta didik mampu membuat contoh pelaksanaan norma di lingkungan sekitarnya

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia;
2. Berkebinekaan global;
3. Bergotong-royong;
4. Mandiri;
5. Bernalar kritis; dan
6. Kreatif.

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Sumber Belajar : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023 Pendidikan Pancasila untuk kelas IV, Penulis: Kurniawan, D., Priharto, D. N., & Lubis, Y.

2. Sarana : Laptop, *Chromebook*, Speaker, Proyektor, Jaringan Internet, Video Interaktif (<https://bit.ly/3FtCauc>)
Pendidikan Pancasila
3. Prasarana : Ruang Kelas

E. TARGET PESERTA DIDIK

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

F. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

- Model Pembelajaran : *Problem Based Learning* (PBL)
- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik, TPACK
- Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab, dan Presentasi

KOMPONEN INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu mengidentifikasi aturan di keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar tempat tinggal serta melaksanakannya dengan bimbingan orang tua dan guru.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah berdiskusi kelompok, peserta didik dapat mengklasifikasikan norma dan aturan yang berlaku di lingkungan sekitarnya dengan tepat. (C2)
2. Setelah kegiatan tanya jawab, peserta didik dapat mengaitkan norma dengan penerapan di kehidupan sehari-hari dengan benar. (C4)
3. Setelah berdiskusi kelompok, peserta didik dapat membuat contoh pelaksanaan norma di lingkungan sekitarnya dengan tepat. (C6)

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik mampu memahami pengertian norma dan jenis-jenis norma yang berlaku dalam masyarakat.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Menurut pendapatmu, mengapa aturan diberlakukan dalam masyarakat?
2. Apa yang terjadi jika tidak ada aturan di rumah, sekolah, atau masyarakat?
3. Bagaimana cara menunjukkan bahwa kita menghormati konstitusi dan norma dalam kehidupan sehari-hari?

E. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahapan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Kegiatan Pendahuluan	- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa. - Guru melakukan orientasi, apersepsi, dan motivasi awal dengan mengajukan pertanyaan pemantik terkait topik yang akan dipelajari. - Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.	5 menit
Kegiatan Inti		
Fase 1. Orientasi pada Masalah	- Guru memberikan pengantar singkat terkait topik pembelajaran. - Guru memandu siswa untuk menyimak video interaktif animasi melalui tautan https://bit.ly/3FtCauc pada perangkat Chromebook. - Siswa mengamati dan menganalisis permasalahan dalam video berbentuk cerita.	10 menit
Fase 2. Mengorganisasikan Peserta Didik	- Guru membagi siswa secara heterogen ke dalam kelompok kecil (2–3 orang per kelompok). - Guru menjelaskan tugas kelompok dan tujuan kegiatan secara jelas.	10 menit
Fase 3. Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok	- Siswa mendiskusikan isi video dan menganalisis permasalahan secara kelompok. - Guru berperan sebagai fasilitator dan membimbing proses diskusi dan analisis kelompok.	20 menit

Fase 4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil	• Siswa menjawab kuis berbasis video secara individu untuk mengukur pemahaman. • Guru membahas hasil jawaban kuis dan memberi penguatan terhadap konsep penting yang telah dipelajari.	10 menit
Fase 5. Mengevaluasi	• Guru melakukan refleksi bersama siswa terkait apa yang telah dipelajari. • Guru memberi umpan balik dan mengevaluasi pemahaman siswa secara umum dari hasil diskusi dan kuis.	10 menit
Kegiatan Penutup	• Guru menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa. • Guru menyampaikan pesan moral dan pentingnya penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari. • Guru memberi informasi tentang tugas lanjutan atau pembelajaran berikutnya. • Doa penutup dan salam.	5 menit

F. ASESMEN/ PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Penilaian sikap dapat dilakukan di sepanjang proses pembelajaran. Teknik penilaian digunakan adalah pengamatan atau observasi. Pada kegiatan belajar ini, aspek sikap yang diobservasi adalah sikap religius, komunikatif, tanggung jawab, dan demokratis. Pemilihan aspek sikap ini dengan mempertimbangkan kesesuaian dengan capaian dan materi pembelajaran.

2. Asesmen Formatif

Penilaian Pengetahuan dilakukan dalam bentuk tes tertulis/lisan dengan menjawab soal-soal pada Soal Evaluasi secara individu.

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian ini dilakukan guru dengan melihat kemampuan peserta didik dalam presentasi, kemampuan bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan atau mempertahankan

argumentasi kelompok, kemampuan dalam memberikan masukan/saran pada saat menyampaikan pendapat di kelompok atau saat presentasi.

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan. Guru dapat menginstruksikan kepada peserta didik untuk membuat laporan penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari

2. Remedial

Bagi siswa yang menemukan kesulitan/sulit memahami konsep dapat diberikan materi tambahan berupa latihan personal dan dibimbing lagi dengan perantara media inovatif lainnya.

H. REFLEKSI SISWA DAN GURU

Refleksi Siswa

1. Apa saja yang telah kalian pelajari dari kegiatan pembelajaran hari ini?
.....
2. Apa yang sudah kalian laksanakan pada pembelajaran ini?
.....
3. Apa yang belum kalian laksanakan pada pembelajaran ini?
.....
4. Apa yang kalian sukai dari kegiatan pembelajaran hari ini?
.....

5. Bagaimana perasaan kalian selama mengikuti pembelajaran hari ini?

.....

Refleksi Guru

Tabel Refleksi Strategi Pembelajaran

Berikan tanda centang ☒ sesuai dengan kenyataan sebenarnya

No	Pendekatan/ Strategi	Selalu	Kadang	Tidak Pernah
1	Saya menyiapkan media sebelum memulai pembelajaran			
2	Saya melakukan kegiatan pendahuluan dan mengajak peserta didik berdiskusi, membuat prediksi terhadap tema yang akan dibahas.			
3	Saya meminta peserta didik mengamati gambar sampul cerita sebelum membacakan isi cerita.			
4	Saya membahas tanggapan seluruh peserta didik dalam kegiatan berdiskusi.			
5	Saya memberikan alternatif kegiatan pendampingan dan pengayaan sesuai dengan kompetensi peserta didik.			
6	Saya memperhatikan reaksi peserta didik dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan rentang perhatian dan minat peserta didik.			
7	Saya memilih dan menggunakan media yang relevan di luar yang disarankan Buku Guru.			

8	Saya memanfaatkan media dalam pembelajaran.			
9	Saya mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik sebagai asesmen formatif peserta didik.			
10	Saya mengajak peserta didik melakukan refleksi pemahaman dan keterampilan mereka pada akhir pembelajaran.			

I. DAFTAR PUSTAKA

- Hanik, S., & Siroj, H. Z. (2023). *Buku Pelengkap Pembelajaran-PENDIDIKAN PANCASILA untuk SD/MI Kelas IV*. Penerbit Andi, dkk
- Pendidikan Pancasila Bab 2 “Konstitusi Dan Norma Di Masyarakat” Portal Layanan Program GTK <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/>
- Kurniawan, D., Priharto, D. N., & Lubis, Y. (2023). Pendidikan Pancasila. Jakarta: Kemendikbudristek.

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 1 Banjar Bali

Ni Made Sudarmi, S.Pd., SD
S.Pd.
NIP. 196607071988042004

Singaraja, 20 Maret 2025
Guru Kelas IV

Nyoman Lili Saraswati,
S.Pd.
NIP. 19910302 2022212

Lampiran 10. Data Hasil Penilaian Sumatif Kelas IV A Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 2 Konstitusi dan Norma di Masyarakat

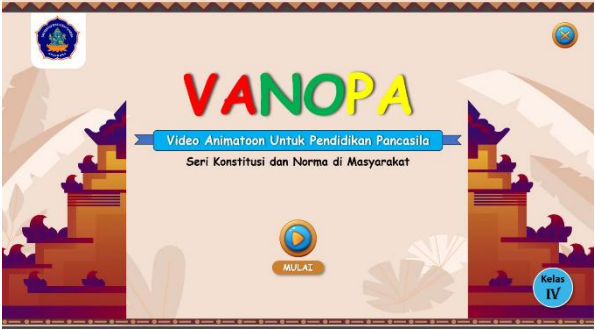
Data Hasil Penilaian Sumatif Kelas IV A Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 2 Konstitusi dan Norma di Masyarakat

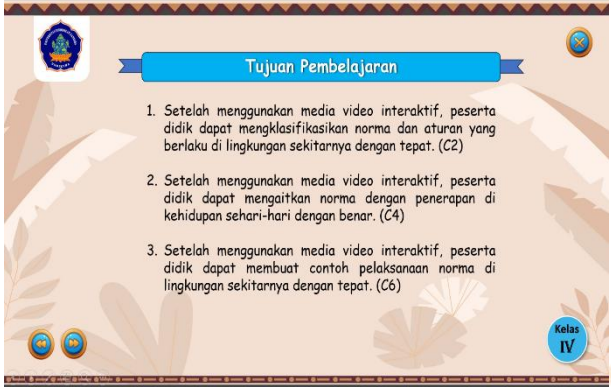
NO	NAMA SISWA	Penilaian Sumatif Unit 2
1	AQILA AFIKA NAURA AZZAHRA	65
2	Ketut Seni Astini	60
3	Ketut Yona Prameswari	60
4	Komang Bagas Kusumayasa	64
5	Komang Mahatma Putra	60
6	Komang Medi Saputra	55
7	Komang Tiana Pradnya Santi	70
8	M. Abidzar Ramadhan	60
9	M. Hafiz	25
10	Muhammad Andry Tri Kurniawan	45
11	Muhammad Rehan	65
12	Nabila Safitri	60
13	Naura Divana Putri	60
14	Nur Muhammad Arfa	62
15	Putra Dwi Cahyono	66
16	Putu Kirana Surya Tarayani	63
17	Putu Krishna Wiryawan Putra	66
18	Putu Nia Okta Yulianti	70
19	Syahfitri	68
20	Ulil' Azmi Rabbani	66
21	Vania Cantika Aurellia	65

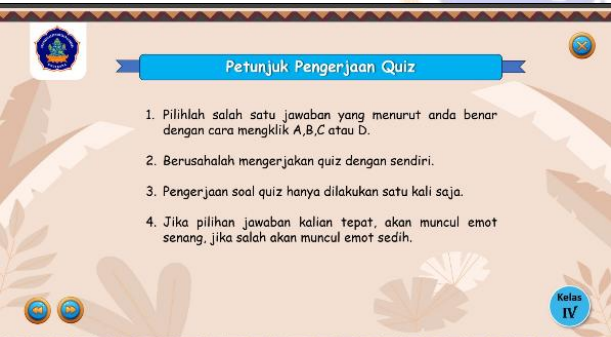
Jumlah	1657
Rata-rata Kelas	60,71
Daya Serap	10%
Nilai Terbesar	70
Nilai Terkecil	25
Dibawah KKTP	90,5%
Tepat KKTP	9,5%

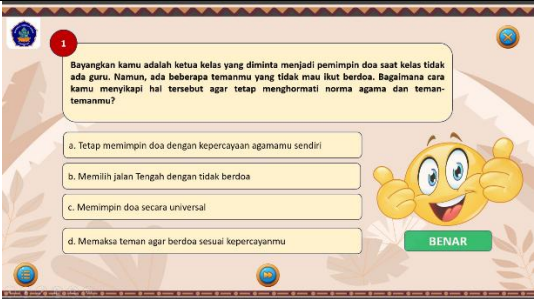
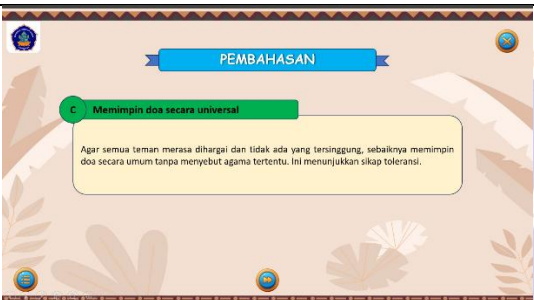
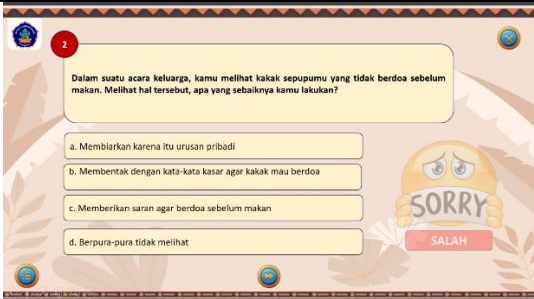
Lampiran 11. Buku Panduan Penggunaan Video Interaktif *Animatoon*



Gambar Media	Petunjuk Penggunaan Media
	Langkah pertama. → Pastikan media telah diunduh. → Kemudian buka aplikasi VANOPA. Setelah terbuka, akan muncul tampilan awal seperti pada gambar di samping. → Tekan tombol mulai untuk melanjutkan pada <i>slide</i> berikutnya.
	Langkah Kedua. → Setelah menekan tombol mulai, akan terlihat profil pengembang, dengan tiga tombol pendukung. → Pada pojok kanan bagian atas, terdapat tombol (⌕), untuk keluar dari media. → Pada pojok kiri bagian bawah terdapat tombol (⏮), untuk kembali ke halaman sebelumnya, dan (⏭), untuk menuju pada <i>slide</i> selanjutnya.
	Langkah Ketiga → Setelah menekan tombol <i>next</i> (⏭), akan muncul lima tombol beserta fungsinya untuk memudahkan pengguna dalam mengakses VANOPA. → Setelah memahami fungsi dari masing-masing tombol, selanjutnya Kembali tekan tombol <i>next</i> untuk menuju <i>slide</i> berikutnya.
	Langkah Keempat → Halaman selanjutnya berisi petunjuk penggunaan media secara singkat. Petunjuk digunakan untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan media. → Setelah memahami petunjuk penggunaan media, tekanlah kembali tombol <i>next</i> untuk menuju ke <i>slide</i> berikutnya.

Gambar Media	Petunjuk Penggunaan Media
	Langkah Kelima. → Pada halaman ini terdapat tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada media ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai terkait tujuan pokok dari penggunaan media ini. → Setelah memahami tujuan pembelajaran dengan baik, tekanlah kembali tombol <i>next</i> untuk menuju ke <i>slide</i> berikutnya.
	Langkah Keenam. → Pada <i>slide</i> ini, disediakan 6 video dengan sub tema yang berbeda-beda dalam seri konstitusi dan norma di masyarakat. → Tekanlah tombol <i>play</i> (🎮) yang terdapat pada bagian bawah judul video yang ingin diputar.
	Tampilan Video 1 (Norma Agama) → Saat tombol <i>play</i> ditekan, otomatis video akan diputar. → Simaklah video yang dipilih dengan baik. → Perlu diketahui, video juga bisa dihentikan sewaktu-waktu dengan cara menekan tombol <i>pause</i> yang terdapat pada bagian bawah video.
	→ Tampilan keenam video berbeda-beda sesuai topik yang dibahas namun dilengkapi dengan fungsi tombol yang sama. → Gambar di samping adalah tampilan awal video 1 (norma agama). → Tekanlah tombol <i>pause</i> saat terdapat tanda seperti pada gambar, untuk menumbuhkan interaksi pada siswa.

Gambar Media	Petunjuk Penggunaan Media
	→ Gambar di samping adalah bagian inti cerita dalam video. → Lakukanlah hal yang sama jika terdapat tanda <i>pause</i>, untuk menumbuhkan interaksi pada siswa.
	→ Gambar di samping adalah bagian inti cerita dengan munculnya konflik sederhana. → Pada bagian akhir dari masing-masing video dilengkapi dengan materi sesuai topik yang mempermudah pemahaman siswa.
	Langkah Ketujuh. → Setelah selesai menyimak video dengan baik. Tekanlah tombol <i>quiz</i> () yang terdapat pada pojok kanan bagian bawah.
	Tampilan Quiz Video 1 (Norma Agama) → Setelah menekan tombol <i>quiz</i> akan muncul tampilan seperti gambar di samping. → Setelah memahami petunjuk, tekanlah tombol <i>next</i> untuk melanjutkan ke bagian <i>quiz</i>.

Gambar Media	Petunjuk Penggunaan Media
	→ Setelah menekan tombol <i>next</i>, akan terlihat gambar di samping. → <i>Quiz</i> berjumlah 10 soal untuk masing-masing video. → <i>Quiz</i> dilengkapi dengan reaksi () untuk benar dan, reaksi () untuk salah
	→ Setiap soal pada <i>quiz</i> dilengkapi dengan pembahasan yang mempermudah pemahaman siswa.
	→ Gambar di samping adalah tampilan jika siswa salah dalam menjawab pertanyaan pada <i>quiz</i>. → Setelah siswa berhasil menjawab 10 pertanyaan pada <i>quiz</i>. Tekanlah tombol menu () pada pojok kiri bawah untuk Kembali ke halaman sebelumnya.
	→ Setelah menekan tombol menu, terlihat tampilan seperti pada gambar di samping. → Langkah yang sama dilakukan pada keenam video sesuai keperluan pembelajaran. → Tekanlah tombol silang () pada pojok kanan atas untuk keluar dari media.

“Selamat Menggunakan Media” 😊

Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian



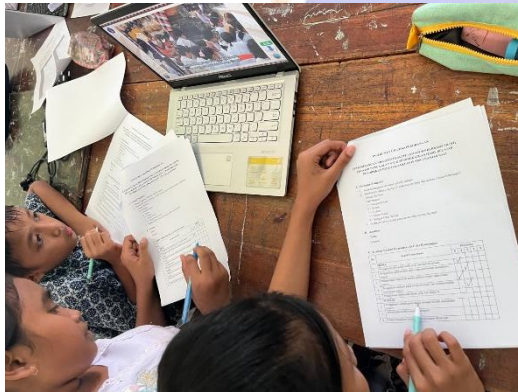
Gambar 1. Pelaksanaan wawancara terhadap kepala sekolah dan guru wali kelas IV dan V SD Negeri 1 Banjar Bali



Gambar 2. Pelaksanaan Wawancara gaya belajar siswa



Gambar 3. Dokumentasi Test Pengetahuan Awal IV SD Negeri 1 Banjar Bali





Gambar 4. Uji Perorangan dan Uji kelompok kecil



Gambar 5. Pelaksanaan Uji Efektivitas



Gambar 6. Pelaksanaan Kegiatan *Pre-test*



Gambar 7. Implementasi Video interaktif *Animatoon* di kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali



Gambar 8. Pelaksanaan Kegiatan *Post-test*



Gambar 9. Dokumentasi bersama kelas IV dan V di SD Negeri 1 Banjar Bali



RIWAYAT HIDUP



Ni Putu Sri Wahyu Dewi lahir di Denpasar pada 28 Januari 2003. Penulis lahir dari pasangan I Wayan Tirta Yasa (Ayah) dan Ni Wayan Nariati (Ibu). Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Banjar Pucaksari, Desa Warnasari, Kecamatan Melaya, Kabupaten Jembrana, Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan di TK. Sendi Budaya dan lulus pada tahun 2009. Penulis melanjutkan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 3 Tuwed dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun 2018 penulis lulus dari SMP Negeri 2 Melaya. Pada tahun 2021, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Melaya, Jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Kemudian melanjutkan ke jenjang S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2025, penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Interaktif *Animatoon* Berbasis profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 1 Banjar Bali”.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Video Interaktif *Animatoon* berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 1 Banjar Bali” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 27 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



Ni Putu Sri Wahyu Dewi

NIM 2111031359