



Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Observasi dan Pengumpulan Data

	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	
	<hr/>	
Nomor	: 5390/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 31 Juli 2024
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
<p>Yth. Kepala SD No. 3 Sibang Gede di tempat</p> <p>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 Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:</p> <p>Nama : I Gusti Agung Ratih Puspaningrat NIM : 2111031260 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p> <p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>		
<p>- Ketua Jurusan</p>  <p>Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004</p>		
<hr/>		
 <p> http://fip.undiksha.ac.id Fakultas Ilmu Pendidikan fipundiksha FIP Undiksha 0877 8811 6905 </p>		

Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN	
	<small>Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116</small> <small>Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id</small>	
Nomor	: 3797/UN48.10.1/LT/2024	Singaraja, 14 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Ijin Penelitian (Skripsi)	
<p>Yth. Kepala SD No. 3 Sibang Gede di tempat</p>		
<p>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.</p>		
Nama	: I Gusti Agung Ratih Puspaningrat	
NIM	: 2111031260	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
<p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>		
<p>a.n. Dekan Wakil Dekan I</p> 		
<p>Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons. NIP. 198208162008121002</p>		
		

Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
KOORDINATOR WILAYAH DISDIKPORa KECAMATAN ABIANSEMAL
SD NO 3 SIBANGGEDE
Alamat : Br. Pane Desa Sibanggede Kec. Abiansemal. Kab. Badung



SURAT KETERANGAN
Nomor : 442/19/SD3SBGD/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : I Gede Bagus Angga Pradnyana, S.Pd
 NIP : 19950221 201903 1 009
 Pangkat/Golongan Ruang : Penata Muda TK I / III b
 Jabatan : PLT Kepala SD No. 3 Sibanggede

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : I Gusti Agung Ratih Puspaningrat
 NIM : 2111031260
 Program Studi : S1- Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Memang benar mahasiswa ini tersebut diatas telah melaksanakan penelitian di SD No. 3 Sibanggede untuk memenuhi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sibanggede, 10 April 2025
 PLT Kepala SD No. 3 Sibanggede

I Gede Bagus Angga Pradnyana, S.Pd.
 NIP. 19950221 201903 1 009

Lampiran 4 Hasil Wawancara

Nama Sekolah : SD No. 3 Sibang Gede

Nama Guru : I Nyoman Ardiana, S.Pd.

No.	Pertanyaan	Jawaban
(1)	(2)	(3)
1	Model pembelajaran apa yang biasanya bapak terapkan pada proses pembelajaran?	Biasanya menerapkan <i>discovery learning</i> atau PBL, selebihnya belum pernah mencoba model yang lain.
2	Apakah bapak pernah berkeinginan mencoba model pembelajaran lain?	Sebenarnya ada keinginan untuk mencoba model lain tapi bapak berpatokan mengikuti model pembelajaran yang dianjurkan oleh kurikulum Merdeka saja.
3	Apakah dalam proses mengajar Bapak menggunakan media pembelajaran?	Tidak begitu sering, karena penggunaan media harus dilihat bagaimana materi tersebut apakah dapat dijabarkan atau dibantu dengan media atau tidak.
4	Media pembelajaran apa saja yang pernah bapak gunakan di dalam pembelajaran?	Biasanya menggunakan video yang diambil dari Youtube. Pernah juga mengemas pembelajaran dengan bermain games sederhana. Selain itu tidak pernah menggunakan media lainnya.
5	Disaat menampilkan video apakah seluruh siswa tertarik menonton?	Tidak seluruh siswa menonton dengan seksama, beberapa siswa ada yang memainkan alat tulisnya seperti mengetok mejanya layaknya bermain drum, dan ada juga yang memainkan bukunya.
6	Terkait gaya belajar apakah bapak pernah melakukan observasi terkait gaya belajar siswa?	Untuk di kelas V angkatan ini belum pernah.
7	Jika bapak ingin menambah media pembelajaran pada proses pembelajaran, media seperti apa yang bapak butuhkan?	Tentunya media yang dapat memenuhi kebutuhan siswa untuk menunjang pembelajaran yang media elemennya lengkap seperti terdapat video, games, latihan yang jadi satu didalamnya dan dapat diakses siswa secara praktis dirumah, tapi kalau bisa bapak ingin melakukan observasi gaya belajar terlebih dahulu karena media pembelajaran kan berkaitan juga dengan gaya belajar siswa, jika tidak sesuai dengan gaya belajar maka media tersebut juga tidak berdampak pada siswa.

8	Media pembelajaran pada muatan apa yang bapak harapkan bisa terealisasi dalam pembelajaran?	Media pada muatan PKn, karena selama ini siswa sulit memahami materi yang ada pada buku.
---	---	--



Lampiran 5 Angket Gaya Belajar Siswa

ANGKET GAYA BELAJAR
(VISUAL, AUDITORIAL DAN KINESTETIK)

Nama Sekolah: SDN no 3 Sibanggede
 Nama Siswa: Gusti agung kinsey nafanda dianra
 Kelas: V
 No Absen: 2

Petunjuk Pengisian

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui gaya belajar anda dalam kegiatan belajar atau pembelajaran di sekolah.
2. Pilihlah pernyataan di bawah ini yang sesuai dengan karakter atau kepribadian anda dengan memberi tanda (✓) di bawah pilihan jawaban "Ya" atau "Tidak" pada kolom yang tersedia.
3. Setiap pernyataan harus diisi
4. Periksa kembali jawaban sebelum lembar angket gaya belajar dikumpul

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya cenderung memperhatikan guru ketika sedang mengajar		✓
2	Saya lebih mudah mengingat apa yang saya lihat daripada apa yang saya dengar		✓
3	Saya lebih suka membaca sendiri daripada dibacakan	✓	
4	Saya menyukai instruksi tertulis, foto dan ilustrasi yang dapat dilihat		✓
5	Saya mempelajari materi pembelajaran dengan membaca catatan dan membuat ringkasan	✓	
6	Saya kurang suka mendengarkan orang lain		✓
7	Saya lebih suka pekerjaan yang membutuhkan penghayatan	✓	
8	Saya sering meminta bantuan orang lain untuk mengulangi pembicaraan agar dapat mengingatnya	✓	
9	Saya kurang suka berbicara di depan kelompok		✓



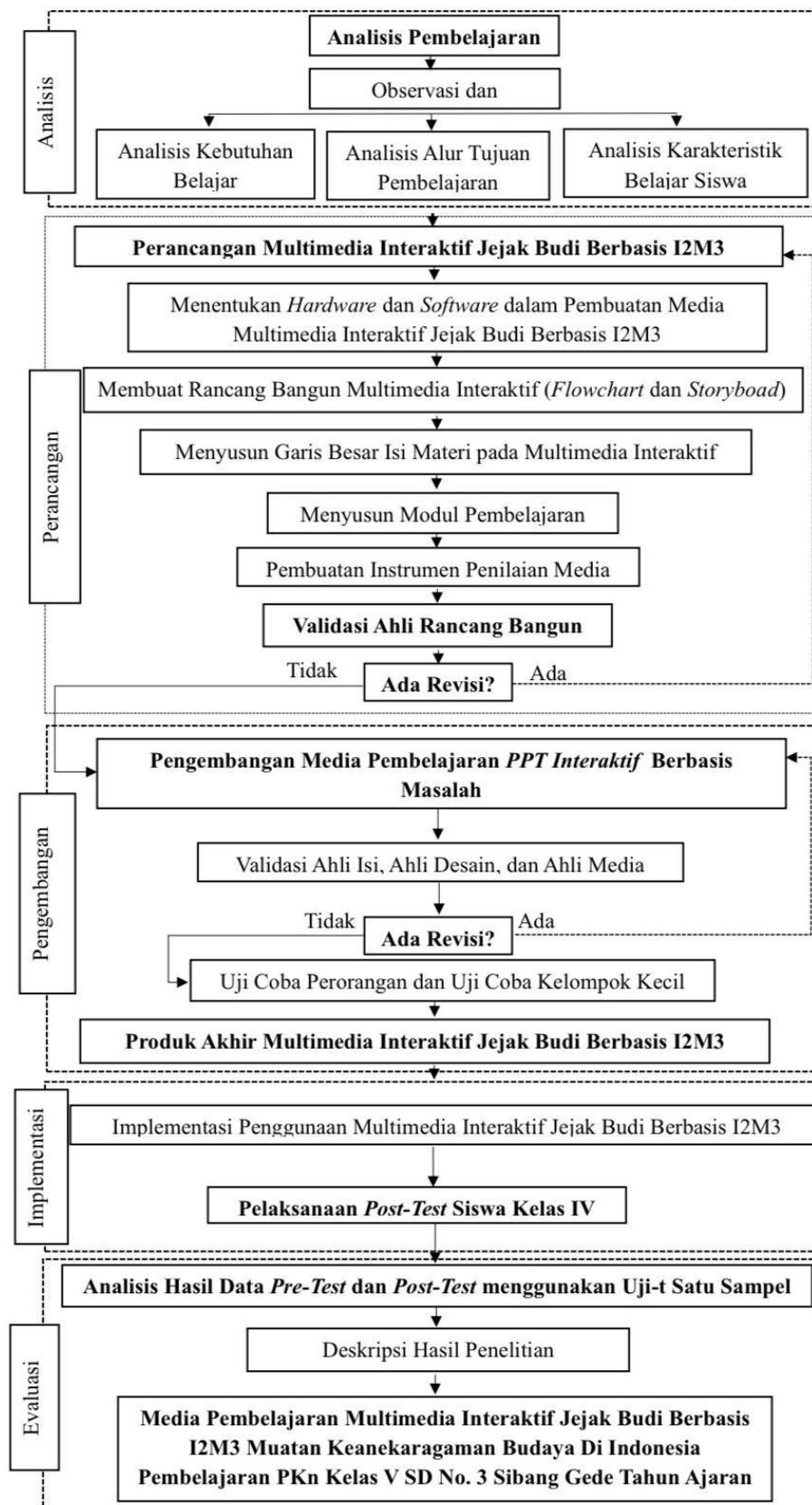
Lampiran 6 Hasil Gaya Belajar Siswa

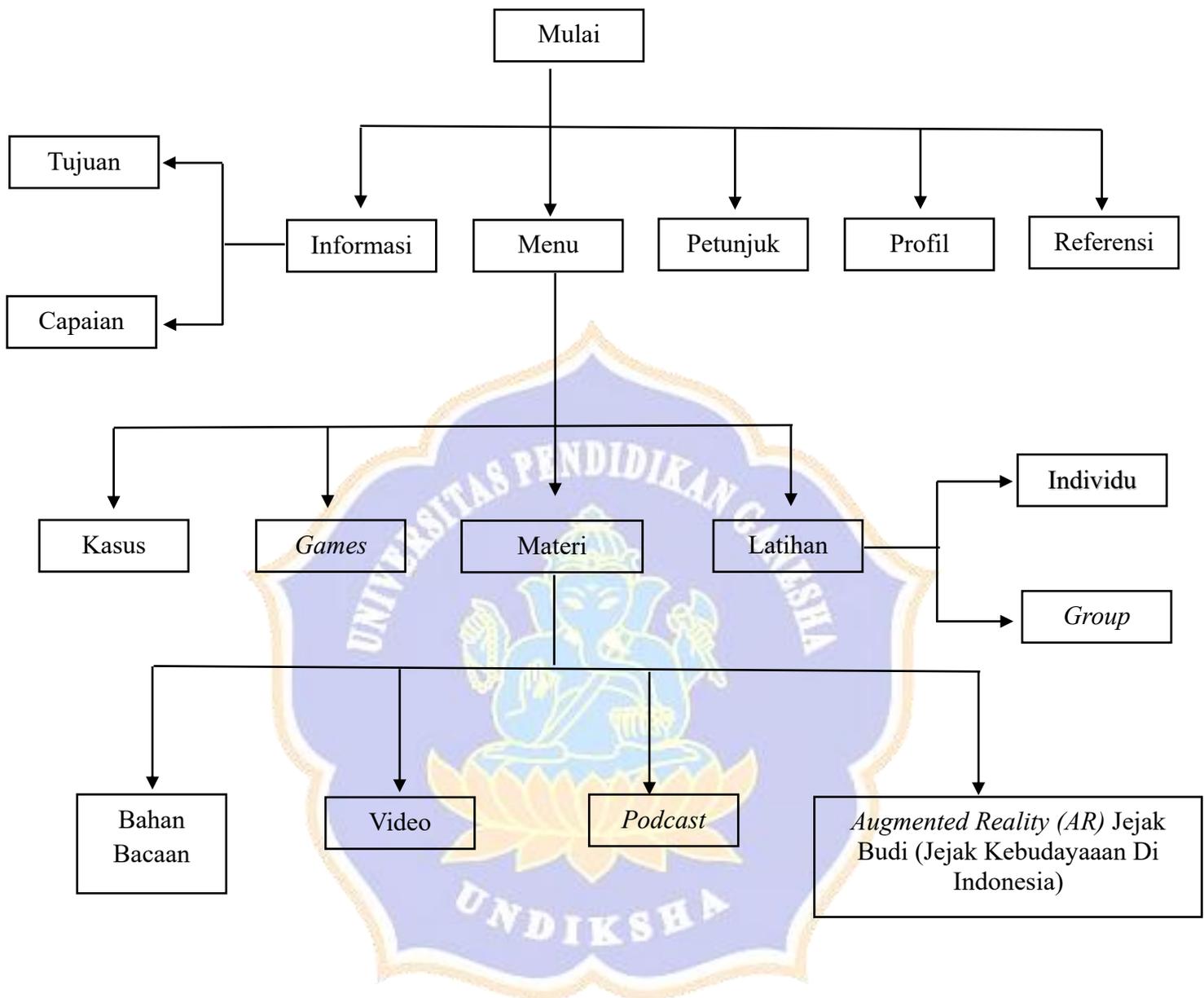
No. Urut Siswa	Gaya Belajar (Audio, Visual, Kinestetik)
(1)	(2)
1.	Visual
2.	Visual
3	Audio
4	Visual
5	Kinestetik
6	Kinestetik
7	Audio
8	Visual
9	Kinestetik
10	Audio
11	Visual
12	Kinestetik
13	Visual
14	Audio
15	Visual
16	Audio
17	Kinestetik
18	Visual
19	Audio
20	Audio
21	Audio
22	Kinestetik
23	Kinestetik

Audio	8
Visual	8
Kinestetik	7

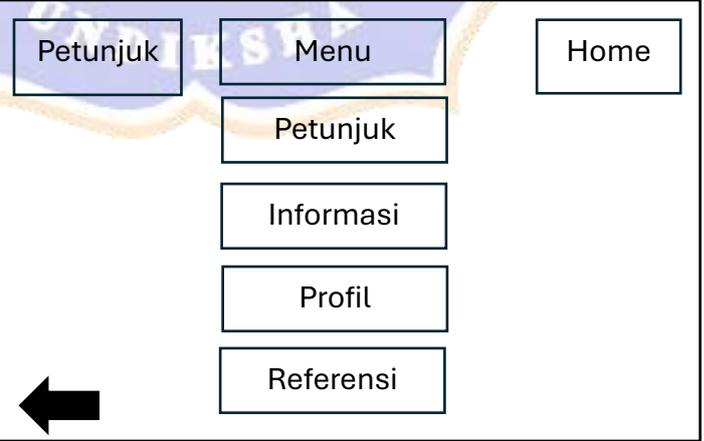
Lampiran 7 Diagram Alur Multimedia Interaktif

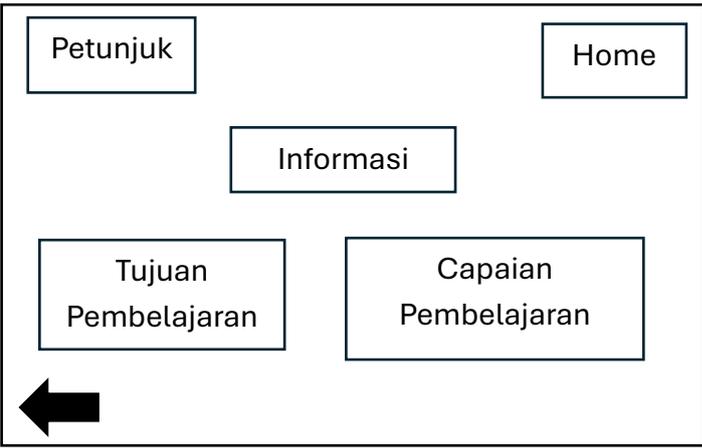
**DIAGRAM ALUR PENGEMBANGAN MEDIA MULTIMEDIA INTERAKTIF JEJAK BUDI BERBASIS I2M3
 MUATAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA PEMBELAJARAN PKN KELAS V SD NO. 3 SIBANG
 GEDE TAHUN AJARAN 2024/2025**

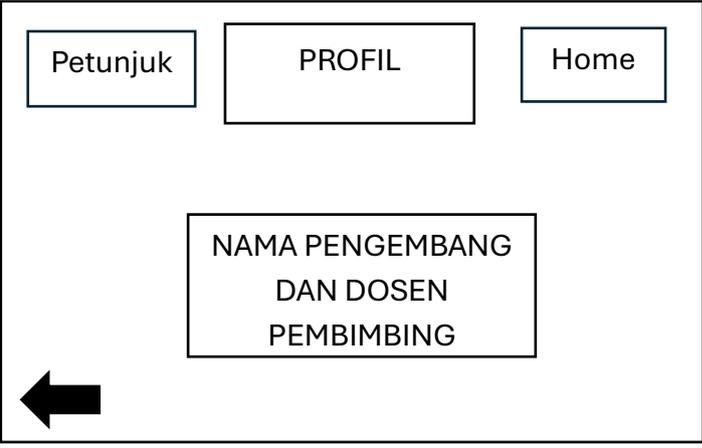


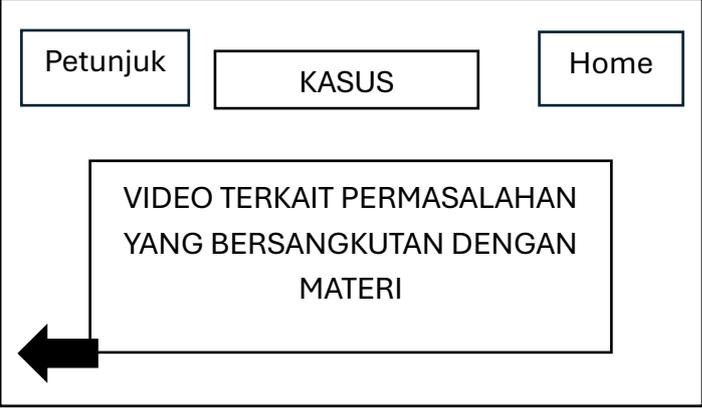
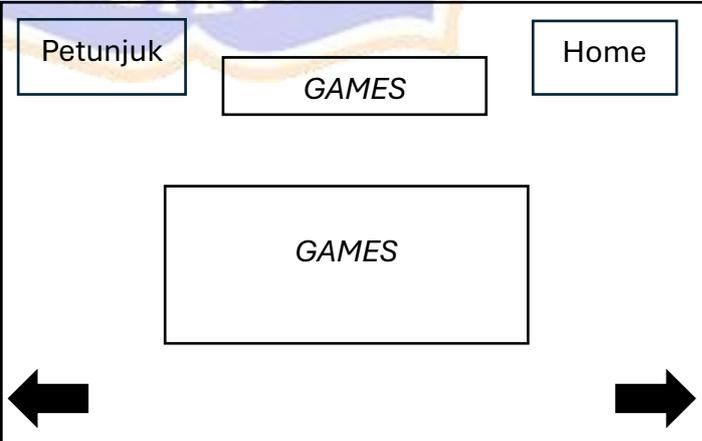
Lampiran 8 *Flowchart Multimedia Interaktif*

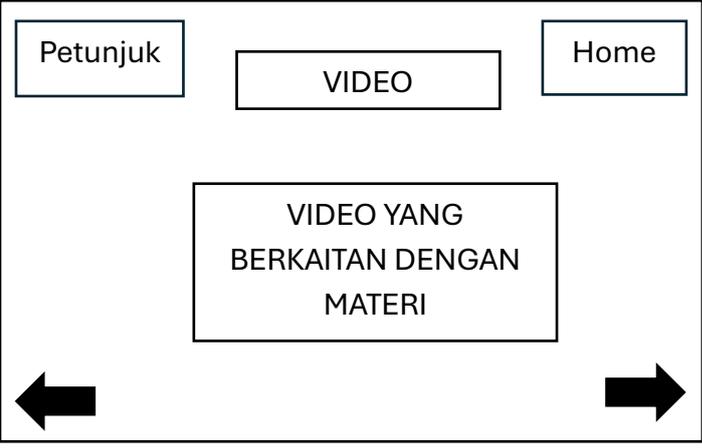
Lampiran 9 *Storyboard* Multimedia Interaktif

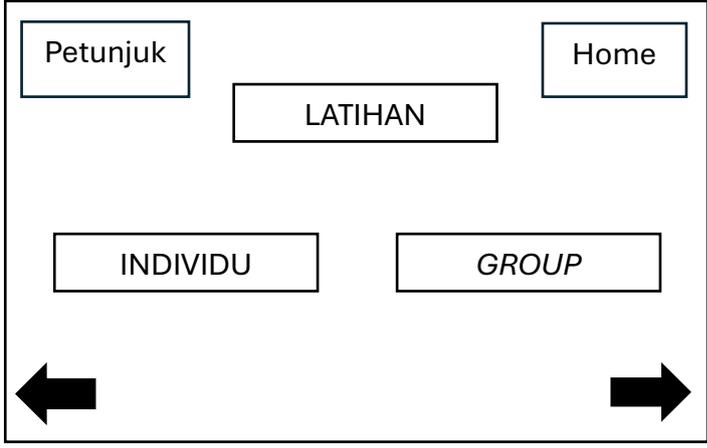
No.	Deskripsi	Tampilan
(1)	(2)	(3)
1	Cover depan	<p>Pada tampilan pertama terdapat <i>cover</i>. Pada bagian ini akan terdapat teks yaitu : nama media, Materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia, Kelas V, nama pengembang, serta berisi gambar yang berkaitan dengan materi. Selain itu terdapat kata mulai pada tampilan ini untuk memulai menggunakan media tersebut.</p> 
2	Tampilan beranda utama	<p>Pada tampilan ini terdapat tombol-tombol yang dapat di klik dengan berisikan kata yaitu : menu, petunjuk, informasi, profil beserta referensi. Lalu pada bagian atas pojok kanan terdapat tombol home yang berfungsi membawa ke tampilan awal media. Dan pada bagian bawah pojok kiri terdapat tanda panah yang berfungsi untuk kembali pada tampilan sebelumnya.</p> 
3	Tampilan Informasi	<p>Pada tampilan informasi terdapat informasi terkait materi yang akan dibahas, yakni terdapat: tujuan pembelajaran, dan capaian pembelajaran</p>

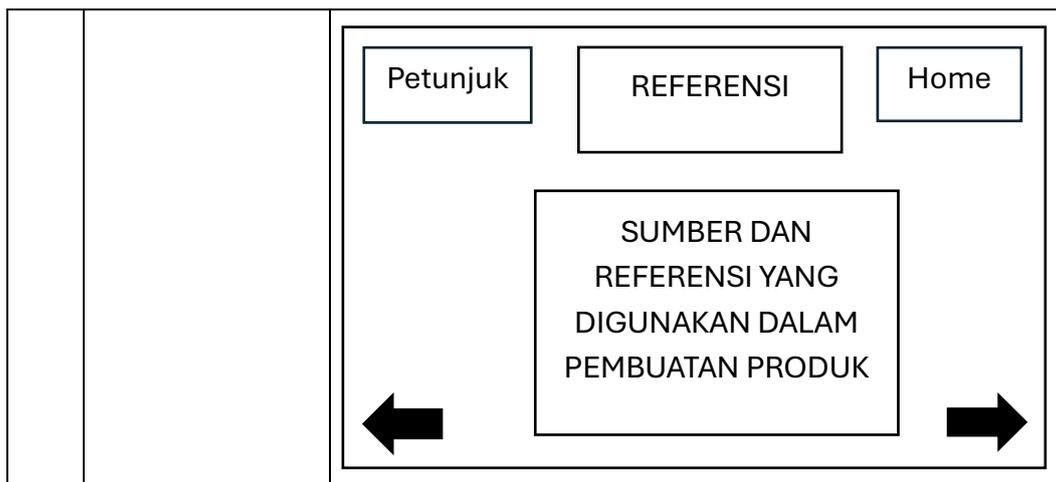
		
4	Tampilan Tujuan	<p>Pada tampilan tujuan pembelajaran terdapat tujuan pembelajaran yang hendak diicipai pada mtaeri yang akan dibawakan.</p> 
5	Tampilan Capaian Pembelajaran	<p>Pada tampilan capaian pembelajaran terdapat capaian yang hendak diicipai.</p> 
6	Tampilan Profil	<p>Pada tampilan profil terdapat nama pengembang beserta dosen pembimbing.</p>

		
7	Tampilan Petunjuk	<p>Pada tampilan petunjuk terdapat petunjuk terkait penggunaan media.</p> 
8	Tampilan Menu	<p>Pada tampilan menu terdapat kasus, materi, latihan dan games. Masing-masing icon dapat diklik secara random.</p> 
9	Tampilan Kasus	<p>Pada tampilan kasus terdapat sebuah video yang diambil dari Youtube sebagai tahap awal pemahaman siswa.</p>

		
10	Tampilan Materi	<p>Pada tampilan materi terdapat penjelasan mengenai materi yang dibawakan. Bagian bawah kanan kiri terdapat tanda panah yang dapat diklik untuk melanjutkan atau mengulang tampilan materi. Pojok kanan terdapat tampilan menu yang dapat diklik untuk menuju tampilan menu</p> 
11	Tampilan Games	<p>Pada tampilan <i>games</i> terdapat permainan yang berhubungan dengan materi.</p> 
12	Tampilan Video	<p>Pada tampilan video terdapat video yang berhubungan dengan materi.</p>

		
13	Tampilan Podcast	<p>Pada tampilan <i>podcast</i> terdapat <i>podcast</i> yang dapat didengarkan dan sudah berhubungan dengan materi.</p> 
14	Tampilan Jejak Budi	<p>Pada tampilan Jejak Budi terdapat <i>Augmented Reality</i> yang berhubungan dengan materi.</p> 
15	Tampilan Latihan	<p>Pada tampilan latihan terdapat soal yang berhubungan dengan materi. Terdapat dua pilihan yakni individu dan <i>group</i>.</p>

		
16	Tampilan Latihan Individu	<p>Pada tampilan latihan individu terdapat soal yang berhubungan dengan materi dan dikerjakan secara mandiri.</p> 
17	Tampilan Latihan <i>Group</i>	<p>Pada tampilan latihan <i>group</i> terdapat soal yang berhubungan dengan materi dan dikerjakan berkelompok.</p> 
18	Tampilan Referensi	<p>Pada tampilan referensi terdapat penjelasan mengenai aplikasi pendukung dan juga referensi yang digunakan dalam proses pembuatan media.</p>



Lampiran 10 Hasil Validasai Ahli Rancang Bangun

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF JEJAK BUDI
BERBASIS I2M3 MUATAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI
INDONESIA PEMBELAJARAN PKn KELAS V SD NO. 3 SIBANG GEDE
TAHUN AJARAN 2024/2025**

(AHLI RANCANG BANGUN)

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Jejak Budi Berbasis I2M3 Muatan Keanekaragaman Budaya Di Indonesia Pembelajaran PKn Kelas V SD No. 3 Sibang Gede Tahun Ajaran 2024/2025

Sasaran Program : Siswa Kelas V SD No. 3 Sibang Gede

Peneliti : I Gusti Agung Ratih Puspaningrat

Pembimbing : Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.
(Pembimbing I)
Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A.
(Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Interaktif Jejak Budi Berbasis I2M3 Muatan Keanekaragaman Budaya Di Indonesia Pembelajaran PKn Kelas V SD No. 3 Sibang Gede Tahun Ajaran 2024/2025”, saya mohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Jejak Budi sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian rancang bangun. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak tentang kesesuaian Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Jejak Budi yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, sehingga dapat diketahui sesuai atau tidaknya rancang bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Jejak Budi tersebut dengan model pengembangan yang digunakan. Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Jejak Budi yang

dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk

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

Keterangan Skala:

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

B. Penilaian Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

No.	Aspek/Pertanyaan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Komponen Model Pengembangan ADDIE					
1.	Model pengembangan ADDIE sesuai dengan karakteristik produk multimedia interaktif berbasis I2M3.	✓			
2.	Alasan pemilihan model pengembangan ADDIE yang tepat.	✓			
Komponen Tahapan Pengembangan Media					
3.	Tahapan-tahapan pengembangan produk multimedia interaktif berbasis I2M3 sesuai dengan tahapan model pengembangan ADDIE.		✓		
4.	Tahapan-tahapan pengembangan produk multimedia interaktif dijelaskan secara terperinci.	✓			
Komponen Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan					
5.	Tahapan-tahapan pengembangan produk diuraikan dengan jelas dan terstruktur berdasarkan model pengembangan ADDIE.	✓			
6.	Proses pengembangan media multimedia interaktif dilaksanakan secara praktis.	✓			
7.	Langkah-langkah pengembangan media multimedia interaktif dilaksanakan secara berurutan.	✓			
Komponen Evaluasi Pembelajaran					

8.	Rancangan evaluasi media multimedia interaktif sesuai dengan model pengembangan ADDIE.	✓			
9.	Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan.	✓			
10.	Ketepatan pemilihan subjek uji coba yang terlibat dalam pengembangan multimedia interaktif.	✓			

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

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

Denpasar, 02 Juni 2025
 Validator/Ahli Rancang Bangun,



Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.
 NIP 199008502015042001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.

NIP : 199008502015042001

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai rancang bangun multimedia interaktif pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Jejak Budi Berbasis I2M3 Muatan Keanekaragaman Budaya Di Indonesia Pembelajaran PKn Kelas V SD No. 3 Sibang Gede Tahun Ajaran 2024/2025" yang disusun oleh:

Nama : I Gusti Agung Ratih Puspaningrat

NIM : 2111031260

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 02 Juni 2025
Validator/Ahli Rancang Bangun,



Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP 199008502015042001

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

INFORMASI UMUM	
A. INFORMASI UMUM	
Penyusun	: I Gusti Agung Ratih Puspaningrat
Instansi	: SD No. 3 Sibang Gede
Tahun Penyusun	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: PPKN
Fase/Kelas	: C / 5
Topik	: Bab 3. Keanekaragaman Budaya di Indonesia, Topik A: Budaya Daerah Indonesia
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Semester	: 2 (Genap)
Alokasi Waktu	: 2 × 35 Menit (2 JP)
B. KOMPENTISI AWAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik memahami konsep dasar budaya daerah, seperti rumah adat, bahasa, dan tradisi. 2) Peserta didik mampu mengidentifikasi keanekaragaman budaya di lingkungan sekitar. 3) Peserta didik memiliki kesadaran akan pentingnya menjaga dan melestarikan budaya Indonesia. 	
C. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik mampu mengidentifikasi dan membandingkan keanekaragaman budaya daerah di Indonesia, seperti rumah adat, bahasa, pakaian tradisional, dan seni budaya. 2) Peserta didik dapat menilai berbagai upaya yang dilakukan dalam menjaga dan melestarikan budaya daerah serta dampaknya bagi masyarakat. 3) Peserta didik mampu merancang ide kreatif, untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dalam melestarikan budaya Indonesia. 	
D. PROFIL PELAKARAN PANCASILA	
1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia	

- 2) Bernalar Kritis
- 3) Bergotong Royong
- 4) Mandiri

E. SARANA DAN PRASARANA

a) Sarana:

- 1) Laptop
- 2) LCD Proyektor
- 3) Papan Tulis

b) Prasarana

- 1) Buku guru dan Buku siswa
- 2) Tayangan *Power Point*
- 3) LKPD
- 4) Alat Tulis

F. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular usia 11-12 tahun, tidak mengalami kesulitan dalam menerima dan mencerna informasi pembelajaran.

G. MODEL, METODE, DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran:

Model pembelajaran yang digunakan adalah I2M3 (Interaktif, Inspiratif, Menyenangkan, Menantang, dan Memotivasi). Model ini dirancang untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik, meningkatkan pemahaman konsep, serta membangun keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Metode Pembelajaran:

- 1) Ceramah → Menyampaikan konsep dasar keanekaragaman budaya.
- 2) Diskusi Kelompok → Menganalisis perbedaan budaya di berbagai daerah.
- 3) Studi Kasus → Mengevaluasi dampak modernisasi terhadap rumah adat.
- 4) Tanya Jawab → Menguji pemahaman dan mengembangkan berpikir kritis.

Pendekatan Pembelajaran:

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan berdiferensiasi, yang menyesuaikan strategi pengajaran dengan gaya belajar peserta didik (visual, auditori, dan kinestetik), serta memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka.

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- 1) Melalui tayangan Multimedia Interaktif Jejak Budi, peserta didik mampu memahami konsep dasar keanekaragaman budaya Indonesia dengan baik.
- 2) Melalui media pembelajaran Multimedia Interaktif Jejak Budi, peserta didik mampu memahami konsep dasar jenis, manfaat dan cara merawat rumah adat dengan baik.
- 3) Dengan menyimak kasus dan narasi yang disajikan, peserta didik dapat memahami pentingnya pelestarian rumah adat Indonesia dengan baik.
- 4) Melalui pengerjaan LKPD, peserta didik mampu memetakan/mengelompokkan rumah adat, menganalisis cara penjagaan, dan memberikan solusi pelestarian rumah adat Indonesia yang baik berdasarkan kasus yang disajikan dengan tepat.
- 5) Melalui kegiatan diskusi kelompok, peserta didik mampu menunjukkan sikap Profil Pelajar Pancasila (gotong royong dan bernalar kritis) dengan baik.
- 6) Melalui kegiatan presentasi, peserta didik dapat menunjukkan hasil diskusinya dengan tepat.

B. ASESMEN PENILAIAN

- 1) Asesmen Formatif: Evaluasi melalui diskusi, studi kasus, dan presentasi.
- 2) Asesmen Sumatif: Tes pilihan ganda dan analisis berbasis C4, C5, C6.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik memahami bahwa keanekaragaman budaya Indonesia merupakan warisan berharga yang harus dijaga dan dilestarikan. Dengan mempelajari rumah adat, pakaian tradisional, mereka dapat mengembangkan sikap menghargai perbedaan. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi inovatif untuk menjaga keanekaragaman budaya di era modern.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- 1) Di Bali, rumah adat disebut "rumah tradisional Bali" yang memiliki bagian seperti *angkul-angkul* (pintu gerbang) dan *natah* (halaman tengah). Mengapa rumah adat Bali dirancang dengan bagian-bagian tersebut? (Pertanyaan ini membangkitkan rasa ingin tahu untuk mengenali keragaman budaya khususnya pada bagian rumah adat.)
- 2) Setiap daerah di Indonesia memiliki rumah adat dengan bentuk yang berbeda, seperti Rumah Gadang di Sumatra Barat dan Joglo di Jawa. Menurutmu, mengapa rumah adat di setiap daerah memiliki rumah adat yang berbeda-beda? Apa yang bisa kita pelajari dari keanekaragaman ini? (Pertanyaan ini mengarahkan siswa untuk menghubungkan mengapa terjadi perbedaan kebudayaan khususnya rumah adat di daerah Indonesia.)

- 3) Menurutmu, bagaimana cara agar rumah adat tetap dikenal dan dihargai oleh generasi muda? (Pertanyaan ini memancing diskusi kritis tentang pentingnya menjaga kelestarian keanekaragaman rumah adat.)

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Persiapan Kegiatan Pembelajaran

- 1) Guru menyiapkan media pembelajaran.
- 2) Guru menyiapkan konten materi.
- 3) Guru menyiapkan LKPD.
- 4) Guru menyiapkan perangkat asesmen.
- 5) Guru menyiapkan bahan remedial dan pengayaan.
- 6) Guru menyiapkan alat penunjang pembelajaran (laptop, LCD proyektor).

Kegiatan Pendahuluan

- 1) Peserta didik menjawab salam dari guru.
- 2) Peserta didik menjawab pertanyaan sosial-emosional.
 - Menanyakan kabar dan kesiapan peserta didik.
 - Mengecek apakah peserta didik sudah sarapan.
- 3) Salah satu peserta didik memimpin doa bersama.
- 4) Guru mengecek kehadiran siswa melalui absensi.
- 5) Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu nasional "Garuda Pancasila".
- 6) Peserta didik membuat kesepakatan kelas.
 - Sikap saat guru berbicara.
 - Sikap saat menjawab pertanyaan.
 - Menjaga kenyamanan kelas.
- 7) Ice breaking "Tepuk Semangat".

Kegiatan Inti

Tahap 1: Pra-Instruksional

- 8) Apersepsi dengan menghubungkan materi sebelumnya.
- 9) Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik dari guru.
- 10) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Tahap 2: Kegiatan Intruksional

- 1) Guru mengarahkan peserta didik untuk memilih "Kasus" yang ada pada Multimedia Interaktif.

- 2) Peserta didik mengamati video yang ada pada Multimedia Interaktif. (Diferensiasi -TPACK)
TautanVideo: <https://youtu.be/pxkZdvg9RnI?si=kzwU7iXrOIQSZMHb>
- 3) Peserta didik melaksanakan tanya jawab terkait video yang disajikan. (TPACK)
 - a. Apa masalah yang terjadi pada video yang ada pada halaman “Kasus” Multimedia Interaktif tersebut?
 - b. Mengapa hal tersebut bisa terjadi?
 - c. Bagaimana kaitan kasus pada video tersebut dengan pelestarian keanekaragaman budaya Indonesia?
- 4) Guru menyajikan apresiasi terhadap peserta didik yang berani menjawab pertanyaan.
- 5) Guru menggunakan media “Multimedia Interaktif Jejak Budi” berkaitan dengan materi yang dipelajari.
- 6) Peserta didik memilih video/podcast/Jejak Budi pada Multimedia Interaktif untuk mempelajari materi keanekaragaman budaya Indonesia.
- 7) Guru menginstruksikan bahwa hari ini akan mempelajari materi lebih lanjut dengan diskusi kelompok.

- 1) Peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok. (Berdiferensiasi)
- 2) Guru mengarahkan peserta didik untuk mengklik “Grup” pada halaman Latihan yang ada pada Multimedia Interaktif. LKPD tersebut yang berisikan penggalan informasi terkait jenis- jenis keanekaragaman budaya Indonesia seperti rumah adat, pengelompokan dan cara pelestariannya.
- 3) Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai Langkah kerja dalam kegiatan diskusi kelompok.

- 1) Peserta didik bersama kelompok menyelesaikan LKPD. (Bernalar Kritis, *Communication*, gotong royong) (KSE – Kesadaran Sosial)
- 2) Guru membimbing peserta didik berkemampuan rendah yang memerlukan bimbingan lebih intensif. (*Communication*)

- 1) Peserta didik melakukan *ice breaking* sebelum presentasi.
- 2) Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya masing-masing. (*Communication*)
- 3) Peserta didik dari kelompok lain memberikan tanggapan terhadap kelompok yang sedang presentasi. (*Communication*, Bernalar Kritis)

- 1) Peserta didik bersama guru mengevaluasi proses pembelajaran terutama pada kegiatan kelompok.
- 2) Guru mengonfirmasi dan memastikan setiap peserta didik paham dengan materi hari ini.
- 3) Sebagai akhir pelajaran, guru mengarahkan peserta didik kedalam “Games” yang ada pada Multimedia Interaktif.

Tahap 3 : Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

- 1) Guru memberikan tes evaluasi dan mengarahkan siswa untuk mengklik “Mandiri” pada halaman Latihan yang ada pada Multimedia Interaktif yang dapat dikerjakan peserta didik secara mandiri. (Mandiri)
- 2) Guru memberikan informasi terkait pengayaan dan remedial.
- 3) Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.
- 4) Guru Bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran hari ini:
 - Bagaimana pembelajaran hari ini?
 - Bagian kegiatan pembelajaran apa yang paling menyenangkan dan berkesan?
 - Apa idemu agar pembelajaran kedepannya semakin menyenangkan? (*Communication*)
- 5) Guru menyampaikan informasi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.

Kegiatan Penutup

- 1) Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu daerah berjudul “Meong-Meong”.
- 2) Guru menutup kelas dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu peserta didik.
- 3) Guru dan peserta didik mengucapkan salam penutup.

F. REFLEKSI

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut:

- 1) Apa yang sudah berjalan baik di kelas? Apa yang guru sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak guru sukai?
- 2) Pelajaran apa yang guru dapatkan selama pembelajaran?
- 3) Apa yang ingin guru ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
- 4) Dengan pengetahuan yang guru miliki sekarang, apa yang akan guru lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama dikemudian hari?
- 5) Kapan atau pada bagian mana guru merasa kreatif Ketika mengajar? Mengapa?
- 6) Pada Langkah keberapa peserta didik paling belajar banyak?
- 7) Pada kegiatan apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
- 8) Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

G. ASESMEN

a. Jenis Asesmen

- 1) Asesmen selama proses pembelajaran (Asesmen Formatif)
- 2) Asesmen sesudah proses pembelajaran (Asesmen Sumatif)

b. Bentuk Asesmen

- 1) Sikap/Afektif: rubrik penilaian sikap dimensi gotong royong dan bernalar kritis.
- 2) Keterampilan/Psikomotorik: Rubrik penilaian keterampilan berdiskusi, dan keterampilan mempresentasikan hasil diskusi, serta keterampilan sosial emosional.
- 3) Pengetahuan/kognitif: Tes Pilihan Ganda.

H. PENGAYAAN DAN REMIDIAL

- 1) Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai pembelajaran. Peserta didik diminta untuk membuat *mindmapping*/peta konsep keragaman budaya Indonesia, khususnya pada rumah adat.
- 2) Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan memberikan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau guru.

I. GLOSARIUM

- 1) Multimedia: Kombinasi berbagai elemen teks, visual, grafis, animasi, audio dan video yang bertujuan untuk memperjelas suatu hal yang hendak disampaikan
- 2) Interaktif: Hubungan timbal balik atau saling berpengaruh antara dua pihak atau lebih yaitu dengan seseorang berpartisipasi secara aktif, bukan hanya sebagai penerima informasi secara pasif.
- 3) I2M3: Model pembelajaran untuk membangun kondisi pembelajaran dengan mengintegrasikan lima elemen secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik guna membuat pengalaman belajar yang lebih efektif dan inovatif.
- 4) Keanekaragaman: Keadaan di mana terdapat perbedaan dalam suatu kelompok, seperti perbedaan suku, budaya, agama, bahasa, atau adat istiadat, yang mencerminkan kekayaan dan keunikan dalam masyarakat.

J. DAFTAR PUSTAKA

- Indra, Adi Darma, dkk. (2023). *Buku Pendidikan Pancasila untuk Sekolah Dasar Kelas V*. Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi: Jakarta Selatan.
- Indra, Adi Darma, dkk. (2023). *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk Sekolah Dasar Kelas V*. Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi: Jakarta Selatan.

K. LAMPIRAN

- 1) Bahan bacaan/bahan ajar

No.	Indikator	Materi	Level Kognitif
1	Menganalisis terkait rumah adat yang ada di Indonesia	Rumah adat	C4 (Analisis)
2	Menganalisis terkait rumah adat yang ada di Indonesia	Rumah adat	C4 (Analisis)
3	Menilai dampak rumah adat terhadap identitas daerah	Rumah adat	C5 (Analisis)
4	Menilai pentingnya rumah adat dalam melestarikan budaya daerah	Rumah adat	C5 (Analisis)
5	Mendesain rumah adat modern yang tetap mempertahankan nilai budaya	Rumah adat	C6 (Evaluasi)

SOAL ASESMEN SUMATIF

Kurikulum	Merdeka
Mata Pelajaran	PPKN
Bab III	Keanekaragaman budaya di Indonesia
Topik A	Budaya Daerah Indonesia
Kelas/Semester	V/II

Identitas Siswa

Nama :

No. Absen :

Pilihan Ganda

Pilihlah huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

1. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- (1) Rumah Walewangko
- (2) Rumah Baduy
- (3) Rumah Kebaya
- (4) Rumah Gadang

Rumah adat yang terletak di pulau Sulawesi ditunjukkan pada nomor....

- a. (1) dan (2)
- b. (1) dan (3)

- c. (2) dan (3)
d. (3) dan (4)
2. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!
(1) Rumah Krong Bade
(2) Rumah Sasadu
(3) Rumah Honai
(4) Rumah Bolon
Rumah adat yang terletak di Maluku ditunjukkan pada nomor....
a. (1)
b. (2)
c. (3)
d. (4)
3. Bagaimana pendapatmu tentang kebijakan pemerintah yang membangun replika rumah adat di taman wisata budaya?
a. Tidak efektif karena hanya sekedar pajangan
b. Baik, karena dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap budaya
c. Tidak penting karena masyarakat lebih membutuhkan rumah modern
d. Buruk, karena menghilangkan nilai historis rumah adat asli
4. Bagaimana cara terbaik untuk melestarikan rumah adat agar tetap dikenal oleh generasi muda?
a. Melarang masyarakat membangun rumah modern
b. Mewajibkan setiap rumah untuk memiliki elemen rumah adat
c. Mengajarkan tentang rumah adat di sekolah dan melalui media sosial
d. Menghapus rumah adat dan menggantinya dengan bangunan modern
5. Jika kamu diminta untuk membuat program edukasi tentang rumah adat, media apa yang paling efektif untuk digunakan?
a. Buku teks saja
b. Video animasi dan tur virtual rumah adat
c. Pameran lukisan rumah adat
d. Brosur dan pamphlet

KUNCI JAWABAN ASESMEN SUMATIF

- 1) D. (1) dan (4)
2) B. (2)
3) B. Baik, karena dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap budaya
4) C. Mengajarkan tentang rumah adat di sekolah dan melalui media sosial

5) B. Video animasi dan tur virtual rumah adat

PEDOMAN PENSKORAN ASESMEN SUMATIF

Pedoman Penskoran

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Benar}}{\text{Jumlah Total Skor}} \times 100$$

Analisis Tingkat Pemahaman Peserta Didik (KKM 75)

Rentang Nilai	Kategori Pemahaman	Interpretasi
91 – 100	Sangat Baik	Peserta didik memahami materi secara menyeluruh dan mampu menjawab soal dengan tepat.
76 – 90	Baik	Peserta didik memahami sebagian besar materi dengan baik dan menunjukkan penguasaan cukup tinggi.
61 – 75	Cukup	Peserta didik memahami materi dasar, tetapi masih terdapat kekurangan pada aspek tertentu.
50 – 60	Kurang	Peserta didik memiliki pemahaman yang terbatas dan perlu bimbingan tambahan.
< 50	Sangat Kurang	Peserta didik belum mampu memahami materi dan memerlukan pendampingan intensif.

MEDIA PEMBELAJARAN

Tautan Multimedia Interaktif Jejak Budi:

https://www.canva.com/design/DAGkhiJ3_vA/TpOnQp6mXsQ1DeKWIH0XtA/edit?utm_content=DAGkhiJ3_vA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Tautan Bahan Bacaan : <https://heyzine.com/flip-book/c6e3b5e43a.html>

Tautan Video : https://youtu.be/f2_3XvvXIBE

Tautan Podcast :

https://drive.google.com/file/d/1cNCLgvdzS0_ZTgy9MTQ3O0FoQLhwNe6G/view?usp=drivesdk

Jejak Budi : <https://asblr.com/Ag7LVc>





Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA



BAHAN AJAR

PPKN - KELAS 5



**BAB 3. KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI
INDONESIA**

TOPIK A. BUDAYA DAERAH INDONESIA

Disusun oleh :

I Gusti Agung Ratih Puspaningrat

NIM. 2111031260

MENGENAL RUMAH ADAT NUSANTARA

Indonesia adalah negara kepulauan yang dihuni oleh berbagai suku bangsa. Setiap suku memiliki keunikan tersendiri dalam adat dan budaya, seperti bahasa, tarian, pakaian adat, serta rumah adat. Keanekaragaman ini mencerminkan kekayaan budaya Indonesia.

Secara administratif, Indonesia terbagi menjadi 38 provinsi. Namun, dalam satu provinsi tidak hanya terdapat satu suku saja. Buku ini membahas rumah adat dari berbagai daerah di Nusantara, dengan menampilkan salah satu rumah adat yang paling dikenal di setiap provinsi, meskipun dalam kenyataannya ada lebih dari satu jenis rumah adat di tiap daerah.

Sebagian besar rumah adat di Indonesia berbentuk rumah panggung, yang berfungsi untuk melindungi penghuninya dari banjir atau serangan binatang buas. Sementara itu, beberapa rumah adat memiliki bentuk tertutup agar dapat menjaga kehangatan penghuninya, terutama di daerah pegunungan. Hal ini menunjukkan bahwa arsitektur rumah adat Indonesia disesuaikan dengan kondisi alam sekitarnya. Selain itu, rumah adat juga mencerminkan adat istiadat dan nilai-nilai agama masyarakat setempat. Beberapa rumah adat digunakan untuk keperluan upacara adat, sedangkan yang lain berfungsi sebagai tempat tinggal ketua adat.

Keunikan lain dari rumah adat Indonesia adalah penggunaan bahan-bahan alami dalam pembangunannya. Material yang umum digunakan meliputi kayu, bambu, tanah liat, batu alam, rumbia, serta pelepah pohon yang telah dikeringkan.

PULAU SUMATERTA



Pulau Sumatra memiliki sepuluh provinsi, yaitu Aceh, Sumatra Utara, Riau, Kepulauan Riau, Sumatra Barat, Jambi, Bengkulu, Sumatra Selatan, Kepulauan Bangka Belitung, dan Lampung. Suku yang terdapat di Sumatra, di antaranya, suku Aceh, Batak, Melayu, Minangkabau, dan Lampung.

Rumah adat Sumatra memiliki ciri khas tersendiri, yaitu pada bentuk rumah dan jenis ornamen atau ukirannya. Selain itu, rumah adat Sumatra memiliki satu persamaan, yaitu berbentuk panggung. Alasan pemilihan bentuk panggung adalah untuk menghindari banjir bagi daerah yang dilewati oleh aliran sungai dan menghindari binatang buas bagi wilayah yang dekat dengan hutan.

Rumah adat di Sumatra memiliki banyak fungsi, di antaranya, sebagai rumah tinggal dan tempat pertemuan adat masyarakat. Bentuk rumah adat sebagian ditentukan oleh karakter suku yang mendiami rumah tersebut.

RUMAH ADAT SUMATERA UTARA

Rumah adat Sumatra Utara disebut rumah balai Batak Toba. Rumah ini terlihat seperti Kerbau yang sedang berdiri. Bentuk rumah ini adalah rumah panggung yang terbagi menjadi dua bagian, yaitu jabu parsakitan dan jabu bolon. Jabu parsakitan adalah tempat penyimpanan barang dan jabu bolon adalah rumah keluarga besar yang tidak memiliki sekat. Rumah ini berbahan dasar kayu dengan atap terbuat dari ijuk.

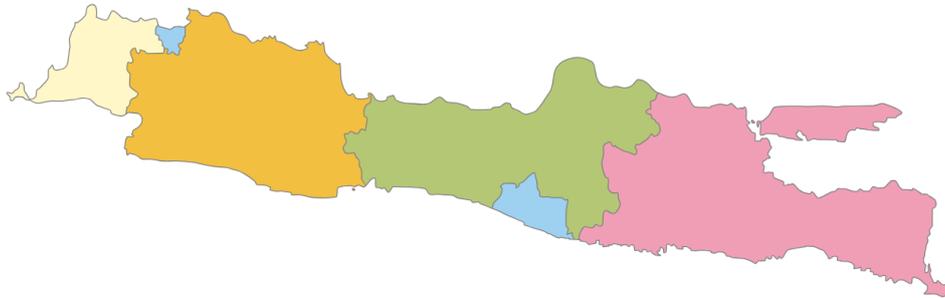


RUMAH ADAT SUMATERA BARAT

Rumah adat Sumatra Barat dinamakan rumah gadang. Rumah ini berbentuk persegi panjang dan membesar ke atas, seperti trapesium terbalik. Atapnya melengkung tajam dengan bagian meruncing menyerupai tanduk kerbau pada ujung kiri dan kanan. Rumah gadang berbentuk panggung dan memiliki satu buah tangga yang terletak pada bagian depan. Bagian tiang, dinding, dan lantai terbuat dari papan kayu dan bambu, sedangkan bagian atap terbuat dari ijuk.



PULAU JAWA



Suku-suku utama penghuni Pulau Jawa, antara lain, suku Badui di Banten, Betawi di DKI Jakarta, Sunda di Jawa Barat, Madura di Jawa Timur, dan suku Jawa di Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Jawa Timur.

Tiap-tiap suku memiliki rumah adat dengan ciri khas yang berbeda-beda. Rumah joglo milik suku Jawa adalah rumah yang biasa dipakai oleh keluarga kerajaan atau bangsawan.

Berbeda dengan joglo, rumah kebaya milik suku Betawi, sulah nyanda milik suku Badui, dan rumah jolopong milik suku Sunda adalah rumah rakyat biasa. Namun, rumah rumah tersebut sama-sama memiliki kedekatan dengan alam, yaitu menggunakan bahan-bahan alami seperti kayu, bambu, dan batu alam.

RUMAH ADAT BANTEN

Suku asli yang tinggal di Provinsi Banten adalah suku Badui. Suku ini memiliki rumah adat bernama salah nyanda. Rumah tradisional ini menyatu dengan alam karena bahan-bahannya berasal dari alam. Alas pondasinya terbuat dari batu, lantainya dari bambu yang dibelah, dindingnya terbuat dari anyaman bambu, tiangnya dari balok kayu berukuran besar, dan atapnya dibuat dari bilah bambu dan ijuk.



RUMAH ADAT JAWA TENGAH

Joglo adalah nama rumah adat Jawa Tengah. Rumah berbentuk persegi panjang ini memiliki tiga pintu depan. Jendela-jendela terletak di samping rumah. Rumah joglo memiliki tiang utama (soko guru) yang besar untuk menyangga atap. Denah rumah ini terbagi menjadi tiga ruang utama, yaitu pendopo untuk menerima tamu, pringgitan untuk menerima tamu dekat atau kerabat, dan omah njero untuk aktivitas keluarga, seperti memasak, menonton TV, dan makan.

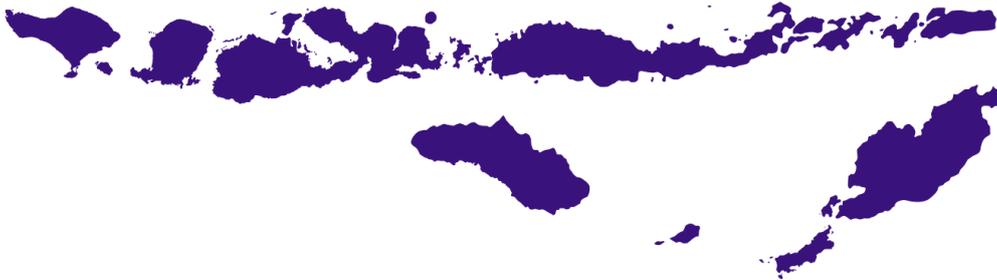


RUMAH ADAT JAWA BARAT

Masyarakat Jawa Barat memiliki banyak bentuk rumah adat, tetapi yang paling populer adalah rumah jolopong. Bentuk rumah ini adalah rumah panggung yang tingginya 40–60 cm di atas permukaan tanah dan ada tangga di teras rumah. Bahan-bahan yang digunakan adalah bahan alami, yaitu kayu, bambu, ijuk, daun kelapa, batu, dan tanah. Atapnya memanjang dan berbentuk segitiga sama kaki seperti tergolek lurus atau jolopong (terkulai).



PULAU BALI DAN NUSA TENGGARA



Pulau Bali dan Nusa Tenggara terletak di sebelah timur Pulau Jawa. Pulau Nusa Tenggara terdiri atas dua provinsi, yaitu Nusa Tenggara Barat dan Nusa Tenggara Timur.

Tiap-tiap provinsi memiliki budaya yang berbeda beda karena dihuni oleh suku yang berbeda pula. Masyarakat Bali sangat dekat dengan budaya Hindu sehingga ada pura keluarga di dalam rumahnya.

Berbeda dengan Bali, Nusa Tenggara Barat lebih dekat dengan budaya Islam sehingga rumah adatnya pun menggunakan nilai-nilai Islam. Rumah adat Nusa Tenggara Timur lebih dekat dengan budaya suku lokal, tidak dipengaruhi oleh nilai-nilai agama seperti Bali dan Nusa Tenggara Barat.

RUMAH ADAT BALI

Rumah adat Bali tidak memiliki nama khusus. Rumah ini berbentuk kompleks yang dikelilingi tembok. Gerbang masuknya (pemesuan) diikuti dengan dinding aling-aling sehingga kita harus belok kanan atau kiri. Di dalam kompleks terdapat bale sakenem (rumah tinggal keluarga), bale dangin (rumah untuk laki laki), pemerajaan (pura keluarga), bale daje (rumah perempuan belum menikah), bale dauh (rumah orang tua), tebe (kandang hewan), jineng (lumbung padi), dan bale paon/perapen (dapur). Ukuran yang dipakai adalah ukuran tubuh pemiliknya, seperti sehasta dan sedepa.



RUMAH ADAT NUSA TENGGARA BARAT

Rumah Dalam Loka adalah istana kerajaan Sumbawa di Nusa Tenggara Barat (NTB). Rumah ini berupa dua rumah panggung kembar yang disebut dengan bala rea. Untuk memasuki rumah panggung tersebut, terdapat jalan masuk yang tidak berundak-undak, tetapi berupa papan datar yang disusun naik sehingga setiap orang yang masuk otomatis akan menunduk. Rumah ini memiliki tiang sebanyak 99 buah sesuai dengan jumlah sifat Allah (Asmaul Husna).



RUMAH ADAT NUSA TENGGARA TIMUR

Ume Kbbu, merupakan rumah adat suku Dawan (NTT) yang begitu ikonik. Dalam bahasa Indonesia, Ume berarti rumah dan Kbbu berarti bulat atau bundar, sesuai dengan bentuknya. Ume Kbbu terdiri dari 3 komponen penting, diantaranya atap, pilar dan dinding. Dinding Ume Kbbu terbuat dari bambu. Selain bentuk yang unik, Ume Kbbu juga memiliki keunikan lain, yakni setiap orang yang hendak masuk harus benar-benar menunduk karena pintunya yang bisa dibilang sangat rendah. Ume Kbbu pun hanya memiliki satu pintu yang disebut dengan Eno atau Nesu dengan ketinggian kira-kira satu meter setinggi dinding. Dalam filosofi Suku Dawan, Ume Kbbu melambangkan perempuan Dawan sebagai sosok yang punya sopan santun, merendah, bersahaja.



PULAU KALIMANTAN



Pulau Kalimantan dihuni oleh berbagai suku. Namun, suku-suku utama yang menghuni wilayah ini, antara lain, suku Dayak, Melayu, Banjar, Kutai, dan Paser. Pulau ini terdiri atas lima provinsi, yaitu Kalimantan Utara, Kalimantan Timur, Kalimantan Barat, Kalimantan Tengah, dan Kalimantan Selatan. Tiap-tiap provinsi memiliki rumah adat yang berbeda beda bentuknya, tetapi ada beberapa ciri yang sama antara satu rumah dan rumah yang lain.

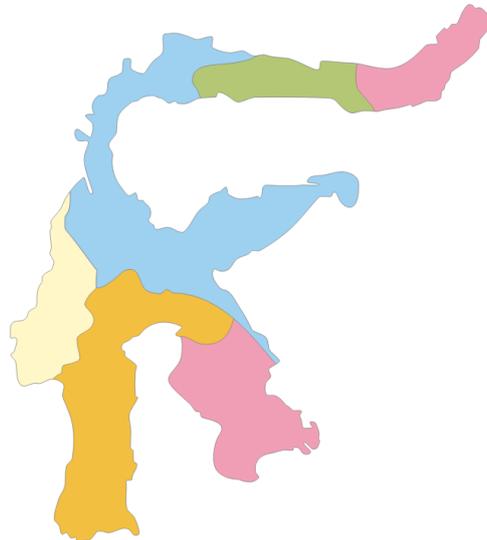
Kalimantan terkenal dengan sungai-sungainya yang panjang dan besar. Tiga sungai terpanjang di Indonesia terletak di Kalimantan, yaitu Sungai Kapuas, Mahakam, dan Barito. Selain tiga sungai besar tersebut, masih banyak sungai-sungai kecil lainnya. Tidak heran jika rumah-rumah adat di Kalimantan dibuat dalam bentuk rumah panggung untuk menghindari banjir. Selain itu, rumah-rumah di Kalimantan biasanya memakai kayu ulin yang semakin kuat jika terkena air. Kayu ulin berbeda dengan kayu lainnya yang malah lapuk jika terkena air. Itulah ciri khas rumah adat di Kalimantan yang disesuaikan dengan kondisi alamnya.

RUMAH ADAT KALIMANTAN (SUKU DAYAK)

Suku Dayak yang bermukim di Kalimantan Barat tinggal di rumah panjang. Di dalam rumah panjang, beberapa keluarga tinggal bersama sehingga dibuat sangat besar, dapat mencapai 6 m x 150 m. Rumah ini berbentuk panggung yang tinggi, yaitu sekitar 3–5 m dari tanah. Rumah panjang berbentuk panggung untuk melindungi keluarga dari hewan buas dan menghindari banjir karena Kalimantan Barat memiliki sungai yang sangat banyak. Tangga untuk memasuki rumah ini tidak hanya ada di depan, tetapi juga di samping dan di belakang.



PULAU SULAWESI



Pulau Sulawesi berbentuk seperti huruf K. Pulau ini terletak di antara Pulau Kalimantan dan Kepulauan Maluku. Sulawesi sering pula disebut dengan Celebes. Banyak suku yang mendiami Pulau Sulawesi, antara lain, Bugis, Makassar, Mandar, Toraja, Minahasa, dan Buton. Provinsi yang ada di Celebes, antara lain, Sulawesi Utara, Gorontalo, Sulawesi Tengah, Sulawesi Barat, Sulawesi Selatan, dan Sulawesi Tenggara. Tiap-tiap provinsi memiliki adat dan budaya yang berbeda karena suku-suku yang tinggal di sana pun berlainan. Rumah adat yang paling terkenal adalah Tongkonan. Rumah rumah adat di Pulau Sulawesi berbentuk panggung untuk menghindari binatang buas. Bagian bawah rumah panggung biasa dipakai untuk tempat penyimpanan.

RUMAH ADAT SULAWESI UTARA

Suku Minahasa di Sulawesi Utara menempati rumah adat walewangko atau rumah pewaris. Rumah ini berbentuk panggung dengan tangga di sisi kiri dan kanan pintu masuk. Bagian bawahnya dimanfaatkan untuk menyimpan hasil pekerjaan sehari-hari. Bagian rumah ini dibagi menjadi tiga, yaitu lesar atau beranda, sekey untuk menerima tamu, dan pores yang dipakai keluarga untuk beraktivitas.



RUMAH ADAT SULAWESI SELATAN

Tongkonan adalah sebutan untuk rumah adat suku Toraja di Sulawesi Selatan. Atap rumah ini berbentuk seperti kapal. Rumah tongkonan dibagi menjadi tiga tingkat. Paling atas disebut rattiangbanau untuk menyimpan benda pusaka dan berharga. Bagian tengah adalah kale banua yang berisi kamar kepala keluarga, ruang keluarga, dan kamar tidur anak. Bagian terbawah adalah sulluk banua, yaitu tempat untuk memelihara ternak atau menyimpan alat pertanian.



PULAU MALUKU DAN PAPUA



Provinsi Maluku Utara terbentuk pada tahun 1999 setelah sebelumnya hanya ada Provinsi Maluku di Pulau Maluku. Papua Barat menjadi provinsi baru pada tahun 2003 setelah sebelumnya menjadi satu provinsi dengan Provinsi Papua. Rumah adat di Pulau Maluku bukanlah rumah tinggal sehari-hari, melainkan rumah bersama yang dipakai untuk perkumpulan adat, baik acara resmi maupun tidak resmi. Rumah adat Maluku dan Maluku Utara sama-sama dibuat dalam bentuk terbuka.

Berbeda dengan rumah di Maluku, rumah adat Papua berbentuk tertutup. Ini sesuai dengan kondisi alam Papua yang berupa pegunungan. Mereka tidak membuat jendela di rumah supaya angin gunung yang dingin tidak masuk ke dalam rumah sehingga penghuninya merasa hangat

RUMAH ADAT MALUKU UTARA

Suku Sahu di Halmahera Barat, Maluku Utara, sering berkumpul, makan bersama, dan melakukan kegiatan adat di rumah sasadu. Rumah ini adalah sebuah rumah terbuka tanpa dinding dan pintu, tetapi hanya ada tiang-tiang penyangga. Tiang-tiang tersebut tidak dipaku, tetapi memakai pasak kayu dan tali ijuk. Atapnya dibuat dari anyaman daun sagu dan lantainya dibuat dari semen yang sedikit lebih tinggi daripada permukaan tanah.



RUMAH ADAT MALUKU SELATAN

Rumah adat Ambon dikenal dengan sebutan rumah adat baileo. Nama rumah adat ini diambil dari bahasa Indonesia yaitu balai. rumah adat Ambon yang tidak berfungsi sebagai tempat tinggal melainkan sebagai Balai pertemuan dan musyawarah. Fungsi rumah adat Suku Ambon lainnya yaitu sebagai tempat untuk mengadakan acara adat dan menyimpan benda-benda antik yang dianggap keramat seperti Ambon dirancang dengan ukuran yang cukup besar dan tanpa dinding agar dapat menampung kegiatan adat masyarakat Ambon yang pengunjungnya banyak.



RUMAH ADAT PAPUA (SUKU DANI)

Rumah tradisional Suku Dani lainnya adalah Rumah Hunila. Bangunan rumahnya memiliki bentuk panjang dan lebih luas dari rumah adat yang lain. Rumah adat ini banyak digunakan untuk menyimpan berbagai peralatan masak dan bahan makanan. Biasanya, rumah Hunila menjadi dapur bersama antara beberapa rumah Honai dan Ebei, untuk membuat makanan seluruh rumah. Bahan makanan yang sering mereka masak yaitu sagu dan ubi. Setelah matang, mereka akan membawanya kepada keluarga masing-masing dan Pilamo (laki-laki dewasa).





Bagaimanakah dampak negatif yang ditimbulkan jika kita tidak menjaga dan melestarikan keberagaman rumah adat?

DAMPAK NEGATIF

Jika rumah adat tidak dijaga dan dilestarikan, maka akan muncul berbagai dampak negatif, antara lain:

! Hilangnya Identitas Budaya

Rumah adat adalah bagian dari identitas daerah. Jika rumah adat tidak dijaga, generasi mendatang mungkin tidak akan mengenal budaya leluhurnya.

! Punahnya Warisan Sejarah

Rumah adat mencerminkan sejarah dan kebiasaan masyarakat zaman dulu. Jika rumah adat dibiarkan rusak atau dihancurkan, maka kita akan kehilangan jejak sejarah bangsa.

! Berkurangnya Daya Tarik Wisata

Banyak wisatawan, baik dari dalam maupun luar negeri, tertarik dengan keunikan rumah adat di Indonesia. Jika rumah adat punah, maka daya tarik wisata budaya juga akan berkurang.

! Hilangnya Nilai Filosofis dan Kearifan Lokal

Setiap rumah adat memiliki makna dan nilai kearifan lokal. Jika rumah adat tidak dilestarikan, maka nilai-nilai tersebut juga akan hilang.

Lalu, bagaimana cara menjaga dan melestarikan rumah adat?



CARA MENJAGA & MELESTARIKAN

Untuk menjaga keberagaman budaya, khususnya rumah adat, kita dapat melakukan beberapa hal berikut:

- ✔ **Mempelajari dan Mengenal Rumah Adat**
Belajar tentang rumah adat dari buku, internet, atau mengunjungi langsung museum dan daerah yang memiliki rumah adat.
- ✔ **Menjaga dan Merawat Rumah Adat yang Masih Ada**
Jika di daerah kita masih ada rumah adat, kita bisa membantu menjaga dan merawatnya agar tetap lestari.
- ✔ **Mengikuti dan Mendukung Festival Budaya**
Sering kali ada acara budaya yang menampilkan rumah adat dalam bentuk miniatur atau pertunjukan seni. Dengan ikut serta, kita ikut melestarikan budaya.
- ✔ **Mengajarkan kepada Generasi Muda**
Sebagai generasi penerus, kita bisa menceritakan dan mengajarkan tentang pentingnya rumah adat kepada teman-teman atau keluarga.
- ✔ **Menggunakan Teknologi untuk Melestarikan Budaya**
Kita bisa membuat video atau tulisan tentang rumah adat dan membagikannya di media sosial agar lebih banyak orang tahu dan peduli terhadap budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

35 Rumah Adat Indonesia, Nama, Gambar, dan Penjelasannya. (2016, September 28). Retrieved Maret 11, 2017, from <http://adat-tradisional.blogspot.com/2016/09/rumah-adat-indonesia-gambar-nama.html> Arrafiani. (2012).

Rumah Etnik Bali. Jakarta: Griya Kreasi. Azizah, Z. (2015, Maret 26). Fungsi dan Makna Arsitek Rumah Kajang Lako Suku Batin Jambi. Retrieved Maret 31, 2017, from DUNIA KESENIAN: [http://dunia-kesenian.blogspot.co.id/2015/03/fungsi-dan-makna-arsitek rumah-kajang-lako.html](http://dunia-kesenian.blogspot.co.id/2015/03/fungsi-dan-makna-arsitek-rumah-kajang-lako.html)

Azizah, Z. (2014, September 26). Rumah Adat Limas Asal Daerah Sumatera Selatan. Retrieved April 01, 2017, from Dunia Kesenian: [http://dunia-kesenian.blogspot.co.id/2014/09/rumah-adat-limas-daerah-sumatera selatan.html](http://dunia-kesenian.blogspot.co.id/2014/09/rumah-adat-limas-daerah-sumatera-selatan.html)

Mahmud, D. (2016, Desember 29). Daftar Rumah Adat 34 Provinsi Lengkap. Retrieved Maret 18, 2016, from <http://www.tradisikita.my.id/2016/12/daftar-rumah-adat-34-provinsi-lengkap.html>



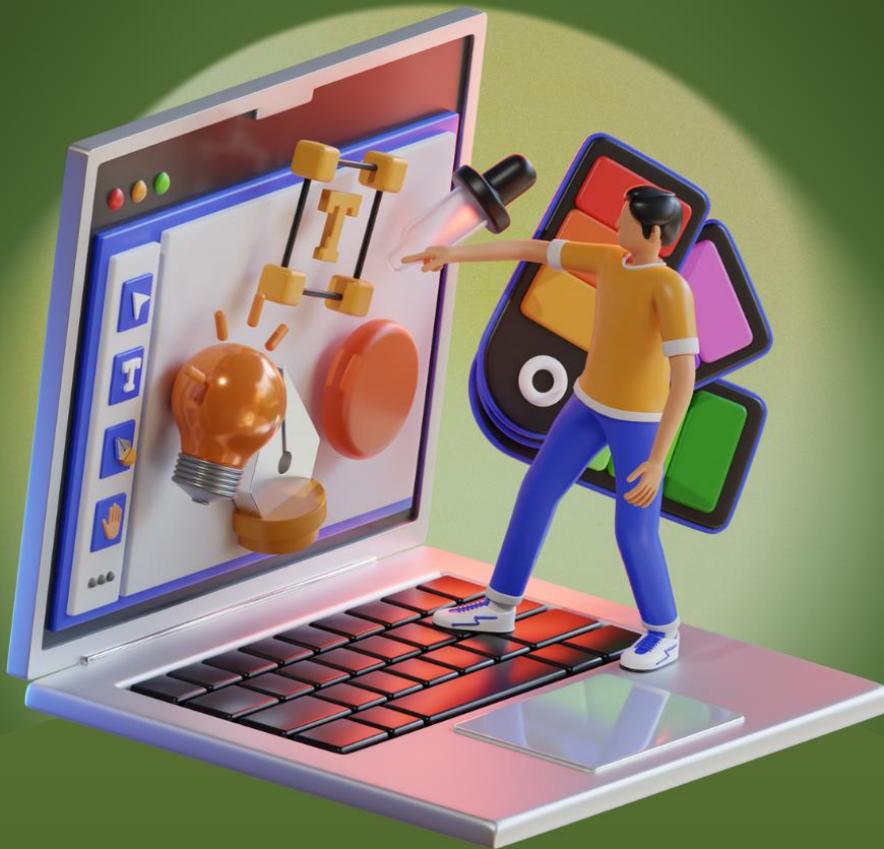
Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA



LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

PPKN - KELAS 5



**BAB 3. KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI
INDONESIA**

TOPIK A. BUDAYA DAERAH INDONESIA

Disusun oleh :

I Gusti Agung Ratih Puspaningrat

NIM. 2111031260

Informasi Umum LKPD

Identitas LKPD

- Kelas : V (lima)
- Semester : 2 (dua)
- Topik : 3. Keberagaman Budaya Indonesiaku
- : A. Budaya Daerah Indonesia
- Pertemuan : 1x (2X35 Menit)



Tujuan Pembelajaran

- Melalui tayangan power point, peserta didik mampu memahami konsep dasar keberagaman budaya Indonesia dengan baik.
- Melalui media pembelajaran Multimedia Interaktif Jejak Budi, peserta didik mampu memahami konsep dasar jenis, manfaat dan cara mengelola sumber daya alam dengan baik.
- Dengan menyimak kasus dan narasi yang disajikan, peserta didik dapat memahami pentingnya pelestarian keberagaman budaya Indonesia yang baik.

Petunjuk Pengerjaan LKPD

- Bacalah dengan cermat dan seksama setiap panduan yang terdapat pada LKPD ini.
- Selesaikan tugas-tugas yang tertulis pada LKPD dengan baik, benar, dan bertanggung jawab.
- Gunakan sumber belajar dari buku siswa, video pembelajaran, dan sumber belajar lainnya untuk menjawab pertanyaan.
- Kumpulkan LKPD sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- Tanyakan kepada guru apabila ada kesulitan dalam mengerjakan LKPD.
- Berdoalah sebelum memulai mengerjakan LKPD.



SELAMAT BEKERJA



Identitas Anggota Kelompok



LKPD 1

Amatilah tayangan video yang ditayangkan oleh gurumu!



AYO TULISKAN!

Setelah mengamati video yang ditayangkan tadi, Ayo tuliskan hasil analisismu tentang pengertian keragaman budaya Indonesia, dan tuliskan pula jenis-jenis keberagaman budaya Indonesia yang ada!

A large rectangular area with a green border, containing horizontal dotted lines for writing.



LKPD 2



Setelah menyimak video mengenai keberagaman budaya Indonesia, selanjutnya adalah menuliskan hasil pengamatanmu terhadap video tadi, sesuai dengan petunjuk dibawah ini!

Tuliskan jawabanmu pada kolom yang telah disediakan!

Nama Rumah Adat	In-formasi Umum dan Ciri-Cirinya	Asal Rumah Adat
.....

LKPD 3

AYO ANALISIS!

Setelah mengetahui pengertian keberagaman budaya Indonesia khususnya rumah adat, langkah selanjutnya adalah membuat menganalisis kasus berikut ini!

Petunjuk Pengerjaan Kasus!

- Simaklah dengan baik permasalahan yang diberikan oleh gurumu!
- Baca dengan baik permasalahan yang telah tertera!
- Diskusikan bersama kelompokmu bagaimana cara mencegah permasalahan tersebut terulang kembali, atau bagaimana cara mengatasi permasalahan tersebut!
- Buatlah hingga kesimpulannya!
- Setelah diorama kelompokmu selesai, kemudian presentasikan di depan kelas. Ceritakan kepada teman-temanmu apa yang terjadi dalam diorama yang kamu buat.

SEMANGAT BERDISKUSI, BERKOLABORASI, DAN BERKREATIVITAS!

LKPD 3

Kasus



Di sebuah desa di Sumatera Barat, rumah-rumah Gadang yang dulu berjajar megah kini mulai tergantikan oleh bangunan beton modern. Dahulu, rumah Gadang menjadi pusat kehidupan masyarakat, tempat berkumpulnya keluarga besar, serta simbol adat Minangkabau. Namun, kini banyak rumah Gadang yang terbengkalai, bahkan beberapa di antaranya dirobohkan karena dianggap tidak lagi sesuai dengan kebutuhan zaman.

Salah satu pemilik rumah Gadang, Pak Amir, mengalami dilema besar. Rumah adat yang diwariskan turun-temurun di keluarganya mulai rusak karena usia dan kurangnya perawatan. Biaya perbaikan sangat tinggi, sedangkan penghasilannya sebagai petani tidak cukup untuk merawat bangunan kayu yang besar itu. Anak-anak Pak Amir, yang kini bekerja di kota, lebih memilih tinggal di rumah modern yang lebih praktis dan nyaman.

Di sisi lain, pemerintah daerah sebenarnya telah mengeluarkan program pelestarian rumah adat, tetapi bantuan yang diberikan masih terbatas dan tidak menjangkau semua pemilik rumah adat. Beberapa rumah Gadang yang masih terawat kini lebih sering digunakan sebagai objek wisata, tetapi pemiliknya kesulitan menjaga keseimbangan antara kepentingan budaya dan komersial.

Jika kondisi ini terus berlanjut, bisa jadi dalam 20-30 tahun mendatang, rumah adat seperti rumah Gadang hanya tinggal kenangan, tergantikan oleh bangunan modern yang tidak lagi mencerminkan kearifan lokal.

LKPD 3

Pertanyaan terkait kasus kasus

1. Mengapa generasi muda lebih memilih meninggalkan rumah adat dan membangun rumah modern?
2. Apa dampak sosial dan budaya jika rumah adat terus berkurang di Indonesia?
3. Bagaimana hilangnya rumah adat dapat memengaruhi identitas budaya masyarakat setempat?
4. Apa yang bisa dilakukan oleh Pak Amir agar rumah Gadangnya tetap terawat tanpa membebani keuangan keluarganya?
5. Bagaimana peran generasi muda dalam melestarikan rumah adat?
6. Dari berbagai solusi yang ada, mana yang paling mungkin diterapkan di desa Pak Amir?
7. Bagaimana cara mengajak lebih banyak orang untuk peduli terhadap pelestarian rumah adat?

Tuliskanlah hasil diskusimu pada kertas kosong, lalu presentasikan!



SELAMAT BEKERJA!!

Lampiran 12 Surat Keterangan Uji Ahli Materi

	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	: 6540/UN48.10.6/LT/2025	Singaraja, 8 Mei 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Surat Pengantar Uji Judges	

Yth.
 Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama	: I Gusti Agung Ratih Puspaningrat
NIM	: 2111031260
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
---	--	---	--	--

Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Materi

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF JEJAK BUDI BERBASIS
I2M3 MUATAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
PEMBELAJARAN PKN KELAS V
SD NO. 3 SIBANG GEDE TAHUN AJARAN 2024/2025
(AHLI ISI MATA PELAJARAN)**

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
JEJAK BUDI BERBASIS I2M3 MUATAN
KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
PEMBELAJARAN PKN KELAS V
SD NO. 3 SIBANG GEDE TAHUN AJARAN
2024/2025

Sasaran Program : SD No. 3 Sibang Gede

Peneliti : I Gusti Agung Agung Ratih Puspaningrat

Pembimbing : Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.
Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Interaktif Jejak Budi Berbasis I2M3 Muatan Keanekaragaman Budaya Di Indonesia Pembelajaran Pkn Kelas V SD No. 3 Sibang Gede Tahun Ajaran 2024/2025” dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap isi dari Multimedia Interaktif Jejak Budi Berbasis I2M3 Muatan Keanekaragaman Budaya Di Indonesia Pembelajaran Pkn SD sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penelitian isi mata pelajaran.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai isi dari Media Interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Multimedia Interaktif yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas V mata pelajaran Pkn materi Keanekaragaman Budaya Di Indonesia.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap Multimedia Interaktif yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan.
4. Bapak/Ibu dapat menyimpulkan kelayakan materi dengan mengisi kesimpulan yang telah disediakan.

B. Tabel Validasi Ahli Isi Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Kurikulum					
1	Materi yang disajikan dalam Multimedia Interaktif sudah sesuai dengan capaian pembelajaran.				✓
2	Materi yang disajikan dalam Multimedia Interaktif sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
Aspek Materi					
3	Ketepatan urutan penyajian materi yang disajikan dalam Multimedia Interaktif.				✓
4	Kejelasan penyajian uraian materi yang disajikan dalam Multimedia Interaktif.			✓	
5	Kelengkapan penyajian materi yang disajikan dalam Multimedia Interaktif.				✓
6	Kejelasan materi yang disajikan dalam Multimedia intraktif sudah jelas dan mudah dipahami.			✓	
7	Ketepatan penggunaan contoh dalam Multimedia Interaktif sudah dengan contoh yang relevan.				✓
Aspek Bahasa					
8	Penggunaan bahasa dalam Multimedia Interaktif sudah jelas singkat dan padat.				✓

9	Penggunaan bahasa yang digunakan dalam Multimedia Interaktif sudah sesuai dengan karakteristik siswa.				✓
Aspek Evaluasi					
10	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran			✓	
11	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi jelas				✓
12	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi				✓

C. Komentar/Saran

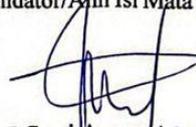
D. Kesimpulan

Materi pada Multimedia Interaktif JejakBudi ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 21 Maret 2025
Validator/Ahli Isi Mata Pelajaran



Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199008052015042001

Lampiran 14 Surat Keterangan Uji Ahli Desain Instruksional



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 : 4831/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 8 April 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 : I Gusti Agung Ratih Puspaningrat
 NIM : 2111031260
 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

Lampiran 15 Hasil Validitas Uji Ahli Desain Instruksional

ANGKET PENILAIAN PRODUK

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF JEJAK BUDI BERBASIS I2M3 MUATAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA PEMBELAJARAN PKN KELAS V SD NO. 3 SIBANG GEDE TAHUN AJARAN 2024/2025

(AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL)

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Jejak Budi Berbasis I2M3 Muatan Keanekaragaman Budaya Di Indonesia Pembelajaran PKN Kelas V SD No. 3 Sibang Gede Tahun Ajaran 2024/2025

Sasaran Program : Siswa Kelas V SD No. 3 Sibang Gede

Peneliti : I Gusti Agung Ratih Puspaningrat

Pembimbing : Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.
(Pembimbing I)
Dr. Didith Pramuditya Ambara, S.Psi., M.A.
(Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Prof.Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang sedang saya lakukan yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Jejak Budi Berbasis I2M3 Muatan Keanekaragaman Budaya Di Indonesia Pembelajaran PKN Kelas V SD No. 3 Sibang Gede Tahun Ajaran 2024/2025", saya mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan penilaian terhadap desain instruksional dari media pembelajaran yang telah saya kembangkan.

Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia dengan model pembelajaran I2M3. Oleh karena itu, penilaian dari Bapak/Ibu selaku ahli dalam bidang desain instruksional sangat dibutuhkan untuk memastikan bahwa media ini telah memenuhi standar kelayakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dan evaluasi mengenai kesesuaian desain instruksional, keterpaduan materi, serta aspek teknis

dari media pembelajaran yang dikembangkan. Umpan balik yang Bapak/Ibu berikan, baik dalam bentuk penilaian, komentar, maupun saran, akan menjadi dasar bagi saya untuk melakukan penyempurnaan sehingga media ini dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Saya sangat menghargai waktu dan perhatian yang Bapak/Ibu luangkan untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran ini. Besar harapan saya agar hasil penelitian ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam materi keanekaragaman budaya di Indonesia.

Atas kesediaan dan kerja sama Bapak/Ibu dalam mengisi angket penilaian ini, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya

A. PETUNJUK

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu, dengan skala penilaian sebagai berikut:

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

B. PENILAIAN PRODUK OLEH AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL

No.	Pernyataan	Penilaian			
		1 STS	2 TS	3 S	4 SS
Aspek Tujuan					
1.	Multimedia Interaktif dapat dengan jelas menyampaikan tujuan pembelajaran				√
2.	Keselarasannya antara tujuan materi dan evaluasi			√	
Aspek Strategi					
3.	Multimedia Interaktif dapat menyampaikan materi secara sistematis			√	
4.	Multimedia Interaktif menumbuhkan kegiatan pembelajaran yang memotivasi peserta didik				√
5.	Multimedia Interaktif menyampaikan materi secara menarik				√
6.	Multimedia Interaktif memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar				√

	mandiri				
Aspek Evaluasi					
7.	Penggunaan bahasa pada Multimedia Interaktif mudah dipahami				√
8.	Penyajian soal sesuai dengan indikator pembelajaran				√

C Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

1. Pada cover tambahkan sasaran dan nama pengembang.
2. Pada menu tukar tempat petunjuk dan informasi, sehingga petunjuk lebih di atas.

D Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

(Silakan beri tanda lingkaran pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu).

Denpasar, 20 April 2025

Validator/Ahli Desain

Intruk:



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

Lampiran 16 Surat Keterangan Uji Ahli Media Pembelajaran

	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	
	<hr/>	
Nomor	: 4831/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 8 April 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian	
<p>Yth. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. di tempat</p>		
<p>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.</p>		
Nama	: I Gusti Agung Ratih Puspaningrat	
NIM	: 2111031260	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
<p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>		
<p>-</p> <p>Ketua Jurusan</p>  <p>Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004</p>		
<hr/>		
 http://fip.undiksha.ac.id  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0877 8811 6905		

Lampiran 17 Hasil Validitas Uji Ahli Media Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN PRODUK

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF JEJAK BUDI BERBASIS I2M3 MUATAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA PEMBELAJARAN PKN KELAS V SD NO. 3 SIBANG GEDE TAHUN AJARAN 2024/2025

(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Jejak Budi Berbasis I2M3 Muatan Keanekaragaman Budaya Di Indonesia Pembelajaran PKN Kelas V SD No. 3 Sibang Gede Tahun Ajaran 2024/2025

Sasaran Program : Siswa Kelas V SD No. 3 Sibang Gede

Peneliti : I Gusti Agung Ratih Puspaningrat

Pembimbing : Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.
(Pembimbing I)
Dr. Didith Pramuditya Ambara, S.Psi., M.A.
(Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Prof.Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang sedang saya lakukan yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Jejak Budi Berbasis I2M3 Muatan Keanekaragaman Budaya Di Indonesia Pembelajaran PKN Kelas V SD No. 3 Sibang Gede Tahun Ajaran 2024/2025", saya mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan penilaian terhadap desain instruksional dari media pembelajaran yang telah saya kembangkan.

Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia dengan model pembelajaran I2M3. Oleh karena itu, penilaian dari Bapak/Ibu selaku ahli dalam bidang desain instruksional sangat dibutuhkan untuk memastikan bahwa media ini telah memenuhi standar kelayakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dan evaluasi mengenai kesesuaian desain instruksional, keterpaduan materi, serta aspek teknis

dari media pembelajaran yang dikembangkan. Umpan balik yang Bapak/Ibu berikan, baik dalam bentuk penilaian, komentar, maupun saran, akan menjadi dasar bagi saya untuk melakukan penyempurnaan sehingga media ini dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Saya sangat menghargai waktu dan perhatian yang Bapak/Ibu luangkan untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran ini. Besar harapan saya agar hasil penelitian ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam materi keanekaragaman budaya di Indonesia.

Atas kesediaan dan kerja sama Bapak/Ibu dalam mengisi angket penilaian ini, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya

B. PETUNJUK

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu, dengan skala penilaian sebagai berikut:

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

B. PENILAIAN PRODUK OLEH AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

No.	Pernyataan	Penilaian			
		1 STS	2 TS	3 S	4 SS
Aspek Tampilan					
Desain Tata Letak					
1.	Desain tampilan awal Multimedia Interaktif dengan materi sesuai			√	
2.	Proporsi <i>layout</i> Multimedia Interaktif sudah tepat				√
Teks					
3.	Teks pada Multimedia Interaktif mudah untuk dibaca			√	
4.	Penggunaan jenis huruf dan ukuran huruf pada Multimedia Interaktif sudah tepat			√	
5.	Penyajian teks pada Multimedia Interaktif sudah tepat				√
Gambar					
6.	Penggunaan gambar pada Multimedia				√

	Interaktif mendukung pemahaman materi pembelajaran				
7.	Penyajian gambar pada Multimedia Interaktif sesuai				√
8.	Pemilihan kualitas gambar sudah tepat			√	
Animasi					
9.	Animasi <i>augmented reality</i> (AR) Jejak Budi pada Multimedia Interaktif terlihat realisitis				√
10.	Animasi <i>augmented reality</i> (AR) Jejak Budi pada Multimedia Interaktif dengan materi sesuai				√
Audio					
11.	Suara <i>podcast</i> dan video pada Multimedia Interaktif terdengar jelas				√
12.	<i>Backsound</i> yang digunakan pada Multimedia Interaktif sudah sesuai				√
Video					
13.	Video pada Multimedia Interaktif mendukung pembelajaran				√
Kemasan					
14.	Tampilan visual Multimedia Interaktif menarik			√	
15.	Tampilan awal Multimedia Interaktif sesuai dengan isi			√	
Aspek Program					
Pengoperasian					
16.	Multimedia Interaktif mudah untuk digunakan				√
17.	Petunjuk penggunaan Multimedia Interaktif sudah jelas			√	
18.	Penggunaan tombol navigasi pada Multimedia Interaktif sudah tepat				√
19.	Multimedia Interaktif lancar saat dioperasikan				√

C Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

1. Pada teks bacaan gunakan huruf yang polos seperti Tahoma, Arial, Helvetica, dll.
2. Video, gambar, dll yang mengambil dari suatu sumber agar menuliskan sumbernya.

D Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

(Silakan beri tanda lingkaran pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu).

Denpasar, 20 April 2025

Validator/Ahli Media

Pembelajaran



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



Lampiran 18 Hasil Uji Coba Perorangan

UJI COBA PERORANGAN

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF JEJAK BUDI BERBASIS
I2M3 MUATAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
PEMBELAJARAN PKN KELAS V SD NO. 3 SIBANG GEDE TAHUN AJARAN
2024/2025**

A. Identitas Siswa

Nama : Ni Putu Ayunda Priscila
 No. : 18
 Kelas : 5

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan

No.	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Pembelajaran					
1.	Multimedia Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.				✓
2.	Multimedia Interaktif menyajikan materi dengan contoh yang relevan.				✓
3.	Multimedia Interaktif dapat menyajikan materi dengan efektif.			✓	
Aspek Materi					
4.	Multimedia Interaktif dapat memberikan pemahaman materi kepada peserta didik.				✓
5.	Multimedia Interaktif menyajikan manfaat materi dalam kehidupan peserta didik.				✓
Aspek Media					
6.	Kemudahan penggunaan Multimedia Interaktif.			✓	
7.	Kejelasan suara video, <i>podcast</i> dan jejak budi dalam Multimedia Interaktif.				✓
8.	Kejelasan gambar pada Jejak Budi dalam multimedia interaktif.				✓

	multimedia interaktif.				
9.	Multimedia Interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi.			✓	
10.	Multimedia Interaktif dapat membangkitkan motivasi peserta didik.				✓

Badung, 10 April 2025
Siswa



.....

UJI COBA PERORANGAN

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF JEJAK BUDI BERBASIS
I2M3 MUATAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
PEMBELAJARAN PKN KELAS V SD NO. 3 SIBANG GEDE TAHUN AJARAN
2024/2025**

A. Identitas Siswa

Nama : Ni Putu Dian Putri Astory
 No. : 19
 Kelas : 5/V

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan

No.	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Pembelajaran					
1.	Multimedia Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.				✓
2.	Multimedia Interaktif menyajikan materi dengan contoh yang relevan.				✓
3.	Multimedia Interaktif dapat menyajikan materi dengan efektif.				✓
Aspek Materi					
4.	Multimedia Interaktif dapat memberikan pemahaman materi kepada peserta didik.				✓
5.	Multimedia Interaktif menyajikan manfaat materi dalam kehidupan peserta didik.			✓	
Aspek Media					
6.	Kemudahan penggunaan Multimedia Interaktif.				✓
7.	Kejelasan suara video, <i>podcast</i> dan jejak budi dalam Multimedia Interaktif.				✓
8.	Kejelasan gambar pada Jejak Budi dalam multimedia interaktif.				✓

	multimedia interaktif.				
9.	Multimedia Interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi.				✓
10.	Multimedia Interaktif dapat membangkitkan motivasi peserta didik.				✓

Badung, 10 April 2025
Siswa

Dan

.....

UJI COBA PERORANGAN

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF JEJAK BUDI BERBASIS
I2M3 MUATAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
PEMBELAJARAN PKN KELAS V SD NO. 3 SIBANG GEDE TAHUN AJARAN
2024/2025**

A. Identitas Siswa

Nama : Ida Bagus Gede Mas Nathana Giri Putra

No. : 12

Kelas : 5

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.

Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, sebagai berikut:

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan

No.	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Pembelajaran					
1.	Multimedia Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.			✓	
2.	Multimedia Interaktif menyajikan materi dengan contoh yang relevan.				✓
3.	Multimedia Interaktif dapat menyajikan materi dengan efektif.				✓
Aspek Materi					
4.	Multimedia Interaktif dapat memberikan pemahaman materi kepada peserta didik.				✓
5.	Multimedia Interaktif menyajikan manfaat materi dalam kehidupan peserta didik.			✓	
Aspek Media					
6.	Kemudahan penggunaan Multimedia Interaktif.				✓
7.	Kejelasan suara video, <i>podcast</i> dan jejak budi dalam Multimedia Interaktif.				✓
8.	Kejelasan gambar pada Jejak Budi dalam multimedia interaktif.				✓

	multimedia interaktif.				
9.	Multimedia Interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi.				✓
10.	Multimedia Interaktif dapat membangkitkan motivasi peserta didik.				✓

Badung, 10 April 2025
Siswa



.....

Lampiran 19 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

UJI COBA KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF JEJAK BUDI BERBASIS
I2M3 MUATAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
PEMBELAJARAN PKN KELAS V SD NO. 3 SIBANG GEDE TAHUN AJARAN
2024/2025

A. Identitas Siswa

Nama : Ida Ayu Made Nalini Windari Dulip
No. : 11
Kelas : V (lima)

B. Petunjuk Pengerjaan

- Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
 - Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada
 - Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
- Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, sebagai berikut:
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Pembelajaran					
1.	Multimedia Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.			✓	
2.	Multimedia Interaktif menyajikan materi dengan contoh yang relevan.			✓	
3.	Multimedia Interaktif dapat menyajikan materi dengan efektif.				✓
Aspek Materi					
4.	Multimedia Interaktif dapat memberikan pemahaman materi kepada peserta didik.				✓
5.	Multimedia Interaktif menyajikan manfaat materi dalam kehidupan peserta didik.			✓	
Aspek Media					
6.	Kemudahan penggunaan Multimedia Interaktif.			✓	
7.	Kejelasan suara video, <i>podcast</i> dan jejak budi dalam Multimedia Interaktif.				✓
8.	Kejelasan gambar pada Jejak Budi dalam multimedia interaktif.				✓

	multimedia interaktif.				
9.	Multimedia Interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi.			✓	
10.	Multimedia Interaktif dapat membangkitkan motivasi peserta didik.			✓	

Badung, 10 April 2025
Siswa

N.

.....

UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF JEJAK BUDI BERBASIS
I2M3 MUATAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
PEMBELAJARAN PKN KELAS V SD NO. 3 SIBANG GEDE TAHUN AJARAN
2024/2025

A. Identitas Siswa

Nama : Ni Putu Vana Giri Angani
 No. : 21
 Kelas : V (B)

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
 Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Pembelajaran					
1.	Multimedia Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.				✓
2.	Multimedia Interaktif menyajikan materi dengan contoh yang relevan.				✓
3.	Multimedia Interaktif dapat menyajikan materi dengan efektif.			✓	
Aspek Materi					
4.	Multimedia Interaktif dapat memberikan pemahaman materi kepada peserta didik.				✓
5.	Multimedia Interaktif menyajikan manfaat materi dalam kehidupan peserta didik.				✓
Aspek Media					
6.	Kemudahan penggunaan Multimedia Interaktif.				✓
7.	Kejelasan suara video, <i>podcast</i> dan jejak budi dalam Multimedia Interaktif.				✓
8.	Kejelasan gambar pada Jejak Budi dalam multimedia interaktif.				✓

	multimedia interaktif.				
9.	Multimedia Interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi.			✓	
10.	Multimedia Interaktif dapat membangkitkan motivasi peserta didik.			✓	

Badung, 10 April 2025
Siswa



.....

UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF JEJAK BUDI BERBASIS
I2M3 MUATAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
PEMBELAJARAN PKN KELAS V SD NO. 3 SIBANG GEDE TAHUN AJARAN
2024/2025

A. Identitas Siswa

Nama : I. PUGY. RISU. GIDEA
 No. : 6
 Kelas : V

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Pembelajaran					
1.	Multimedia Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.			✓	
2.	Multimedia Interaktif menyajikan materi dengan contoh yang relevan.				✓
3.	Multimedia Interaktif dapat menyajikan materi dengan efektif.				✓
Aspek Materi					
4.	Multimedia Interaktif dapat memberikan pemahaman materi kepada peserta didik.				✓
5.	Multimedia Interaktif menyajikan manfaat materi dalam kehidupan peserta didik.			✓	
Aspek Media					
6.	Kemudahan penggunaan Multimedia Interaktif.				✓
7.	Kejelasan suara video, <i>podcast</i> dan jejak budi dalam Multimedia Interaktif.				✓
8.	Kejelasan gambar pada Jejak Budi dalam multimedia interaktif.				✓

	multimedia interaktif.				
9.	Multimedia Interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi.				✓
10.	Multimedia Interaktif dapat membangkitkan motivasi peserta didik.				✓

Badung, 10 April 2025
Siswa



.....

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF JEJAK BUDI BERBASIS
I2M3 MUATAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
PEMBELAJARAN PKN KELAS V SD NO. 3 SIBANG GEDE TAHUN AJARAN
2024/2025

A. Identitas SiswaNama : Kunti Devi DasiNo. : 12Kelas : V (5)**B. Petunjuk Pengerjaan**

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada tempat yang sudah tersedia.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, sebagai berikut:
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Pembelajaran					
1.	Multimedia Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.				✓
2.	Multimedia Interaktif menyajikan materi dengan contoh yang relevan.				✓
3.	Multimedia Interaktif dapat menyajikan materi dengan efektif.				✓
Aspek Materi					
4.	Multimedia Interaktif dapat memberikan pemahaman materi kepada peserta didik.				✓
5.	Multimedia Interaktif menyajikan manfaat materi dalam kehidupan peserta didik.				✓
Aspek Media					
6.	Kemudahan penggunaan Multimedia Interaktif.				✓
7.	Kejelasan suara video, <i>podcast</i> dan jejak budi dalam Multimedia Interaktif.				✓
8.	Kejelasan gambar pada Jejak Budi dalam				

	multimedia interaktif.				
9.	Multimedia Interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi.				✓
10.	Multimedia Interaktif dapat membangkitkan motivasi peserta didik.				✓

Badung, 10 April 2025
Siswa



.....

UJI COBA KELOMPOK KECIL

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF JEJAK BUDI BERBASIS
I2M3 MUATAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
PEMBELAJARAN PKN KELAS V SD NO. 3 SIBANG GEDE TAHUN AJARAN
2024/2025**

A. Identitas Siswa

Nama : Luca Agung Kinsey Dofanyadiono

No. : 2

Kelas : V

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.

Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, sebagai berikut:

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Pembelajaran					
1.	Multimedia Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.				✓
2.	Multimedia Interaktif menyajikan materi dengan contoh yang relevan.				✓
3.	Multimedia Interaktif dapat menyajikan materi dengan efektif.			✓	
Aspek Materi					
4.	Multimedia Interaktif dapat memberikan pemahaman materi kepada peserta didik.			✓	
5.	Multimedia Interaktif menyajikan manfaat materi dalam kehidupan peserta didik.			✓	
Aspek Media					
6.	Kemudahan penggunaan Multimedia Interaktif.				✓
7.	Kejelasan suara video, <i>podcast</i> dan jejak budi dalam Multimedia Interaktif.			✓	
8.	Kejelasan gambar pada Jejak Budi dalam multimedia interaktif.			✓	

	multimedia interaktif.				
9.	Multimedia Interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi.				✓
10.	Multimedia Interaktif dapat membangkitkan motivasi peserta didik.			✓	

Badung, 10 April 2025
Siswa

Kad

.....

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF JEJAK BUDI BERBASIS
I2M3 MUATAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
PEMBELAJARAN PKN KELAS V SD NO. 3 SIBANG GEDE TAHUN AJARAN
2024/2025

A. Identitas SiswaNama : I. Putu Satya Nandha AtmajaNo. : 7Kelas : 5**B. Petunjuk Pengerjaan**

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada tempat yang sudah tersedia.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
Adapun deskripsi skala penilaian yang diagunkan, sebagai berikut:
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Pembelajaran					
1.	Multimedia Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.				✓
2.	Multimedia Interaktif menyajikan materi dengan contoh yang relevan.				✓
3.	Multimedia Interaktif dapat menyajikan materi dengan efektif.			✓	
Aspek Materi					
4.	Multimedia Interaktif dapat memberikan pemahaman materi kepada peserta didik.				✓
5.	Multimedia Interaktif menyajikan manfaat materi dalam kehidupan peserta didik.				✓
Aspek Media					
6.	Kemudahan penggunaan Multimedia Interaktif.				✓
7.	Kejelasan suara video, <i>podcast</i> dan jejak budi dalam Multimedia Interaktif.				✓
8.	Kejelasan gambar pada Jejak Budi dalam				✓

	multimedia interaktif.				
9.	Multimedia Interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi.				✓
10.	Multimedia Interaktif dapat membangkitkan motivasi peserta didik.			✓	

Badung, 10 April 2025
Siswa



.....

UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF JEJAK BUDI BERBASIS
I2M3 MUATAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
PEMBELAJARAN PKN KELAS V SD NO. 3 SIBANG GEDE TAHUN AJARAN
2024/2025

A. Identitas SiswaNama : Samir Abdulah Mursyid SukarnoNo. : 23.23Kelas : R.5**B. Petunjuk Pengerjaan**

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.

Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, sebagai berikut:

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

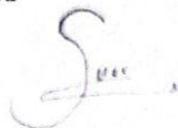
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Pembelajaran					
1.	Multimedia Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.			✓	
2.	Multimedia Interaktif menyajikan materi dengan contoh yang relevan.			✓	
3.	Multimedia Interaktif dapat menyajikan materi dengan efektif.			✓	
Aspek Materi					
4.	Multimedia Interaktif dapat memberikan pemahaman materi kepada peserta didik.				✓
5.	Multimedia Interaktif menyajikan manfaat materi dalam kehidupan peserta didik.			✓	
Aspek Media					
6.	Kemudahan penggunaan Multimedia Interaktif.			✓	
7.	Kejelasan suara video, <i>podcast</i> dan jejak budi dalam Multimedia Interaktif.				✓
8.	Kejelasan gambar pada Jejak Budi dalam multimedia interaktif.				✓

	multimedia interaktif.				
9.	Multimedia Interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi.			✓	
10.	Multimedia Interaktif dapat membangkitkan motivasi peserta didik.				✓

Badung, 10 April 2025
Siswa



.....

UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF JEJAK BUDI BERBASIS
I2M3 MUATAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
PEMBELAJARAN PKN KELAS V SD NO. 3 SIBANG GEDE TAHUN AJARAN
2024/2025

A. Identitas Siswa

Nama : Ni Made Kineta mayra elivo

No. : 16

Kelas : 7

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, sebagai berikut:
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Pembelajaran					
1.	Multimedia Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.				✓
2.	Multimedia Interaktif menyajikan materi dengan contoh yang relevan.				✓
3.	Multimedia Interaktif dapat menyajikan materi dengan efektif.				✓
Aspek Materi					
4.	Multimedia Interaktif dapat memberikan pemahaman materi kepada peserta didik.				✓
5.	Multimedia Interaktif menyajikan manfaat materi dalam kehidupan peserta didik.				✓
Aspek Media					
6.	Kemudahan penggunaan Multimedia Interaktif.				✓
7.	Kejelasan suara video, <i>podcast</i> dan jejak budi dalam Multimedia Interaktif.				✓
8.	Kejelasan gambar pada Jejak Budi dalam multimedia interaktif.				✓

	multimedia interaktif.				
9.	Multimedia Interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi.				✓
10.	Multimedia Interaktif dapat membangkitkan motivasi peserta didik.				✓

Badung, 10 April 2025
Siswa



.....

UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF JEJAK BUDI BERBASIS
12M3 MUATAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
PEMBELAJARAN PKN KELAS V SD NO. 3 SIBANG GEDE TAHUN AJARAN
2024/2025

A. Identitas Siswa

Nama : M. Nurul Winda Wane Swari
 No. : 17
 Kelas : V

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Pembelajaran					
1.	Multimedia Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.				✓
2.	Multimedia Interaktif menyajikan materi dengan contoh yang relevan.			✓	
3.	Multimedia Interaktif dapat menyajikan materi dengan efektif.				✓
Aspek Materi					
4.	Multimedia Interaktif dapat memberikan pemahaman materi kepada peserta didik.				✓
5.	Multimedia Interaktif menyajikan manfaat materi dalam kehidupan peserta didik.				✓
Aspek Media					
6.	Kemudahan penggunaan Multimedia Interaktif.				✓
7.	Kejelasan suara video, <i>podcast</i> dan jejak budi dalam Multimedia Interaktif.			✓	
8.	Kejelasan gambar pada Jejak Budi dalam multimedia interaktif.			✓	

	multimedia interaktif.				
9.	Multimedia Interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi.				✓
10.	Multimedia Interaktif dapat membangkitkan motivasi peserta didik.				✓

Badung, 10 April 2025
Siswa

Sul

.....

Lampiran 20 Lembar Jawaban Subjek Uji Coba Instrumen

LEMBAR JAWABAN

Nama : Kemang Ayuwi Trisya Akana
 No. Absen : 12
 Kelas : VI

Benar : <u>26</u>
Salah : <u>4</u>
Nilai : <u>87</u>

Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (X) huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang paling benar!

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

11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

21	A	B	C	D
22	A	B	C	D
23	A	B	C	D
24	A	B	C	D
25	A	B	C	D
26	A	B	C	D
27	A	B	C	D
28	A	B	C	D
29	A	B	C	D
30	A	B	C	D

Lampiran 21 Analisis Validitas Butir

No. Siswa	Skor Tulp Butir Soal (X)																														Y	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	17
2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
3	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
4	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11	
5	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	
6	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	30	
7	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	30	
8	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	24	
9	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
10	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	13	
12	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	30	
13	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	15	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
15	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	30	
16	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	24	
17	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
18	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	12	
19	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	30	
20	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
21	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
22	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	14	
N	22																															
ΣX	14	14	12	14	12	13	17	16	11	16	18	17	15	17	17	15	17	17	18	19	20	18	19	18	17	18	18	19	19	19		
ΣY	494																															
ΣXY	359	362	330	368	319	343	415	402	297	388	428	421	384	419	430	363	427	427	417	452	458	438	448	441	438	428	447	465	463	467		
ΣX ²	14	14	12	14	12	13	17	16	11	16	18	17	15	17	17	15	17	17	18	19	20	18	19	18	17	18	18	19	19	19		
ΣY ²	196	196	144	196	144	169	289	256	121	256	324	289	225	289	289	225	289	289	324	361	400	324	361	324	289	324	324	361	361	361		
ΣY ³	12224																															
ΣY ²	248136																															
N ΣXY	788	764	720	806	708	756	910	884	634	836	926	820	848	928	940	786	934	934	964	944	10076	9636	9856	9702	9196	9416	9834	10010	9966	10054		
N ΣX ²	308	308	264	308	264	286	374	352	242	352	396	374	330	374	374	330	374	374	396	438	440	396	438	396	374	396	396	438	438	438		
N ΣY ²	268928																															
N ΣXY - (ΣX)(ΣY)	982	1048	1332	1180	1090	1124	732	940	1100	632	744	864	1038	820	1062	576	996	996	722	558	196	744	470	810	798	524	942	624	580	668		
√[(N ΣXY - (ΣX)(ΣY)) / (N ΣX ² - (ΣX) ²)]	1669,7	1669,7	1728,31	1669,7	1728,31	1706,56	1454,59	1545,84	1735,49	1545,84	1338,74	1454,59	1616,68	1454,59	1454,59	1616,68	1454,59	1454,59	1338,74	1191,15	997,838	1338,74	1191,15	1338,74	1454,59	1338,74	1338,74	1191,15	1191,15	1191,15		
r _{hitung}	0,588	0,628	0,771	0,707	0,631	0,659	0,583	0,608	0,634	0,489	0,556	0,594	0,642	0,564	0,730	0,356	0,685	0,685	0,539	0,468	0,196	0,556	0,395	0,605	0,549	0,391	0,704	0,524	0,487	0,561		
r _{tabel (n-2)=20}	0,423																															
Valid/Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid		
Kriteria	Sejang	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sejang	Tinggi	Tinggi	Sejang	Sejang	Sejang	Tinggi	Sejang	Tinggi	Rendah	Tinggi	Tinggi	Sejang	Sejang	Sangat Rendah	Sejang	Rendah	Tinggi	Sejang	Sejang	Tinggi	Sejang	Sejang	Sejang		

Jumlah Soal	30 Butir
Soal Valid	25 Butir
Soal Tidak Valid	5 Butir

Lampiran 22 Analisis Reliabilitas Butir Tes

No. Siswa	Skor Tump Butir Soal																									Total 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	
1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	14
2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
3	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
4	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8
5	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	8
6	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	25
7	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	25
8	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	20
9	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
10	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
12	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	25
13	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	12
14	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	25
15	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	25
16	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	21
17	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
18	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	10
19	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	25
20	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
21	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
22	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	10
p	0,636	0,636	0,545	0,636	0,545	0,591	0,773	0,727	0,500	0,818	0,773	0,682	0,773	0,773	0,773	0,773	0,818	0,864	0,818	0,818	0,773	0,818	0,864	0,864	0,864	
q	0,364	0,364	0,455	0,364	0,455	0,409	0,227	0,273	0,500	0,182	0,227	0,318	0,227	0,227	0,227	0,227	0,182	0,136	0,182	0,182	0,227	0,182	0,136	0,136	0,136	
p _q	0,231	0,231	0,248	0,231	0,248	0,242	0,176	0,198	0,250	0,149	0,176	0,217	0,176	0,176	0,176	0,176	0,149	0,118	0,149	0,149	0,176	0,149	0,118	0,118	0,118	
Σp_q	4,541																									
k	25																									
SD ²	44,450																									
k / k-1	1,042																									
SD ² - Σp_q / SD ²	0,898																									
r_{1.1}	0,935																									
Kriteria	Reliabilitas Sangat Tinggi																									

Lampiran 23 Analisis Tingkat Kesukaran Butir Tes

No. Siswa	Skor Tiap Butir Soal																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1
5	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	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
8	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
9	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0
14	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
15	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	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
17	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1
nb	14	14	12	14	12	13	17	16	11	18	17	15	17	17	17	17	18	19	18	18	17	18	19	19	19
n	22																								
p	0,636	0,636	0,545	0,636	0,545	0,591	0,773	0,727	0,500	0,818	0,773	0,682	0,773	0,773	0,773	0,773	0,818	0,864	0,818	0,818	0,773	0,818	0,864	0,864	0,864
Kriteria	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah												

Kriteria	Jumlah
Mudah	18 Butir
Sedang	7 Butir

Lampiran 24 Analisis Daya Beda Butir Tes

No. Siswa	Skor Tiap Butir Soal																									Y
	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	
6	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	25
7	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	25
12	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	25
14	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	25
15	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	25
19	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	25
2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
3	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
9	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
10	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
16	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	21
20	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
8	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	20
21	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	14
17	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
13	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	12
18	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	10
22	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	10
4	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
5	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	8
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
sd _L	0,818	0,909	0,909	0,909	0,909	0,909	1	1	0,727	1	0,909	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,909	1	1	1	1
sd _B	0,455	0,364	0,182	0,364	0,182	0,273	0,545	0,455	0,273	0,636	0,636	0,364	0,545	0,545	0,545	0,545	0,636	0,727	0,636	0,636	0,636	0,636	0,727	0,727	0,727	
DB	0,364	0,545	0,727	0,545	0,727	0,636	0,455	0,545	0,455	0,364	0,273	0,636	0,455	0,455	0,455	0,455	0,364	0,273	0,364	0,364	0,273	0,364	0,273	0,273	0,273	
Kriteria	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	

Kriteria	Jumlah
Sangat Baik	2 Butir
Cukup Baik	12 Butir
Baik	11 Butir

SOAL ASESMEN *POST TEST*

Kurikulum	Merdeka
Mata Pelajaran	PPKN
Bab III	Keanekaragaman Budaya di Indonesia
Topik A	Budaya Daerah Indonesia
Kelas/Semester	V/II

Pilihan Ganda

Pilihlah huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

1. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- (1) Rumah Sasadu
- (2) Rumah Walewangko
- (3) Rumah Panjang
- (4) Rumah Honai

Dari pernyataan diatas rumah adat yang berasal dari Maluku ditunjukkan nomor

- a. (1)
- b. (2)
- c. (3)
- d. (4)

2. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- (1) Rumah Bale Daja
- (2) Rumah Kariwari
- (3) Rumah Gadang
- (4) Rumah Balai Batak Toba

Dari pernyataan diatas rumah adat yang berasal dari Sumatera ditunjukkan nomor

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

3. Perhatikan tabel berikut!

No.	Nama Rumah Adat
1.	Rumah Honai
2.	Rumah Kariwari
3.	Rumah Gadang
4.	Rumah Balai Batak Toba

Dari tabel diatas rumah adat yang berasal dari Sumatera Utara ditunjukkan nomor

- a. (1)
- b. (2)

c. (3)

d. (4)

4. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

(1) Rumah Walewangko

(2) Rumah Honai

(3) Rumah Baduy

(4) Rumah Gadang

Dari pernyataan diatas rumah adat yang berasal dari Sumatera Barat ditunjukkan nomor

a. (1)

b. (2)

c. (3)

d. (4)

5. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- Rumah Baduy

- Rumah Joglo

- Rumah Capit Gunting

Dari pernyataan diatas rumah adat tersebut berasal dari pulau....

a. Sulawesi

b. Nusa Tenggara Barat

c. Jawa

d. Bali

6. Perhatikan gambar berikut!



(1)



(2)



(3)



(4)

Rumah adat Bolon ditunjukkan oleh nomor....

a. (1)

b. (2)

c. (3)

d. (4)

7. Perhatikan perilaku-perilaku berikut!

(1) Tidak berkelahi sesama teman

(2) Memberi jawaban ulangan kepada teman

(3) Menolong teman yang sedang kesusahan

(4) Tidak membedakan teman berdasarkan suku atau asal

Perilaku yang mencerminkan Pancasila adalah...

a. (1), (2), dan (3)

b. (2), (3), dan (4)

c. (1), (3), dan (4)

d. (1), (2), dan (4)

8. Perhatikan pernyataan berikut!

- Rumah Dalem Loka berasal dari Nusa Tenggara Barat

- Rumah Tongkonan berasal dari Sulawesi Selatan

- Rumah Honai berasal dari Papua

Dari ketiga rumah adat tersebut memiliki kesamaan yakni....

a. Dibangun dengan bahan utama dari batu

b. Memiliki bentuk atap yang sama

c. Mengandung nilai budaya dan adat istiadat masing-masing suku....

d. Digunakan hanya untuk menyimpan barang

9. Perhatikan gambar berikut!



(1)



(2)



(3)



(4)

Suku yang terletak di pulau Sulawesi Utara ditunjukkan oleh nomor.....

a. (1)

b. (2)

c. (3)

d. (4)

10. Perhatikan tabel berikut!

No.	Nama Suku
1.	Suku Ambon
2.	Suku Ternate
3.	Suku Sasadu
4.	Suku Tidore

Suku yang berasal dari Maluku ditunjukkan oleh nomor.....

- a. (1), (2), dan (3)
- b. (2), (3), dan (4)
- c. (1), (3), dan (4)
- d. (1), (2), dan (4)

11. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- (1) Rumah Walewangko
- (2) Rumah Baduy
- (3) Rumah Kebaya
- (4) Rumah Gadang

Rumah adat yang terletak di pulau Jawa ditunjukkan pada nomor....

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

12. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut !

- (1) Menonjolkan suku, agama, ras, dan golongan sendiri.
- (2) Acuh tak acuh terhadap perbedaan dalam masyarakat.
- (3) Menganggap hanya suku sendiri yang paling bagus dan suku lainnya jelek.
- (4) Meningkatkan interaksi tanpa memperlakukan perbedaan.

Sikap menghargai keragaman budaya masyarakat Indonesia ditunjukkan pada

- a. (1)
- b. (2)
- c. (3)
- d. (4)

13. Perhatikan tabel berikut!

No.	Nama Rumah Adat	No.	Nama Rumah Adat
1.	Rumah Krong Bade	4.	Rumah Bolon
2.	Rumah Sasadu	5.	Rumah Kariwari
3.	Rumah Honai	6.	Rumah Tongkonan

Rumah adat yang terletak di Papua ditunjukkan pada nomor....

- a. (1) dan (3)
- b. (2) dan (4)
- c. (3) dan (5)
- d. (4) dan (6)

14. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- (1) Suku Banjar
- (2) Suku Toraja
- (3) Suku Dayak
- (4) Suku Batak

Suku yang terletak di pulau Kalimantan ditunjukkan pada nomor....

- a. (1) dan (2)
- b. (1) dan (3)

- c. (1) dan (4)
- d. (2) dan (4)

15. Perhatikan cerita pendek berikut!

Andi berasal dari Ambon dan bersekolah di Sulawesi Utara. Di sekolah, Andi memiliki seorang teman bernama Gaby. Gaby selalu bermain dan belajar bersama Andi. Gaby tidak mempermasalahkan perbedaan asal, meskipun Andi bukan berasal dari Sulawesi Utara.

Dari cerita pendek diatas simpulkan sikap yang dimiliki Gaby!

- a. Gaby tidak membedakan dan menerima perbedaan suku.....
- b. Gaby memilih berteman dengan Andi karena Andi berasal dari keluarga kaya.
- c. Gaby bermain dengan Andi karena teman baiknya tidak bersekolah.
- d. Gaby bermain dengan Andi karena berasal Dari suku yang sama.

16. Gambar dibawah yang merupakan rumah adat Gadang dan Honai yakni



(1)



(2)



(3)



(4)

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

17. Setiap tahun, sekolah Lina mengadakan "Pekan Budaya" untuk menampilkan makanan, pakaian, dan kesenian dari berbagai daerah. Namun, banyak siswa hanya menampilkan budaya dari daerah yang terkenal saja. Apa evaluasi terbaik terhadap kegiatan tersebut?

- a. Kegiatan seperti itu tidak perlu dilakukan lagi
- b. Semua budaya harus dihapus agar tidak membingungkan
- c. Sekolah perlu memberi arahan agar setiap kelompok menampilkan budaya yang beragam, bukan hanya yang populer
- d. Hanya budaya yang banyak disukai yang boleh ditampilkan

18. Rumah adat Capit Gunting adalah rumah adat Suku Sunda. Sayangnya rumah adat tersebut sudah mulai tergantikan oleh rumah modern. Menurutmu bagaimana sebaiknya pemerintah menyikapi hal tersebut?

- a. Mewajibkan semua warga Sunda membangun rumah dengan model Capit Gunting agar warisan budaya tetap lestari

- b. Memberikan insentif dan regulasi khusus bagi masyarakat atau pengrajin yang membangun atau merawat rumah adat, serta mengintegrasikan rumah adat ke dalam sektor pariwisata dan pendidikan budaya
 - c. Mengalihkan rumah adat menjadi bangunan komersial seperti restoran agar tetap digunakan
 - d. Membuat replika rumah adat di museum dan membiarkan rumah asli diganti dengan rumah modern
19. Rumah Honai berasal dari Papua dan terbuat dari kayu serta atap jerami yang tahan terhadap udara dingin pegunungan. Dari informasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa...
- a. Rumah adat di Papua dibangun tanpa mempertimbangkan kondisi alam
 - b. Masyarakat Papua meniru rumah dari daerah lain
 - c. Rumah adat mencerminkan penyesuaian masyarakat dengan lingkungan alam sekitarnya
 - d. Semua rumah adat di Indonesia berbentuk bulat seperti Honai
20. Suku Toraja di Sulawesi Selatan memiliki rumah adat Tongkonan yang digunakan tidak hanya untuk tempat tinggal tetapi juga untuk upacara adat. Dari hal ini, kita dapat menyimpulkan bahwa...
- a. Rumah adat hanya digunakan oleh orang-orang tua
 - b. Rumah adat di Indonesia tidak bisa digunakan untuk kegiatan sehari-hari
 - c. Rumah adat memiliki fungsi sosial dan budaya yang penting dalam kehidupan masyarakat
 - d. Rumah adat di Sulawesi Selatan tidak layak dihuni
21. Rumah adat di Indonesia tidak hanya berbeda bentuk, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai, filosofi, dan cara hidup setiap suku. Dari hal ini, dapat disimpulkan bahwa...
- a. Rumah adat memiliki makna budaya yang dalam dan merupakan cerminan identitas suku bangsa
 - b. Rumah adat adalah hasil peniruan dari negara lain
 - c. Rumah adat dibuat secara sembarangan
 - d. Rumah adat hanya berfungsi sebagai tempat tinggal biasa
22. Suku Toraja dikenal dengan upacara pemakaman Rambu Solo yang rumit dan memakan waktu lama. Kesimpulan yang dapat diambil dari fakta tersebut adalah...
- a. Suku Toraja tidak efisien dalam menjalani kehidupan
 - b. Suku Toraja terlalu memaksakan tradisi kuno
 - c. Upacara adat suku Toraja tidak penting untuk dilestarikan
 - d. Suku Toraja memiliki penghormatan tinggi terhadap leluhur dan nilai adat
23. Kamu ditugaskan untuk membuat sebuah pameran kelas bertema “Keberagaman Budaya Indonesia”. Dari ide-ide berikut yang paling menunjukkan kemampuan menciptakan karya yang mencerminkan pemahaman terhadap keberagaman suku dan budaya di Indonesia yakni...
- a. Menyusun kembali catatan pelajaran tentang budaya Indonesia
 - b. Membuat miniatur rumah adat lengkap dengan papan informasi asal-usul dan makna budayanya
 - c. Membaca buku cerita rakyat dari berbagai daerah

- d. Menonton video dokumenter budaya dari internet
24. Bayangkan kamu diminta membuat sebuah program kegiatan sekolah yang bertujuan mengenalkan suku-suku dan rumah adat di Indonesia kepada siswa-siswi dari negara lain. Dari pilihan berikut, program kegiatan manakah yang paling tepat dan menarik?
- a. Nama kegiatan: Lomba Cerdas Cermat
Isi kegiatan: Menjawab soal tentang matematika dan IPA
Budaya ditampilkan: Tidak ada, hanya melalui soal akademik
 - b. Nama kegiatan: Festival Rumah Adat Nusantara
Isi kegiatan: Menampilkan miniatur rumah adat, pertunjukan pakaian adat, tarian daerah, serta stan interaktif dari berbagai suku
Budaya ditampilkan: Melalui visual, pertunjukan, makanan khas, dan penjelasan langsung oleh siswa
 - c. Nama kegiatan: Hari Film Indonesia
Isi kegiatan: Menonton film luar negeri dan diskusi
Budaya ditampilkan: Tidak berkaitan dengan budaya Indonesia
 - d. Nama kegiatan: Bazar Jajanan Modern
Isi kegiatan: Menjual makanan kekinian
Budaya ditampilkan: Tidak ada unsur budaya daerah
25. Sekolah Dasar Harapan Bangsa akan kedatangan tamu dari sekolah luar negeri. Guru meminta siswa-siswi membuat kegiatan sederhana untuk memperkenalkan suku bangsa dan rumah adat yang ada di Indonesia. Jika kamu menjadi salah satu panitia, kegiatan mana yang paling cocok dan menarik untuk ditampilkan kepada tamu?
- a. Menyuruh semua siswa duduk diam di kelas sambil mendengarkan guru menjelaskan rumah adat
 - b. Membuat pameran kelas yang menampilkan miniatur rumah adat, mengenakan pakaian adat, menyajikan makanan khas, serta menampilkan tarian tradisional
 - c. Membaca buku budaya secara bergiliran di depan kelas tanpa alat bantu apa pun
 - d. Menggambar rumah adat di kertas lalu disimpan di dalam laci

KUNCI JAWABAN

1. a. (1)
2. d. (3) dan (4)
3. d. (4)
4. d. (4)
5. c. Jawa
6. c. (3)
7. d. (1), (2), dan (4)
8. c. Mengandung nilai budaya dan adat istiadat masing-masing suku
9. d. (4)
10. d. (1), (2), dan (4)
11. c. (2) dan (3)
12. d. (4)
13. c. (3) dan (5)
14. b. (1) dan (3)
15. a. Gaby tidak membedakan dan menerima perbedaan suku
16. a. (1) dan (2)
17. c. Sekolah perlu memberi arahan agar setiap kelompok menampilkan budaya yang beragam, bukan hanya yang populer
18. b. Memberikan insentif dan regulasi khusus bagi masyarakat atau pengrajin yang membangun atau merawat rumah adat, serta mengintegrasikan rumah adat ke dalam sektor pariwisata dan pendidikan budaya
19. c. Bentuk rumah adat di Indonesia menunjukkan kekayaan budaya dan filosofi masing-masing suku
20. a. Rumah adat memiliki makna budaya yang dalam dan merupakan cerminan identitas suku bangsa
21. b. Kehidupan suku Dayak mengedepankan kebersamaan dan nilai gotong royong
22. b. Kehidupan Suku Baduy Dalam menunjukkan kearifan lokal yang menghargai alam dan tradisi
23. b. Membuat miniatur rumah adat lengkap dengan papan informasi asal-usul dan makna budayanya
24. b.
 Nama kegiatan: Festival Rumah Adat Nusantara
 Isi kegiatan: Menampilkan miniatur rumah adat, pertunjukan pakaian adat, tarian daerah, serta stan interaktif dari berbagai suku
 Budaya ditampilkan: Melalui visual, pertunjukan, makanan khas, dan penjelasan langsung oleh siswa
25. b. Membuat pameran kelas yang menampilkan miniatur rumah adat, mengenakan pakaian adat, menyajikan makanan khas, serta menampilkan tarian tradisional

Lampiran 26 Lembar Jawaban *Post-test* Siswa

LEMBAR JAWABAN

Nama : Pulu Satya nandha almeja
 No. Absen : 7
 Kelas : 5

Benar : <u>21</u>
Salah : <u>4</u>
Nilai : <u>04</u>

Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (X) huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang paling benar!

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

11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

21	A	B	C	D
22	A	B	C	D
23	A	B	C	D
24	A	B	C	D
25	A	B	C	D

Lampiran 27 Nilai *Post-test* Siswa

No. Siswa	Nilai
1	72
2	80
3	76
4	92
5	100
6	72
7	84
8	84
9	88
10	76
11	76
12	96
13	80
14	76
15	88
16	80
17	84
18	76
19	72
20	92
21	80
22	92
23	80

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_1 (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

$$T_3 = \frac{1}{1399,65} [1300,2948]$$

$$T_3 = 0,0007 [1300,2948]$$

$$T_3 = 0,929$$

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas data *post-test*, diketahui bahwa nilai Shapiro-Wilk yang diperoleh adalah 0,929. Nilai ini lebih besar dibandingkan dengan nilai kritis pada tabel Shapiro-Wilk untuk taraf signifikansi 5%, yaitu 0,914. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data *post-test* siswa memiliki distribusi yang normal.



Lampiran 29 Hasil Uji-t Satu Sampel (*One Sample t-Test*)

No. Siswa	<i>Post-test</i> (X)	\bar{X}^2
1	72	5184
2	80	6400
3	76	5776
4	92	8464
5	100	10000
6	72	5184
7	84	7056
8	84	7056
9	88	7744
10	76	5776
11	76	5776
12	96	9216
13	80	6400
14	76	5776
15	88	7744
16	80	6400
17	84	7056
18	76	5776
19	72	5184
20	92	8464
21	80	6400
22	92	8464
23	80	6400
Σ	1896	157696
\bar{X}	82,435	
μ_0	70	
n	23	
\sqrt{n}	4,796	
$n \cdot \Sigma \bar{X}^2$	3627008	
$(\Sigma \bar{X})^2$	3594816	
$n(n-1)$	506	
s	7,976	
s/\sqrt{n}	1,663	
t hitung	7,477	
t tabel (n-1)	1,717	
Kesimpulan	H0 ditolak, H1 diterima	

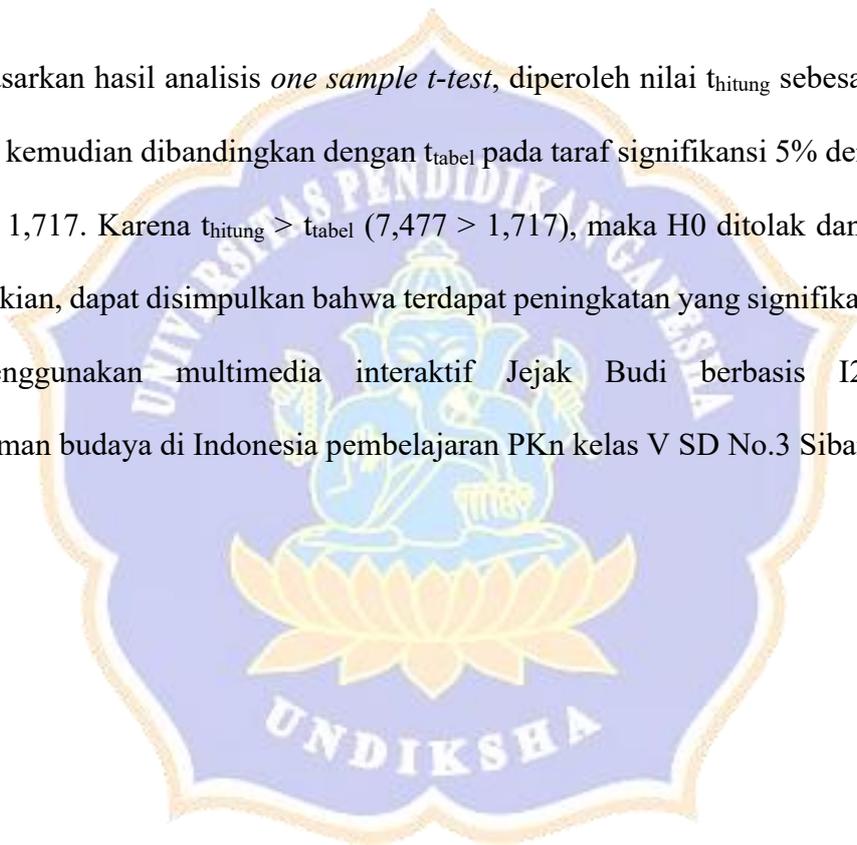
$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{82,435 - 70}{\frac{7,976}{4,796}}$$

$$t = \frac{12,435}{1,663}$$

$$t = 7,477$$

Berdasarkan hasil analisis *one sample t-test*, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7,477. Nilai t_{hitung} tersebut kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $n-1$ (22), yaitu sebesar 1,717. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,477 > 1,717$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan hasil belajar sesudah menggunakan multimedia interaktif Jejak Budi berbasis I2M3 muatan Keanekaragaman budaya di Indonesia pembelajaran PKn kelas V SD No.3 Sibang Gede.



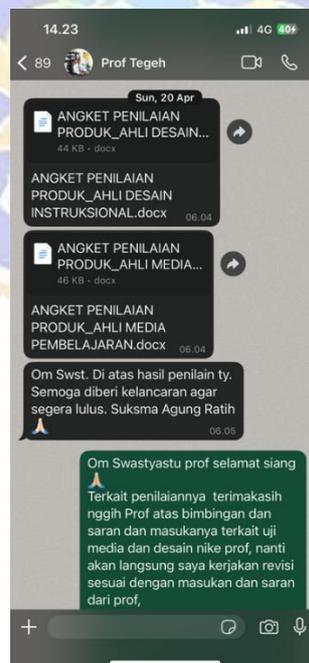
Lampiran 30 Dokumentasi Kegiatan Uji Ahli



Pelaksanaan Uji Rancang Bangun



Pelaksanaan Uji Isi Materi Pembelajaran



Pelaksanaan Uji Desain Instruksional dan Uji Media Pembelajaran

Lampiran 31 Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Observasi Awal dan Wawancara Kepada Wali Kelas V



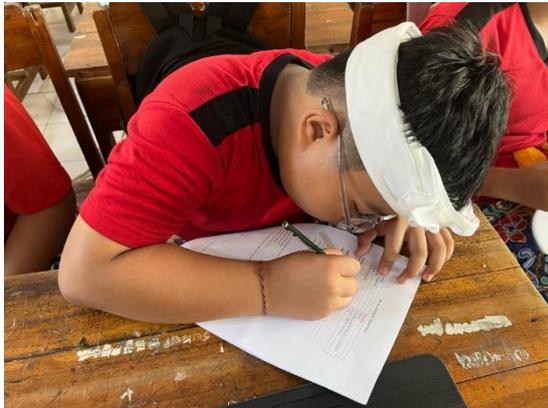
Melakukan Observasi Awal Terkait Gaya Belajar Siswa Kelas V



Pelaksanaan Uji Coba Perorangan



Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Kecil



Pelaksanaan *Post-test*



RIWAYAT HIDUP



I Gusti Agung Ratih Puspaningrat lahir di Denpasar pada tanggal 09 November 2002. Penulis merupakan anak bungsu dari pasangan I Gusti Agung Putera dan I Gusti Agung Mas Kresna Dewi. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Banjar Dualang, Desa Sibang Gede, Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD No. 4 Sibang Gede pada tahun 2015. Penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri

3 Abiansemal dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2021, penulis menyelesaikan Pendidikan di SMA Negeri 1 Abiansemal. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha dengan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Mulai tahun 2021 sampai dengan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Jejak Budi Berbasis I2M3 Muatan Keanekaragaman Budaya Di Indonesia Pembelajaran PKn Kelas V SD No. 3 Sibang Gede Tahun Ajaran 2024/2025” penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.

