









Lampiran 1 Surat Izin Observasi Awal di SD No. 4 Tuban

	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 : 3242/UN48.10.6/LT/2024 Lampiran : - Hal : Observasi Awal	Singaraja, 10 Maret 2025	
Yth. SD No. 4 Tuban di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama : Ni Nyoman Ayu Puspitadewi NIM : 2211031104 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		
<hr/> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div>  http://fip.undiksha.ac.id </div> <div>  Fakultas Ilmu Pendidikan </div> <div>  fipundiksha </div> <div>  FIP Undiksha </div> <div>  0877 8811 6905 </div> </div>		

Lampiran 2 Hasil Wawancara dengan Guru SD No. 4 Tuban

HASIL WAWANCARA

Nama Sekolah : SD No. 4 Tuban

Nama Guru : Putu Eni Susiyanti, S.Pd.

Guru Kelas : V

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang saat ini digunakan dalam pembelajaran di kelas khususnya kelas V?	Pada saat ini, SD No. 4 Tuban telah menggunakan kurikulum merdeka secara keseluruhan.
2.	Apakah kendala atau kesulitan yang Ibu hadapi saat melaksanakan pembelajaran dengan kurikulum merdeka?	Salah satu kendala yang saya alami saat menerapkan kurikulum merdeka tentunya penyesuaian pergantian kurikulum yang sebelumnya K13 dengan kurikulum baru dalam proses belajar mengajar. Pada kurikulum merdeka menuntut para guru untuk lebih fleksibel dan kreatif dalam merancang pembelajaran yang berfokus pada peserta didik. Namun, tidak semua peserta didik memiliki kesiapan yang sama untuk belajar secara mandiri, sehingga dibutuhkan strategi khusus agar semua peserta didik dapat menjalani proses belajar dengan maksimal. Selain itu, pemahaman mengenai perangkat ajar yang terus berkembang juga menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi saya.
3.	Dari hasil belajar peserta didik kelas V SD No. 4 Tuban, mata pelajaran apakah yang hasil belajarnya rendah?	Pendidikan Pancasila, yang dimana dari 28 peserta didik hanya 15,5% yang mencapai ketuntasan belajar terutama pada materi budaya daerah Indonesia. Dikarenakan pada materi yang tertuang di buku lebih kompleks dan memerlukan daya ingat yang baik.
4.	Model pembelajaran dan metode belajar apa yang biasanya Ibu terapkan pada saat kegiatan pembelajaran?	Selama proses pembelajaran, saya hanya menggunakan model pembelajaran konvensional yang terkadang dipadukan dengan metode ceramah.
5.	Apakah di sekolah menyediakan fasilitas seperti LCD, proyektor, laptop atau <i>chromebook</i>	Iya, sekolah sudah memfasilitasi, namun fasilitas seperti <i>chromebook</i> sangat terbatas penggunaannya karena saling bergantian dengan kelas lainnya. Namun biasanya, jika saya memberikan materi dan memerlukan

	untuk menunjang kegiatan pembelajaran?	laptop maka setiap peserta didik yang memiliki laptop akan saya arahkan untuk membawanya pada pertemuan selanjutnya.
5.	Apa saja media dan sumber pembelajaran yang Ibu gunakan saat mengajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?	Untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila saya hanya menggunakan sumber belajar dari buku pegangan guru dan peserta didik. Namun terkadang juga, saya menggunakan media yang berasal dari <i>youtube</i> seperti video pembelajaran.
6.	Apakah media digital sering Ibu terapkan pada proses pembelajaran?	Karena keterbatasan waktu dan lain hal. Saya jarang sekali menggunakan media digital. Namun biasanya saya menggunakan atau menampilkan media video pembelajaran dari <i>youtube</i> sesuai materi yang dipelajari pada saat proses pembelajaran di kelas. Jika terdapat sisa waktu yang mencukupi, biasanya di akhir pembelajaran saya akan melakukan games dengan menggunakan <i>wordwall</i> .
7.	Apa kendala yang Ibu temukan dari peserta didik mengenai materi-materi yang terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?	Kendala yang saya temukan yaitu peserta didik kurang bersemangat dan fokus terhadap materi yang sedang dibahas, karena beberapa materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya kelas V membutuhkan semangat literasi yang tinggi, materi yang kompleks dan daya ingat yang baik.
8.	Apakah dalam proses pembelajaran Ibu pernah menggunakan pembelajaran berbasis <i>Discovery Learning</i> ?	Selama proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, saya belum pernah menerapkan pembelajaran berbasis <i>discovery learning</i> hanya menggunakan model konvensional yang saya jelaskan tadi.
9.	Menurut Ibu seberapa penting sebuah media pembelajaran digunakan dalam proses belajar?	Menurut saya, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar. Penggunaan media dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan, karena informasi disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Biasanya peserta didik akan bosan jika hanya bersumber dari buku saja. Peserta didik akan senang dalam mengikuti kegiatan proses belajar jika menggunakan media tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di kelas.

10.	Media seperti apakah yang Ibu harapkan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas, khususnya terkait materi yang belum mencapai ketuntasan?	Seperti yang saya lihat saat ini, peserta didik sangat senang dengan sesuatu media yang berkaitan dengan teknologi. Selain itu, peserta didik yang saya ajarkan di kelas ini memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Tentunya, saya mengharapkan agar dapat mengembangkan suatu media yang berisikan gambar, teks, audio, video dan animasi-animasi menarik demi menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar.
-----	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Lampiran 3 Dokumentasi Observasi Awal di SD No. 4 Tuban



Gambar 1
Penyerahan Surat Izin Melakukan Observasi Kepada Kepala Sekolah



Gambar 2
Wawancara bersama Wali Kelas V SD No. 4 Tuban

Lampiran 4 Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 11301/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 14 Agustus 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD No. 4 Tuban
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data Seminar Hasil Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Nyoman Ayu Puspitadewi
NIM : 2211031104
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata.
NIP. 198208162008121002



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 5 Surat Uji Judges I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 10551/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 28 Juli 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Skripsi, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Nyoman Ayu Puspitadewi
NIM : 2211031104
Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 6 Surat Uji Judges II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 10552/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 28 Juli 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dewi Anzelina, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Skripsi, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Nyoman Ayu Puspitadewi
NIM : 2211031104
Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 7 Surat Pengantar Uji Ahli Produk



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 10767/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 04 Agustus 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Skripsi, Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Nyoman Ayu Puspitadewi
NIM : 2211031104
Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 8 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
SEKOLAH DASAR NO. 4 TUBAN**

NSS : 101220405019 NPSN : 50101577
Alamat : Jl Masjapur No. 4 Tuban, Kuta, Bali Telp / Fax (0361) 752918
e-mail : sd4tuban@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor: 424/237/SD4TBN/VIII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD No. 4 Tuban, Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung.

Nama : I Nyoman Sudarsana, S.Pd., M.Fis.

NIP : 197004192005011009

Jabatan : Kepala SD No. 4 Tuban

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Ni Nyoman Ayu Puspitadewi

NIM : 2211031104

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian di SD No. 4 Tuban, Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mangupura, 29 Agustus 2025
Kepala SD No. 4 Tuban

I Nyoman Sudarsana, S.Pd., M.Fis.
NIP 197004192005011009

Lampiran 9 Matriks Jurnal Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasio nal	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	I Gede Darma Buana, Made Putra, I. B. Gede Surya Abadi	Dampak Penggunaan Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Nasional	Multi media Interaktif	<i>Discovery Learning</i>	Dalam penelitian ini memperoleh hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelompok kontrol (74,59 lebih dari 69,03). Berdasarkan hasil analisis uji-t diperoleh thitung lebih besar dari ttabel (2,090 lebih dari 1,995). Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan PPKn peserta didik yang dibelajarkan melalui model pembelajaran <i>discovery learning</i> berbantuan multimedia Interaktif dan peserta didik yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu model <i>discovery learning</i> dan muatan.	Buana, I. G. D., Putra, M., & Abadi, I. G. S. (2022). Dampak Penggunaan Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. <i>Indonesian Journal of Instruction</i> , 3(2), 54–63. Diakses dari laman: https://doi.org/10.23887/iji.v3i2.44508 (10 Maret 2025)

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasio nal	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						Sedangkan perbedaannya terdapat pada jenis penelitian dan kelas.	
2.	Desak Made Diah Kumara Dewi1, Anak Agung Gede Agung, Didith Pramuditya Ambara	Multimedia Interaktif sebagai Media Kreatif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPAS di Sekolah Dasar	Nasional	Multi media Interaktif	ADDIE	Dalam penelitian ini memperoleh hasil dari uji ahli isi pembelajaran dengan persentase 93,33%, uji ahli desain instruksional sebesar 95%, uji ahli media pembelajaran sebesar 92,85%, uji coba perorangan sebesar 94,44%, serta uji coba kelompok kecil yang mencapai 99,92%. (3) efektivitas video pembelajaran dianalisis melalui uji-t, di mana diperoleh nilai thitung = 23,913. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi tumbuhan sebagai sumber kehidupan di bumi bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar. Persamaan yang terdapat pada	Dewi, D. M. D. K., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Multimedia Interaktif sebagai Media Kreatif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPAS di Sekolah Dasar. Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan, 4(3), 306 -317. Diakses dari laman: https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74369 . (10 Maret 2025)

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						penelitian ini yaitu jenis penelitian pengembangan berupa produk multimedia interaktif. Sedangkan perbedaannya terdapat pada basis, kelas, muatan dan materi.	
3.	Ni Komang Asih Kurnia Dewi	<i>Discovery Learning in E-Book with Natural Science Lesson at Elementary School</i>	Internasional	<i>E-book</i>	ADDIE	Dalam penelitian ini memperoleh hasil ahli isi muatan pelajaran 95,00%, ahli desain instruksional 93,75%, ahli media pembelajaran 87,50%, hasil uji coba perorangan 83,33%, hasil uji coba kelompok kecil 90,50%. Sehingga simpulan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa e-book berbasis <i>discovery learning</i> ini berada pada kualifikasi sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran IPA kelas V SD. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu kelas dan basis model <i>discovery learning</i> . Sedangkan	Dewi, N. K. A. K. (2022). <i>Discovery Learning in E-Book with Natural Science Lesson at Elementary School</i> . <i>Indonesian Journal of Educational Research and Review</i> , 5(1), 111–122. Diakses pada laman: https://doi.org/10.23887/ijerr.v5i1.44733 https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJ

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						perbedaannya terdapat pada jenis penelitian, muatan, dan materi.	ERR/article/view/44733/21816 (10 Maret 2025)
4.	Dewi Anzelina, Eliyawati, Nashran Azizan, Maulana Arafat Lubis	<i>Implementation of the Picture and Picture Learning Model to Improve Pancasila and Citizenship Education Learning Outcomes for Elementary School Students.</i>	Internasional	-	Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin.	Dalam penelitian ini memperoleh hasil siklus I pertemuan I dengan nilai rata-rata ketuntasan 73,7 dan persentase 42,85% (12 peserta didik tuntas dan 16 peserta didik tidak tuntas). Siklus I pertemuan II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata ketuntasan 77,3 dan persentase 60,71% (17 peserta didik tuntas dan 11 peserta didik tidak tuntas). Pada siklus II pertemuan I mengalami peningkatan lagi dengan nilai rata-rata ketuntasan 85,1 dan persentase 71,42% (20 peserta didik tuntas dan 8 peserta didik tidak tuntas). Kemudian meningkat lagi pada Siklus II pertemuan II dengan nilai rata-	Anzelina, D., Eliyawati, E., Azizan, N., & Lubis, M. A. (2023). <i>Implementation of the Picture and Picture Learning Model to Improve Pancasila and Citizenship Education Learning Outcomes for Elementary School Students</i> . PIONIR: Jurnal Pendidikan. Volume 12 Nomor 3 (hlm. 113-125). Diakses pada laman: http://dx.doi.org/10.2

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						<p>rata ketuntasan sebesar 89,2 dan persentase 89,28% (25 peserta didik tuntas dan tiga peserta didik tidak tuntas). Dengan demikian, dapat disimpulkan diterapkannya model pembelajaran Picture and Picture maka hasil belajar peserta didik kelas III-B Sekolah Dasar Negeri Padangsidempuan 200220 mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi pokok kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga negara mengalami peningkatan. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu muatan. Sedangkan perbedaannya terdapat pada jenis penelitian dan kelas.</p>	<p>2373/pjp.v12i3.20991 (10 Maret 2025)</p>
5.	I H Sumarwi, Suryanti, Z A I Supardi	<i>Development of Interactive Multimedia</i>	Inter nasional	Multi media Interaktif	Brog & Gall	Dalam penelitian ini memperoleh hasil kepraktisan multimedia interaktif energi alternatif sebesar 95% (praktis). Keefektifan dari	Sumarwi, I. H., Suryanti, & Supardi, Z. A. I. (2023).

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		<i>Learning Media on Alternative Energy to Improve the Understanding of 3rd Grade Elementary School Students</i>				segi tes pemahaman peserta didik yang diperoleh dan dari segi respon peserta didik yang diperoleh sebesar 90%, dan dari segi angket respon peserta didik yang diperoleh sebesar 92% (sangat menarik), sehingga multimedia interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu jenis penelitian pengembangan berupa produk multimedia interaktif. Sedangkan perbedaannya terdapat pada kelas.	<i>Development of Interactive Multimedia Learning Media on Alternative Energy to Improve the Understanding of 3rd Grade Elementary School Students. Studies in Philosophy of Science and Education</i> , 4(1), 35-42. Diakses pada laman: https://doi.org/10.46627/sipose.v4i1.277 (10 Maret 2025)
6.	Lovandri Dwanda Putra, Try Syukrianto S	<i>Interactive Learning Multimedia in Supporting Personalized</i>	Internasional	Multi media Interaktif	ADDIE	Dalam penelitian ini memperoleh skor 92,5% dari ahli materi; ahli media 86,66%; ahli pembelajaran 88,88%; ahli bahasa 74,26%; penilaian pendidik 98,88%; Peserta didik	Dwanda Putra, L., & Try Syukrianto S. (2023). <i>Interactive Learning Multimedia in Supporting Personalized</i>

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		<i>Learning Grade V Primary School</i>				penialain 93,40%. Skor dari masing-masing penilaian ahli, pendidik dan peserta didik kemudian dicari nilai rata-ratanya dan diperoleh nilai persentase sebesar 89,096% dengan kriteria “Sangat Baik”. Disimpulkan bahwa multimedia yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik dan cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu jenis penelitian pengembangan berupa produk multimedia interaktif dan kelas. Sedangkan perbedaannya terdapat pada muatan dan materi.	<i>Learning Grade V Primary School</i> . Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 7(3), 516–525. Diakses pada laman: https://doi.org/10.23887/jisd.v7i3.57784 https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/57784/27530 (10 Maret 2025)
7.	Arnindya Navitri Ainullah, I Nyoman Jampel, I Gde Wawan Sudatha	<i>Interactive Learning Multimedia with Problem-Based Learning for Fifth-</i>	Inter nasional	Multi media Interaktif	ADDIE	Dalam penelitian ini memperoleh hasil <i>review</i> ahli isi berkualifikasi sangat baik (93,33%), ahli desain berkualifikasi sangat baik (93,75%), ahli media berkualifikasi sangat baik	Ainullah, A. N., Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2023). <i>Interactive Learning Multimedia</i>

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		<i>Grade Elementary School Students</i>				(93,33%), hasil uji coba perorangan berkualifikasi sangat baik (93,66%), dan uji coba kelompok kecil berkualifikasi sangat baik (92,56%), hasil uji efektivitas multimedia memperoleh rerata <i>pretest</i> 51,57 dan rerata <i>posttest</i> 87,85. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis <i>problem based learning</i> berada pada kualifikasi sangat baik dan layak untuk diimplementasikan dan digunakan dalam proses pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu jenis penelitian pengembangan berupa produk multimedia interaktif. Sedangkan perbedaannya terdapat pada basis, muatan dan materi.	<i>with Problem-Based Learning for Fifth-Grade Elementary School Students</i> . Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 7(2), 316–326. Diakses pada laman: https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.57377 https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/57377 (10 Maret 2025)

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
8.	Ni Komang Sinta Marpelin, I Gede Margunayasa, Gusti Ayu Putu Sukma Trisna	<i>Interactive Multimedia Based on Project-Based Learning Model Using Articulate Storyline 3 Application on the Topic of the Human Digestive System</i>	Internasional	Multi media Interaktif	ADDIE	Dalam penelitian ini memperoleh hasil rata-rata kelayakan ahli media sebesar 4,71, dan nilai rata-rata materi pembelajaran ahli sebesar 4,8, dengan klasifikasi sangat baik. Nilai rata-rata kepraktisan oleh pendidik sebesar 4,89, dan oleh peserta didik sebesar 4,78, dengan klasifikasi sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis model PjBL menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada materi sistem pencernaan manusia. Persamaan penelitian ini terdapat pada jenis penelitian pengembangan berupa produk multimedia interaktif dan kelas. Sedangkan perbedaannya terdapat pada basis, muatan dan materi.	Marpelin, N. K. S., Margunayasa, I. G. ., & Trisna, G. A. P. S. (2023). <i>Interactive Multimedia Based on Project-Based Learning Model Using Articulate Storyline 3 Application on the Topic of the Human Digestive System</i> . <i>International Journal of Elementary Education</i> , 7(3), 504–515. Diakses pada laman: https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJ

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
							EE/article/view/5964 5 https://doi.org/10.23887/ijee.v7i3.5964 4 (10 Maret 2025)
9.	Tria Chindy Nurwan Pratiwi, Wayan Satria Jaya, Try Indiasuti K	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis <i>Discovery Learning</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas III Di SD Negeri 1 Kaliawi Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023	Nasional	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	ADDIE	Dalam penelitian ini memperoleh rata-rata persentase validasi materi adalah 87%, validasi media adalah 88%, dan validasi oleh ahli bahasa adalah 85% mendapatkan validitas yang "Sangat Baik". Berdasarkan respon Pendidik terhadap LKPD PKn berbasis <i>Discovery learning</i> diperoleh hasil rata-rata 90% dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu "Sangat Baik". dan hasil respon Peserta Didik terhadap LKPD PKn berbasis <i>Discovery learning</i> memperoleh hasil nilai rata-rata yang dicapai yaitu 92% dengan kriteria interpretasi yaitu Sangat Baik".	Pratiwi, T. C. N., Jaya, W. S., & Indiasuti, T. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis <i>Discovery Learning</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Kaliawi Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasio nal	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						Dengan demikian, LKPD berbasis <i>Discovery learning</i> yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai sarana atau bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PKn khususnya di SDN 1 Kaliawi Bandar Lampung. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu jenis penelitian pengembangan dan basis <i>Discovery learning</i> dan muatan. Sedangkan perbedaannya terdapat pada kelas dan materi.	Sekolah Dasar, STKIP PGRI Bandar Lampung, 339-348. Diakses dari laman: http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/ (10 Maret 2025)
10.	Yulyani, Yalvema Miaz, Yanti Fitria, Abna Hidayati	<i>Practicality of Using Interactive Multimedia Teaching Materials with a STEM Approach in Elementary Schools</i>	Inter nasional	Multi media Interaktif	4-D	Dalam penelitian ini memperoleh hasil uji kepraktisan yang diperoleh guru dengan skor rata-rata 97%, sangat praktis dan hasil uji kepraktisan yang diperoleh siswa dengan skor rata-rata 89%, kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar multimedia interaktif berbasis pendekatan STEM memenuhi	Yulyani, Y., Miaz, Y. ., Fitria, Y. ., & Hidayati, A. . (2023). <i>Practicality of Using Interactive Multimedia Teaching Materials with a STEM Approach in</i>

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						kriteria sangat praktis. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu jenis penelitian pengembangan berupa produk multimedia interaktif. Sedangkan perbedaannya terdapat pada basis.	<i>Elementary Schools</i> . Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 9(10), 8636–8640. diakses pada laman: https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i10.5743 https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/5743/3749 (10 Maret 2025)
11.	Linda Wahyuningsih, Desak Putu Parmiti	<i>3D Interactive Multimedia with a Contextual Approach in English Subjects</i>	Internasional	Multi media Interaktif	ADDIE	Dalam penelitian ini memperoleh <i>review</i> ahli isi dan ahli media sebesar 96%, hasil <i>review</i> ahli desain sebesar 94,66%, hasil dari uji coba perorangan sebesar 95,88% dan uji coba kelompok kecil sebesar 98,2%, efektivitas multimedia interaktif menunjukkan rata-rata <i>pre-test</i> 52,2 dan nilai <i>post-test</i> 81,9.	Wahyuningsih, L., & Parmiti, D. P. . (2023). <i>3D Interactive Multimedia with a Contextual Approach in English Subjects</i> . <i>International Journal of</i>

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji-t diperoleh hasil thitung sebesar $12.595 > t_{\text{tabel}} 2.074$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, multimedia interaktif berpendekatan kontekstual untuk kelas IV efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa Bahasa Inggris. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu jenis penelitian. Sedangkan perbedaannya terdapat pada basis, kelas dan muatan.	<i>Elementary Education</i> , 7(3), 437–447. Diakses pada laman: https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/60473/28440 https://doi.org/10.23887/ijee.v7i3.60473 (10 Maret 2025)
12.	Dinda Tri Anggraini, Ali Mustadi	<i>Interactive Learning Media Assisted by Adobe Flash to Improve Students' Motivation and Story-reading Skills at the Third Grade</i>	Internasional	Media Pembelajaran Interaktif	ADDIE	Dalam penelitian ini memperoleh skor rata-rata validasi oleh ahli media 99,2%, ahli materi 73,75%, respon guru 94,05%, dan respon siswa 97,31%. Uji t independen dan MANOVA menunjukkan perbedaan serta pengaruh signifikan terhadap motivasi dan keterampilan	Anggraini, D. T. ., & Mustadi, A. (2024). <i>Interactive Learning Media Assisted by Adobe Flash to Improve Students' Motivation and Story-reading Skills at the</i>

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		<i>of Elementary School</i>				membaca cerita. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan Adobe Flash yang valid, praktis, dan efektif dapat meningkatkan motivasi serta keterampilan membaca cerita siswa kelas III SD. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu jenis penelitian pengembangan media interaktif. Sedangkan perbedaannya terdapat pada kelas, basis, muatan dan materi.	<i>Third Grade of Elementary School. International Journal of Elementary Education</i> , 8(1), 20–29. Diakses pada laman: https://doi.org/10.23887/ijee.v8i1.67646 https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/67646 (10 Maret 2025)
13.	Diana Noor Fadila, Erwin Putera Permana, Dhian Dwi Nur Wendha	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Website</i> Pada Materi Lambang Pancasila Siswa Kelas II Sekolah Dasar	Nasional	Multi media Interaktif	ADDIE	Dalam penelitian ini memperoleh hasil persentase penilaian kevalidan ahli materi 92% dengan kategori sangat valid dan penilaian ahli media 88% dengan kategori sangat valid, serta angket respon pendidik memperoleh hasil 90% dengan kategori sangat praktis dan ketuntasan pembelajaran secara	Fadila, D. N., Permana, E. P., & Wendha, D. D. N. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Website</i> Pada Materi Lambang Pancasila Siswa Kelas


No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						klasikal dengan persentase 92,59%. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu jenis penelitian pengembangan berupa produk multimedia interaktif dan muatan. Sedangkan perbedaannya terdapat pada basis, materi dan kelas.	Ii Sekolah Dasar. <i>SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS</i> , 4(2), 66–76. Diakses dari laman: https://doi.org/10.51878/social.v4i2.3137 (10 Maret 2025)
14.	Ni Nengah Ari Widnyani, Putu Nanci Riastini	<i>Discovery Learning with a Teaching at Right Level Approach Improves Civics Learning Outcomes of Fourth Grade Elementary School Students</i>	Internasional	-	<i>Discovery Learning</i>	Dalam penelitian dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh <i>discovery learning</i> berpendekatan <i>Teaching at Right Level</i> (TaRL) terhadap hasil belajar PKn kelas IV. Dalam penelitian ini memperoleh hasil analisis <i>post-test</i> rata-rata kelompok eksperimen sebesar 85,65. Sedangkan hasil analisis <i>post-test</i> kelompok kontrol yakni 55,43. Jika dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05 maka dapat diketahui bahwa $0,000 < 0,05$	Widnyani, N. N. A. ., & Riastini, P. N. . (2024). <i>Discovery Learning with a Teaching at Right Level Approach Improves Civics Learning Outcomes of Fourth Grade Elementary School Students. Journal for Lesson and Learning Studies</i> , 7(2), 366–373. Diakses dari

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						dan diperoleh thitung = 5,820 sedangkan ttabel 1,680. Hal ini diartikan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran <i>discovery learning</i> berpendekatan TaRL terhadap hasil belajar PKn kelas IV. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu model <i>discovery learning</i> dan muatan. Sedangkan perbedaannya terdapat pada jenis penelitian, kelas dan materi.	laman: https://doi.org/10.23887/jlls.v7i2.81635 (10 Maret 2025)
15.	Aiman, Bagus Sanjaya, Suastika	Efektivitas Model <i>Discovery Learning</i> Pada Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar	Nasional	-	<i>Discovery Learning</i>	Dalam penelitian ini memperoleh hasil rata-rata untuk kelas <i>pretest</i> adalah 62,00, dan kelas <i>posttest</i> dengan rata-rata 72,50. Dengan berdasarkan hasil uji analisis statistik diperoleh bahwa kedua data berdistribusi normal dan homogen Hasil perhitungan uji-t <i>pretest- posttest</i> pada taraf signifikansi 0.05 dengan df 38	Aiman, U., Bagus Sanjaya, D., & Suastika, IN (2024). Efektivitas Model <i>Discovery Learning</i> Pada Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						diperoleh nilai sig. $0.000 < 0.05$ sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa efektivitas model <i>Discovery learning</i> terhadap hasil belajar PKn IV pada topik pola hidup bergotong-royong di sekolah dasar. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu model <i>discovery learning</i> dan muatan. Sedangkan perbedaannya terdapat pada jenis penelitian, kelas dan materi.	Bakti , 11 (3), 847–856. Diakses dari laman: https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i3.3830 (10 Maret 2025)
16.	Fanny Claudia Lubis, Emy Hariati, Syarifah Ainun Harahap	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV SD Negeri 106156 Klumpang	Nasional	-	<i>Discovery Learning</i>	Dalam penelitian ini memperoleh hasil skor rata-rata 81,9, sedangkan kelompok kontrol memperoleh skor rata-rata 72,2. Hasil uji-t (thitung = 7,726) lebih besar dari ttabel (2,10092), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua	Lubis, FC, Hariati, E., & Harahap, SA (2024). Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV SD Negeri

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						kelompok. Peningkatan skor <i>pretest-posttest</i> kelompok eksperimen sebesar 19,6, dibandingkan dengan 9,4 pada kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model <i>discovery learning</i> lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik daripada metode ceramah. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu model <i>discovery learning</i> dan meningkatkan hasil belajar PKn. Sedangkan perbedaannya terdapat pada jenis penelitian dan kelas.	106156 Klumpang. Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar , 3 (1), 69–72. Diakses dari laman: https://doi.org/10.57251/tem.v3i1.1483 (10 Maret 2025)
17.	Putriana Bagunda, Najamuddin Petta Solong,	Pengaruh Penerapan Model <i>Discovery Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa	Nasional	-	<i>Discovery Learning</i>	Dalam penelitian ini memperoleh hasil <i>post-test</i> yang telah diperoleh kelas VA sebagai kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 93,33 dan kelas VB dengan kelas kontrol dengan nilai rata-rata	Bagunda, P., Solong, N. P., & Iskandar, K. (2024). Pengaruh Penerapan Model <i>Discovery Learning</i>

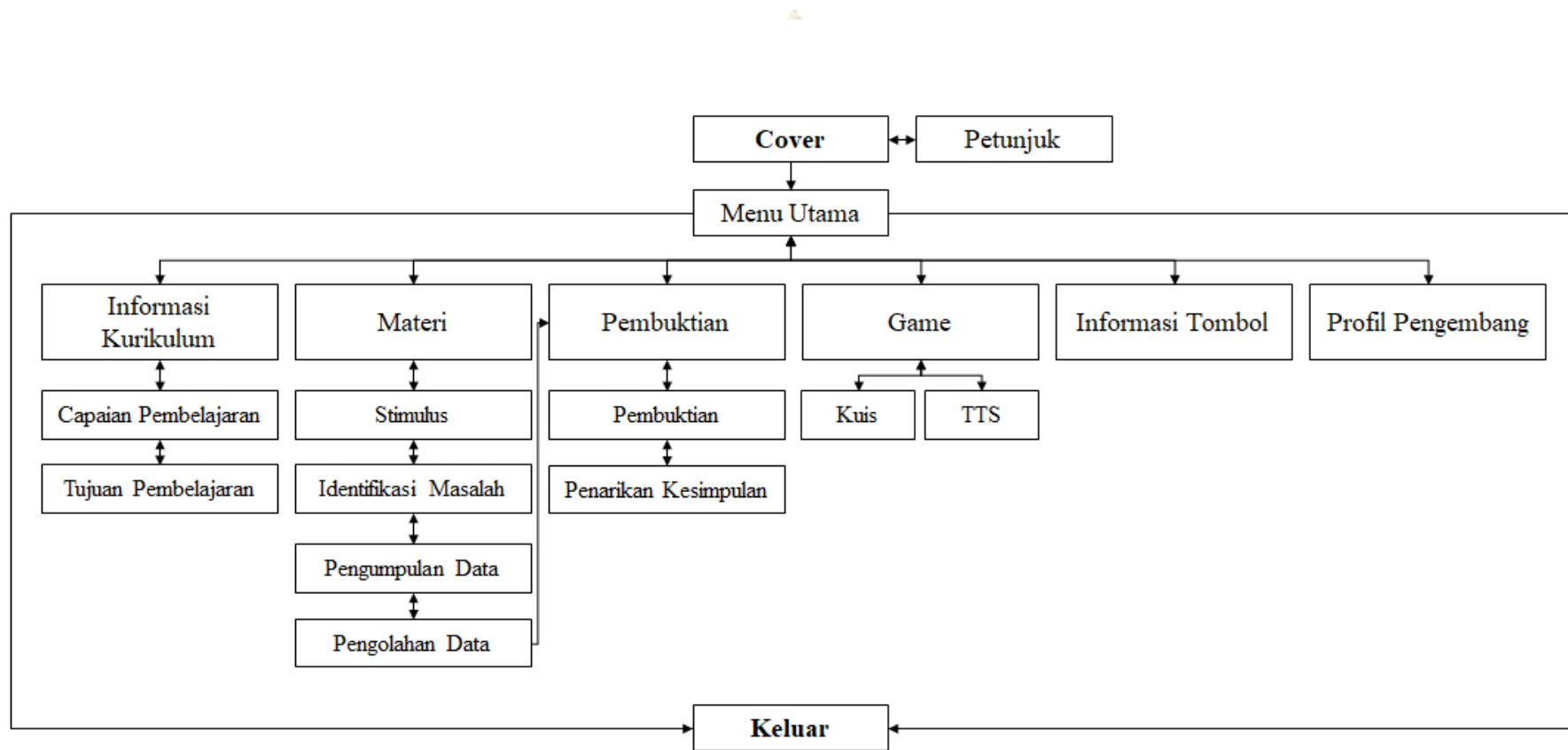
No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	Karmila Iskandar	Mata Pelajaran PPKN				68,44. Perhitungan uji-t pada <i>post-test</i> thitung (-11,784) > ttabel (1.685) yang artinya terdapat perbedaan rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian dapat peneliti buat kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran ppkn. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu basis model <i>Discovery Learning</i> , dan muatan. Sedangkan perbedaannya terdapat pada jenis penelitian.	Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn. Dirasatul Ibtidaiyah, 4(1), 112-123. Diakses dari laman: https://search.app/xvda8wGUhtwLmaDA (10 Maret 2025)
18.	Mawar Sari, Adist Tia Syabrina, Amanda Aqhila Balqis P, Azzam Naufal Harahap,	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Power Point</i> Untuk Meningkatkan	Nasional	Media Pembelajaran Interaktif	R&D	Dalam penelitian ini memperoleh hasil dari penelitian yaitu (1) ahli materi memberi sebesar 96% dirata-ratakan sebagai "Sangat Baik", (2) ahli media memberi rating rata-rata 94% dari profesional media,	Sari, M., Syabrina, A. T., P, A. A. B., Harahap, A. N., Fauziah, S., Andriani, S., Simanungkalit, A. F., Nike, E., & Br, P.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	Siti Fauziah, Shafira Andriani, Aperlita F. Simanungkalit, Eyu Nike Puri Br Tarigan, Sri Hartati Br Gultom, Derbi Salwa, Sahra Isda, Aulia Rahmah, Faizan Manda Siregar, Ibnu Farih Sunanta Batubara, Syaindah Wardinah, Akbar	Hasil Belajar Pkn Kelas IV Sekolah Dasar				diklasifikasikan sebagai "Sangat Baik", dan (3) wali kelas IV memberikan nilai di rata-rata 93,3% dengan klasifikasi "Sangat Baik". Peserta didik untuk media ini sangat positif. Nilai persentase rata-rata sebesar 96,8% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik" diperoleh berdasarkan hasil uji coba produk yang melibatkan 15 peserta didik kelas IV. Dengan demikian, dapat disimpulkan pembelajaran interaktif berbasis <i>Power Point</i> yang dibuat menjadi efisien dan dapat menjadi bahan ajar yang menyenangkan dan praktis, khususnya untuk mata kuliah PKN di tingkat sekolah dasar. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu jenis penelitian pengembangan dan muatan. Sedangkan	(2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Power Point</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Kelas IV Sekolah Dasar. <i>Indo-MathEdu Intellectuals Journal</i> , 6(1), 558-565. Diakses dari laman: https://search.app/UsmUJ9parBtjajim9 (10 Maret 2025)

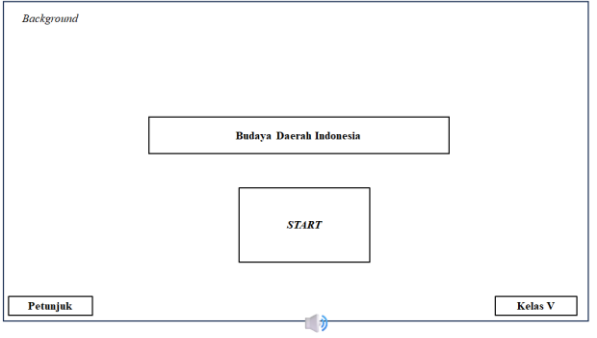
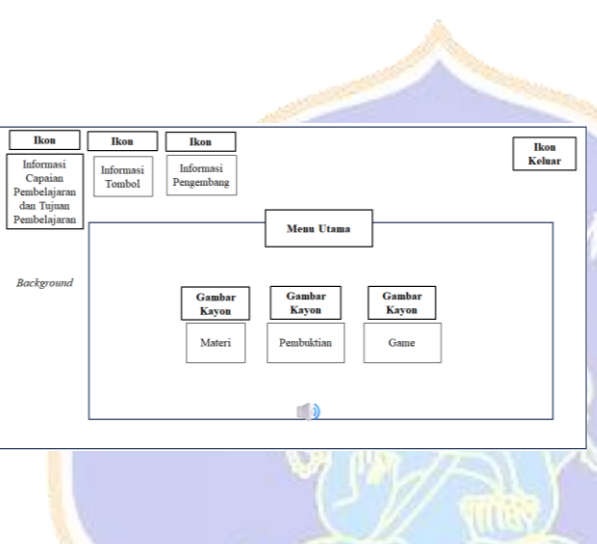
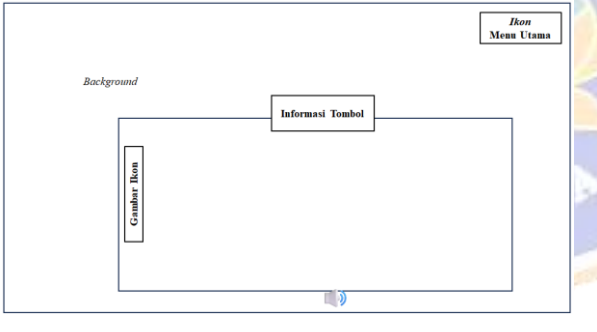
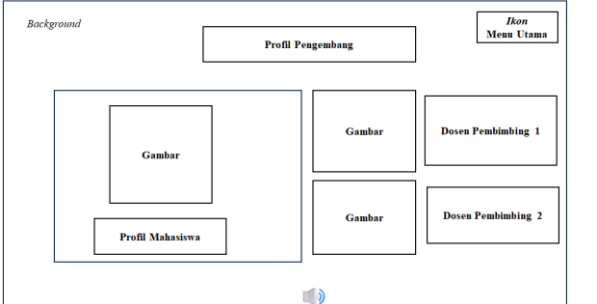
No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						perbedaannya terdapat pada kelas dan basis.	
19.	Sulastina, Tri Suminar, Deni Setiawan	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Articulate Storyline</i> Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PKN Kelas V	Nasional	Multi media Pembelajaran Interaktif	ADDIE	Dalam penelitian ini memperoleh hasil validasi ahli memperoleh skor rata-rata di atas 90% dan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> sebesar 33,2%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKN. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu jenis penelitian pengembangan berupa produk multimedia interaktif, muatan, dan kelas. Sedangkan perbedaannya terdapat pada basis.	Sulastina, S., Suminar, T., & Setiawan, D. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Articulate Storyline</i> Berbasis Karakter Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar PKN Kelas V. <i>CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education</i> , 8(1), 12-31. Diakses dari laman: https://e-journal.my.id/cjpe (10 Maret 2025)

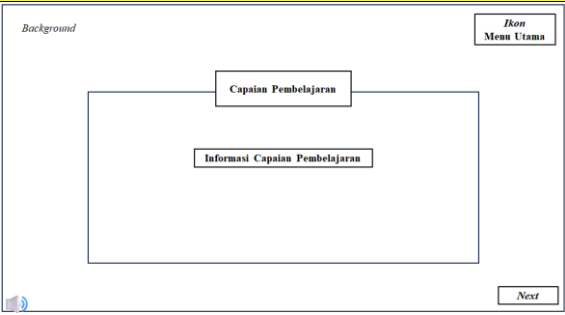
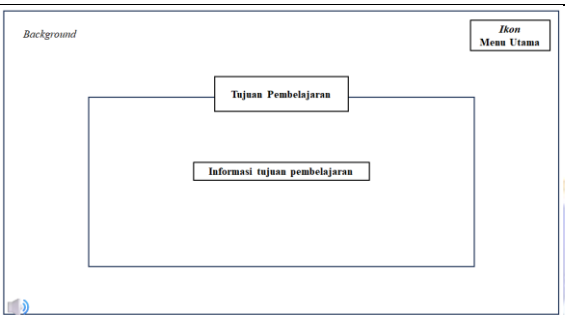
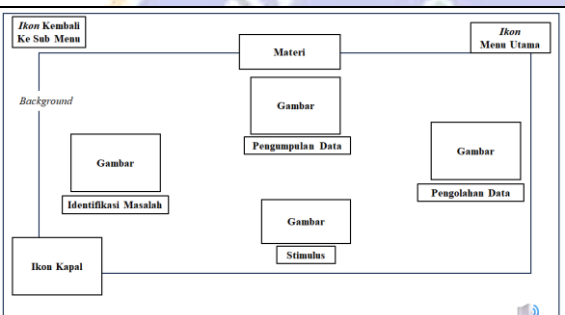
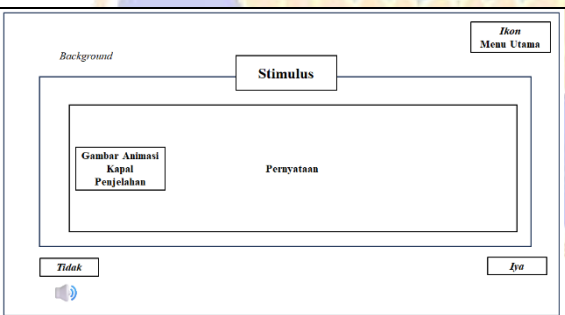
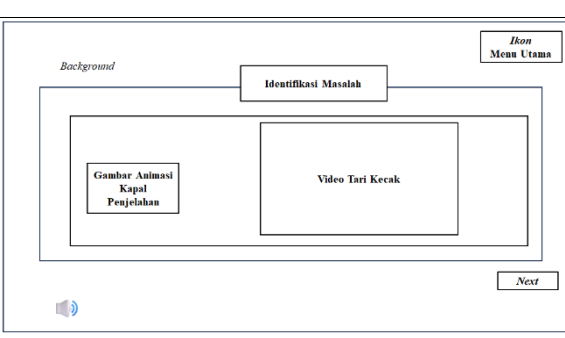
No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasio nal	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
20.	Putri Atika Suri, Munjiatun, Intan Kartika Sari	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V Sekolah	Nasional	-	<i>Discovery Learning</i>	Penelitian ini menggunakan tipe penelitian eksperimen dengan metode <i>Non Equivalent Control Group Design</i> . Penilaian pada penelitian ini menggunakan tes objektif berupa soal PKN. Berdasarkan pengujian data diperoleh hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena data berdistribusi normal, maka peneliti melakukan uji hipotesis	Atika, P., Munjiatun, S., & Kartika, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V Sekolah

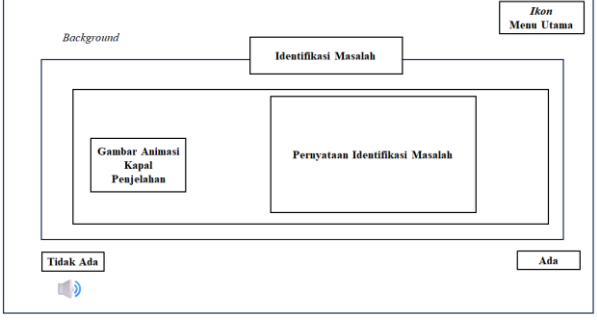
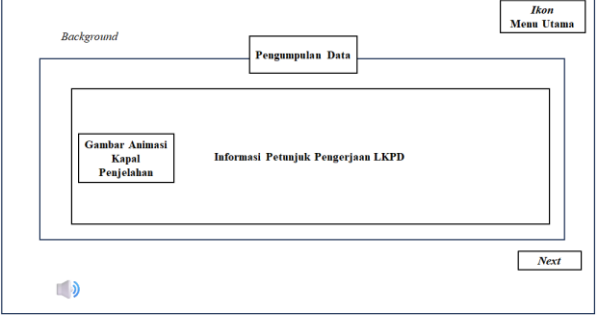
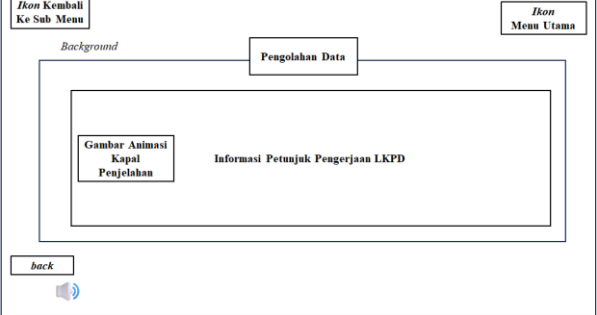
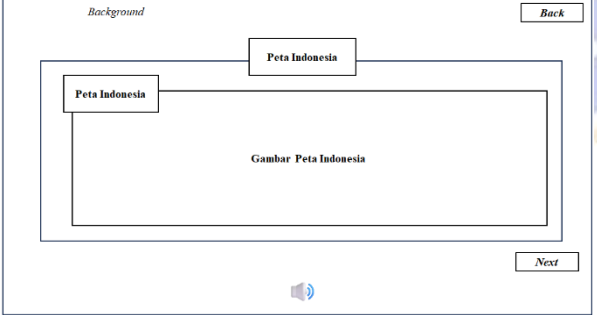
No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		Dasar Negeri 39 Pekanbaru				menggunakan uji-t, dan diperoleh hasil signifikan data dimana $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima atau dalam artian model pembelajaran <i>Discovery learning</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model <i>Discovery learning</i> berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas V Sekolah Dasar Negeri 39 Pekanbaru. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu model <i>discovery learning</i> , kelas dan muatan Pendidikan Pancasila. Sedangkan perbedaannya terdapat pada jenis penelitian.	Dasar Negeri 39 Pekanbaru. 3(1), 657–675. Diakses dari Laman: https://search.app/xvda8wGUhtwLmaDAP (10 Maret 2025)

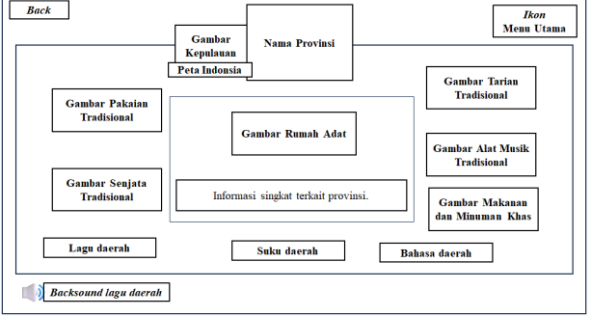
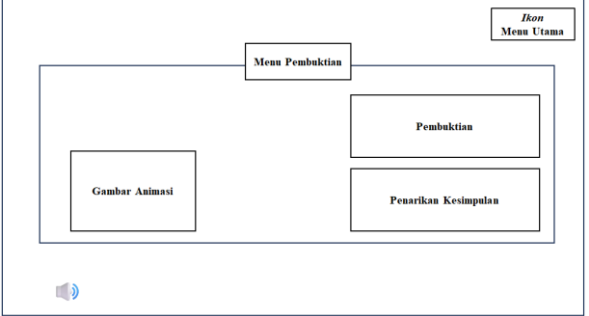
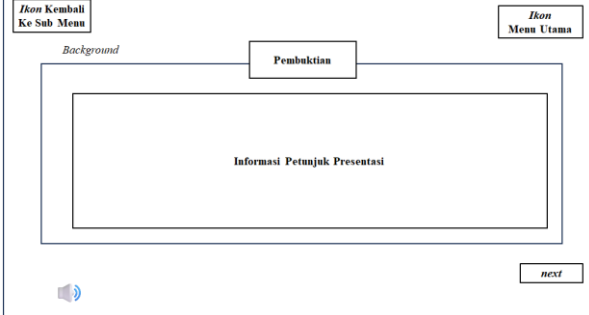
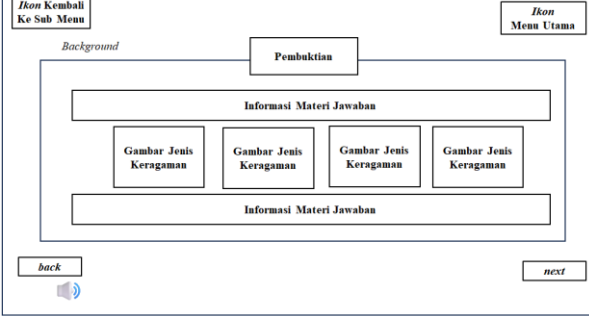
Lampiran 10 *Flowchart*

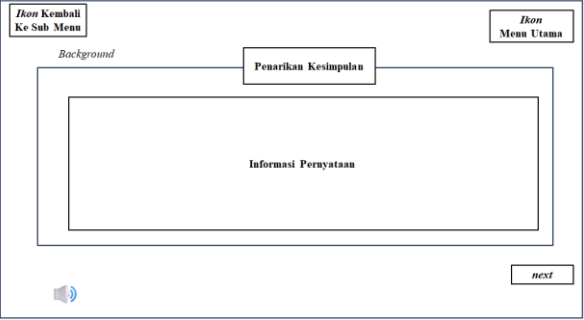
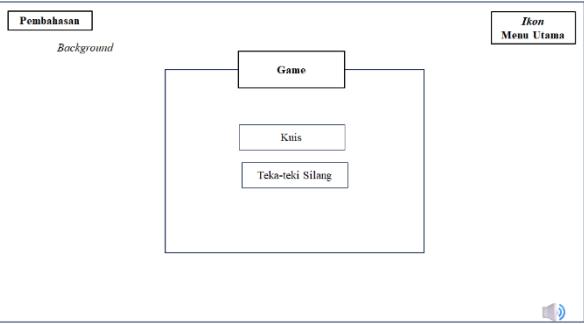
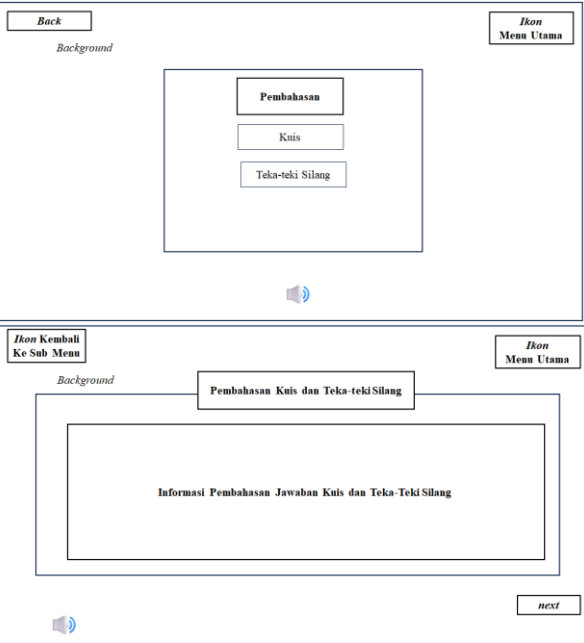
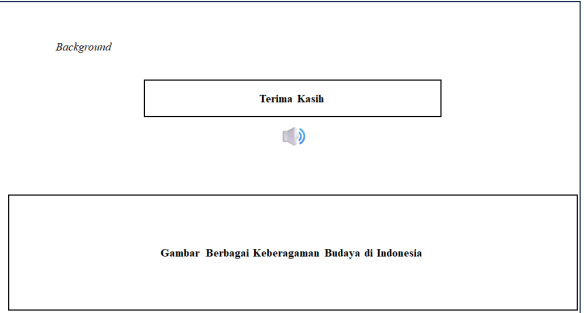
Lampiran 11 *Storyboard*

No.	Visual	Keterangan
1.		<p>1. Halaman Pembuka/Cover</p> <p>Pada halaman ini, pengguna dapat melihat informasi awal tentang judul media yaitu materi Budaya Daerah Indonesia, informasi petunjuk tombol, untuk kelas V dan ikon <i>start</i> untuk memulai multimedia interaktif.</p>
2.		<p>2. Halaman Menu Utama</p> <p>Pada halaman menu utama terdapat 3 menu ikon dipojok kiri yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ikon menu informasi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, 2) ikon informasi tombol, 3) ikon menu informasi pengembang. <p>Terdapat 1 menu ikon di pojok kanan yaitu ikon menu keluar dan menu utama yang terdiri dari 3 sub menu yaitu materi, pembuktian dan <i>game</i>.</p>
3.		<p>3. Halaman Sub Petunjuk Tombol</p> <p>Pada menu ini, terdapat petunjuk tombol, tata cara penggunaan, dan fungsi dari masing-masing tombol.</p>
4.		<p>4. Halaman Sub Profil Pengembang</p> <p>Pada menu ini, pengguna akan mengetahui profil pengembang yang membuat multimedia interaktif dan dosen pembimbing. Pada profil pengembang maka terdapat nama, NIM dan lain-lain.</p>

No.	Visual	Keterangan
5.		<p>5. Halaman Sub Menu Informasi Capaian Pembelajaran Pada menu ini, terdapat informasi mengenai capaian pembelajaran.</p>
6.		<p>6. Halaman Sub Menu Informasi Tujuan Pembelajaran Slide ini merupakan lanjutan dari slide sebelumnya, terdapat informasi mengenai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui penggunaan Multimedia Interaktif.</p>
7.		<p>7. Halaman Sub Menu Materi Pada menu ini, pengguna akan disajikan <i>route</i> penjelajahan dengan gambar kapal. Setiap rute yang dituju harus dilalui secara urut.</p>
8.		<p>8. Halaman Sub Menu Materi bagian Stimulus Pada halaman sub menu materi bagian stimulus ini terdapat sebuah pernyataan yang di <i>dubbing</i> dengan suara pengembang yang ditujukan untuk peserta didik.</p>
9.		<p>9. Halaman Sub Menu Materi bagian Identifikasi Masalah Pada halaman sub menu materi bagian identifikasi masalah ini terdapat sebuah penayangan video tari kecak dan <i>slide</i> selanjutnya pernyataan identifikasi masalah yang di <i>dubbing</i> oleh suara pengembang yang ditujukan untuk peserta didik.</p>

No.	Visual	Keterangan
		
10.		<p>10. Halaman Sub Menu Materi bagian Pengumpulan Data</p> <p>Pada halaman sub menu materi bagian pengumpulan data ini terdapat sebuah informasi petunjuk pengerjaan LKPD yang ditujukan untuk peserta didik.</p>
11.		<p>11. Halaman Sub Menu Materi bagian Pengolahan Data</p> <p>Pada halaman sub menu materi bagian pengolahan data ini terdapat sebuah informasi petunjuk pengerjaan LKPD yang ditujukan untuk peserta didik.</p>
12.		<p>12. Halaman Sub Menu Materi bagian yang berisikan Peta Indonesia</p> <p>Pada halaman ini, terdapat gambar peta Indonesia. Halaman ini telah di <i>hiperlink</i> dari pengumpulan data dan pengolahan data.</p>

No.	Visual	Keterangan
13.		<p>13. Halaman Sub Menu Materi bagian yang berisikan Peta Indonesia</p> <p>Pada halaman ini, terdapat informasi terkait nama provinsi dan berbagai jenis keragaman budaya daerah yang dituju. Terdapat <i>background</i> yang sesuai dengan lagu daerah masing-masing provinsi yang dideskripsikan.</p>
14.		<p>14. Halaman Sub Menu Pembuktian</p> <p>Pada menu ini akan terbuka jika, semua materi yang terdapat pada multimedia interaktif telah dibuka. Tampilan pada menu pembuktian ini dibagi menjadi 2 yaitu pembuktian dan penarikan kesimpulan.</p>
15.		<p>15. Halaman Sub Menu Pembuktian bagian pembuktian</p> <p>Pada bagian pembuktian ini pengguna akan mendapatkan arahan petunjuk untuk melakukan presentasi.</p>
16.		<p>16. Halaman Sub Menu Pembuktian bagian pembuktian</p> <p>Pada menu ini, pengguna akan mendapatkan pembahasan jawaban diskusi dari hasil pengolahan data yang telah dilaksanakan.</p>

No.	Visual	Keterangan
17.		<p>17. Halaman Sub Menu Pembuktian bagian penarikan kesimpulan</p> <p>Pada menu ini, pengguna disajikan informasi arahan untuk melaksanakan penarikan kesimpulan terkait materi budaya daerah Indonesia yang telah dipahami melalui multimedia interaktif.</p>
18.		<p>18. Halaman Sub Menu Game</p> <p>Pada menu ini, pengguna akan disajikan dengan pilihan kuis dan teka-teki silang yang dapat dicoba.</p>
19.		<p>19. Halaman Sub Menu Pembahasan Game</p> <p>Pada menu ini, pengguna akan disajikan dengan pilihan pembahasan jawaban kuis dan teka-teki silang yang telah dicoba.</p>
20.		<p>20. Halaman Penutup</p> <p>Pada halaman ini, terdapat musik dan ucapan terima kasih karena telah mengakses multimedia interaktif.</p>

Lampiran 12 Hasil Uji Instrumen Rancang Bangun

<div> <div> FORMAT UJI INSTRUMEN RANCANG BANGUN PENGUKURAN NILAI INSTRUMENTALISASI (INSTRUMENTALISASI) PADA KAWASAN PERUMAHAN INDONESIA MELALUI PENYERAPAN PANGKALAN AIR DAN SUNGAI </div> <div> FORMAT UJI INSTRUMEN RANCANG BANGUN PENGUKURAN NILAI INSTRUMENTALISASI (INSTRUMENTALISASI) PADA KAWASAN PERUMAHAN INDONESIA MELALUI PENYERAPAN PANGKALAN AIR DAN SUNGAI </div> </div>																				
A. Instrumen Instrumen dan Rancangan Bangun																				
No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Respon	Nilai Instrumen	Kategori	No. Butir	Respon Butir	No. Butir	Respon Butir										
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)										
1	Materi Pembelajaran	1. Konsep dasar materi pembelajaran yang diajarkan	Materi pembelajaran yang diajarkan	✓	✓	1	2	✓	✓	1										
2	Tahapan proses pembelajaran	2. Tahapan proses pembelajaran yang diajarkan	Tahapan proses pembelajaran yang diajarkan	✓	✓	2	3	✓	✓	2										
3	Evaluasi, asesmen	3. Evaluasi, asesmen yang diajarkan	Evaluasi, asesmen yang diajarkan	✓	✓	3	4	✓	✓	3										
B. Instrumen Rancang Bangun																				
C. Instrumen Rancang Bangun																				
D. Instrumen Rancang Bangun																				
E. Instrumen Rancang Bangun																				
F. Instrumen Rancang Bangun																				
G. Instrumen Rancang Bangun																				
H. Instrumen Rancang Bangun																				
I. Instrumen Rancang Bangun																				
J. Instrumen Rancang Bangun																				
K. Instrumen Rancang Bangun																				
L. Instrumen Rancang Bangun																				
M. Instrumen Rancang Bangun																				
N. Instrumen Rancang Bangun																				
O. Instrumen Rancang Bangun																				
P. Instrumen Rancang Bangun																				
Q. Instrumen Rancang Bangun																				
R. Instrumen Rancang Bangun																				
S. Instrumen Rancang Bangun																				
T. Instrumen Rancang Bangun																				
U. Instrumen Rancang Bangun																				

Hasil Uji Instrumen Rancang Bangun (Judges I)

Hasil Uji Instrumen Rancang Bangun (Judges II)

Judges	Tabulasi Silang Menurut Gregory		
		Judges I	
	Penilaian Judges	Tidak Relevan Skor (1-2)	Relevan Skor (3-4)
Judges II	Tidak Relevan Skor (1-2)	-	-
	Relevan Skor (3-4)	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan tabel diatas, dapat dihitung validitas isi instrumen dengan

rumus Gregory sebagai berikut.

$$v = \frac{10}{0 + 0 + 0 + 10}$$

$$v = 1,00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validasi isi rancang bangun memperoleh skor 1.00, sehingga instrument tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.



Lampiran 13 Hasil Uji Instrumen Isi Materi Pelajaran

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI ISI MATERI PELAJARAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS <i>DISCOVERY LEARNING</i> PADA MATERI BUDAYA DAERAH INDONESIA MELAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SD NO. 4 TERAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024								
A. Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Materi Pelajaran								
No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan	No. Butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah sesuai dengan kompetensi dasar.	✓			1	
		b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah sesuai dengan indikator pembelajaran.	✓			2	3
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			3	
2	Materi	a. Ketepatan materi	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah tepat.	✓			4	
		b. Kejelasan materi	Kejelasan materi sudah sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas V.	✓			5	
		c. Keterampilan materi	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah lengkap.	✓			6	8
		d. Keterampilan materi	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah menarik.	✓			7	

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI ISI MATERI PELAJARAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS <i>DISCOVERY LEARNING</i> PADA MATERI BUDAYA DAERAH INDONESIA MELAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SD NO. 4 TERAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024								
A. Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Materi Pelajaran								
No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan	No. Butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah sesuai dengan kompetensi dasar.	✓			1	
		b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah sesuai dengan indikator pembelajaran.	✓			2	3
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			3	
2	Materi	a. Ketepatan materi	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah tepat.	✓			4	
		b. Kejelasan materi	Kejelasan materi sudah sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas V.	✓			5	
		c. Keterampilan materi	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah lengkap.	✓			6	8
		d. Keterampilan materi	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah menarik.	✓			7	

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI ISI MATERI PELAJARAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS <i>DISCOVERY LEARNING</i> PADA MATERI BUDAYA DAERAH INDONESIA MELAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SD NO. 4 TERAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024								
B. Komentar/Revisi								
No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan	No. Butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah sesuai dengan kompetensi dasar.	✓			8	
		b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah sesuai dengan indikator pembelajaran.	✓			9	
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			10	
2	Materi	a. Ketepatan materi	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah tepat.	✓			11	
		b. Kejelasan materi	Kejelasan materi sudah sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas V.	✓			12	
		c. Keterampilan materi	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah lengkap.	✓			13	3
		d. Keterampilan materi	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah menarik.	✓			14	
3	Kejelasan	a. Pengorganisasian bahan yang tepat dan koheren	Bahan yang disajikan dalam multimedia interaktif sudah tepat.	✓			15	3
		b. Pengorganisasian bahan sesuai dengan karakteristik peserta didik	Bahan yang disajikan dalam multimedia interaktif sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik.	✓			16	
4	Evaluasi	a. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	Soal sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			17	2
		b. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran	Materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.	✓			18	

Banyak Butir: 16

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI ISI MATERI PELAJARAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS <i>DISCOVERY LEARNING</i> PADA MATERI BUDAYA DAERAH INDONESIA MELAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SD NO. 4 TERAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024								
B. Komentar/Revisi								
No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan	No. Butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah sesuai dengan kompetensi dasar.	✓			8	
		b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah sesuai dengan indikator pembelajaran.	✓			9	
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			10	
2	Materi	a. Ketepatan materi	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah tepat.	✓			11	
		b. Kejelasan materi	Kejelasan materi sudah sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas V.	✓			12	
		c. Keterampilan materi	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah lengkap.	✓			13	3
		d. Keterampilan materi	Materi yang diajarkan dalam multimedia interaktif sudah menarik.	✓			14	
3	Kejelasan	a. Pengorganisasian bahan yang tepat dan koheren	Bahan yang disajikan dalam multimedia interaktif sudah tepat.	✓			15	3
		b. Pengorganisasian bahan sesuai dengan karakteristik peserta didik	Bahan yang disajikan dalam multimedia interaktif sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik.	✓			16	
4	Evaluasi	a. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	Soal sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			17	2
		b. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran	Materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.	✓			18	

Banyak Butir: 16

Desember, 4 Agustus 2023

Ahli Instrumen ISI Isi Materi Pelajaran,

Prof. Dr. Ageng Gede Ageng, M.Pd.

NIP. 19590621982011002

Desember, 4 Agustus 2023

Ahli Instrumen ISI Isi Materi Pelajaran,

Dewi Andriani, M.Pd.

NIP. 198805252023120146

Hasil Uji Instrumen Isi Materi Pelajaran (Judges I)

Hasil Uji Instrumen Isi Materi Pelajaran (Judges II)

Judges	Tabulasi Silang Menurut Gregory		
	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan Skor (1-2)	Relevan Skor (3-4)
Judges II	Tidak Relevan Skor (1-2)	-	-
	Relevan Skor (3-4)	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16

Berdasarkan tabel diatas, dapat dihitung validitas isi instrumen dengan

rumus Gregory sebagai berikut.

$$v = \frac{16}{0 + 0 + 0 + 16}$$

$$v = 1,00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validasi isi Materi pelajaran memperoleh skor 1.00, sehingga instrument tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.



Lampiran 14 Hasil Uji Instrumen Desain Pembelajaran

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI DESAIN PEMBELAJARAN								
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATERI BUDAYA DAERAH INDONESIA MUATAN PENDIDIKAN FANCIASIA KELAS V DI SD NO. 4 TURAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024								
A. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran								
No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan	No. Butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Tujuan	a.	Tujuan pembelajaran dalam multimedia interaktif disajikan dengan jelas.	✓			1	3
		b.	Tujuan pembelajaran konsisten dengan materi dalam multimedia interaktif.	✓			2	
		c.	Tujuan pembelajaran konsisten dengan soal evaluasi dalam multimedia interaktif.	✓			3	
2	Strategi	a.	Kegiatan pembelajaran disampaikan dalam langkah-langkah yang sistematis sesuai dengan model pembelajaran yang efektif.	✓			4	8
		b.	Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik.	✓			5	

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI DESAIN PEMBELAJARAN								
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATERI BUDAYA DAERAH INDONESIA MUATAN PENDIDIKAN FANCIASIA KELAS V DI SD NO. 4 TURAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024								
A. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran								
No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan	No. Butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Tujuan	a.	Tujuan pembelajaran dalam multimedia interaktif disajikan dengan jelas.	✓			1	3
		b.	Tujuan pembelajaran konsisten dengan materi dalam multimedia interaktif.	✓			2	
		c.	Tujuan pembelajaran konsisten dengan soal evaluasi dalam multimedia interaktif.	✓			3	
2	Strategi	a.	Kegiatan pembelajaran disampaikan dalam langkah-langkah yang sistematis sesuai dengan model pembelajaran yang efektif.	✓			4	8
		b.	Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik.	✓			5	

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI DESAIN PEMBELAJARAN								
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATERI BUDAYA DAERAH INDONESIA MUATAN PENDIDIKAN FANCIASIA KELAS V DI SD NO. 4 TURAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024								
A. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran								
No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan	No. Butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
2	Strategi	c.	Pembelajaran pada multimedia interaktif dapat menarik perhatian peserta didik.	✓			6	13
		d.	Kegiatan pada multimedia interaktif disajikan sesuai bag peserta didik.	✓			7	
		e.	Kegiatan pada multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik peserta didik.	✓			8	
		f.	Materi pembelajaran menyajikan proses yang menarik dalam langkah-langkah yang sistematis.	✓			9	
		g.	Multimedia interaktif menyajikan contoh-contoh dalam materi budaya daerah kabupaten.	✓			10	
		h.	Multimedia interaktif menyajikan materi untuk pemertanian konsep bagi peserta didik.	✓			11	
3	Evaluasi	a.	Soal evaluasi sesuai dengan konsep pembelajaran.	✓			12	3
		b.	Multimedia interaktif menyajikan latihan soal yang beragam untuk pemertanian materi peserta didik.	✓			13	
							13	

B. Komentar/Revisi	
<div>Desman, 4 Agustus 2023</div> <div>Ahli Instrumen UJI Desain Pembelajaran</div> <div>Prof. Dr. Anang Supriyanto, M.Pd., M.P.</div> <div>NIP. 196004012012002</div>	

B. Komentar/Revisi	
<div>Desman, 4 Agustus 2023</div> <div>Ahli Instrumen UJI Desain Pembelajaran</div> <div>Desi Nurfitriani, M.Pd.</div> <div>NIP. 1988040120221005</div>	

Hasil Uji Instrumen Desain Pembelajaran (Judges I)

Hasil Uji Instrumen Desain Pembelajaran (Judges II)

Judges	Tabulasi Silang Menurut Gregory		
	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan Skor (1-2)	Relevan Skor (3-4)
Judges II	Tidak Relevan Skor (1-2)	-	-
	Relevan Skor (3-4)	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13

Berdasarkan tabel diatas, dapat dihitung validitas isi instrumen dengan rumus Gregory sebagai berikut.

$$v = \frac{13}{0 + 0 + 0 + 13}$$

$$v = 1,00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validasi isi Desain pembelajaran memperoleh skor 1.00, sehingga instrument tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.



Lampiran 15 Hasil Uji Instrumen Media Pembelajaran

FORMULIR VALIDASI INSTRUMEN UJI MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATERI RUAYA DAERAH INDONESIA MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SD NO. 4 TURAN LAMUN PELAJARAN 2025/2026									
A. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran									
No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan	No. Butir	Banyak Butir	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	
1	Visualisasi Media		a. Urutan gambar yang digunakan sesuai dengan alur media yang dikembangkan.	✓			1		
			b. Gambar yang digunakan jelas dan sesuai dengan isi yang ada dalam multimedia interaktif.	✓			2		
			c. Gambar dan animasi yang digunakan jelas dan sesuai dengan isi yang ada dalam media.	✓			3	5	
			d. Multimedia interaktif format kegunaan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.	✓			4		
			e. Komponen media sesuai dengan kegunaan belajar dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.	✓			5		
2	Materi Pembelajaran		a. Tujuan dan indikator yang terdapat dalam media saling berkaitan.	✓			6	3	

FORMULIR VALIDASI INSTRUMEN UJI MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATERI RUAYA DAERAH INDONESIA MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SD NO. 4 TURAN LAMUN PELAJARAN 2025/2026									
A. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran									
No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan	No. Butir	Banyak Butir	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	
1	Visualisasi Media		a. Urutan gambar yang digunakan sesuai dengan alur media yang dikembangkan.	✓			1		
			b. Gambar yang digunakan jelas dan sesuai dengan isi yang ada dalam multimedia interaktif.	✓			2		
			c. Gambar dan animasi yang digunakan jelas dan sesuai dengan isi yang ada dalam media.	✓			3	5	
			d. Multimedia interaktif format kegunaan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.	✓			4		
			e. Komponen media sesuai dengan kegunaan belajar dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.	✓			5		
2	Materi Pembelajaran		a. Tujuan dan indikator yang terdapat dalam media saling berkaitan.	✓			6	3	

FORMULIR VALIDASI INSTRUMEN UJI MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATERI RUAYA DAERAH INDONESIA MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SD NO. 4 TURAN LAMUN PELAJARAN 2025/2026									
A. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran									
No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan	No. Butir	Banyak Butir	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	
3	Motivasi		a. Multimedia interaktif yang berkaitan.	✓			7		
			b. Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sesuai dengan materi pembelajaran (TP) dan indikator yang ditetapkan.	✓			8		
			c. Materi yang disajikan sesuai dengan sumber belajar peserta didik.	✓			9	1	
			d. Media yang disajikan dapat memberikan pesan dan motivasi kepada peserta didik.	✓			10		
			e. Lampiran pada media yang disajikan multimedia interaktif disajikan dengan jelas.	✓			11	3	
4	Suara dan Teks		a. Intonas suara yang terdapat dalam multimedia interaktif sesuai dengan materi pembelajaran (TP) dan indikator yang ditetapkan.	✓			12		

FORMULIR VALIDASI INSTRUMEN UJI MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATERI RUAYA DAERAH INDONESIA MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SD NO. 4 TURAN LAMUN PELAJARAN 2025/2026									
A. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran									
No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan	No. Butir	Banyak Butir	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	
5	Pernyataan Media		a. Multimedia interaktif yang disajikan memiliki elemen interaktif yang sesuai dengan materi pembelajaran (TP) dan indikator yang ditetapkan.	✓			13		
			b. Multimedia interaktif format kegunaan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.	✓			14		
			c. Multimedia interaktif format kegunaan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.	✓			15		
			d. Multimedia interaktif yang disajikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.	✓			16	6	
			e. Multimedia interaktif yang disajikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.	✓			17		
			f. Multimedia interaktif yang disajikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.	✓			18		
Banyak Butir								18	
B. Catatan/Komentar/Saran									

FORMULIR VALIDASI INSTRUMEN UJI MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATERI RUAYA DAERAH INDONESIA MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SD NO. 4 TURAN LAMUN PELAJARAN 2025/2026									
A. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran									
No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan	No. Butir	Banyak Butir	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	
5	Pernyataan Media		a. Multimedia interaktif yang disajikan memiliki elemen interaktif yang sesuai dengan materi pembelajaran (TP) dan indikator yang ditetapkan.	✓			13		
			b. Multimedia interaktif format kegunaan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.	✓			14		
			c. Multimedia interaktif format kegunaan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.	✓			15		
			d. Multimedia interaktif yang disajikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.	✓			16	6	
			e. Multimedia interaktif yang disajikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.	✓			17		
			f. Multimedia interaktif yang disajikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.	✓			18		
Banyak Butir								18	
B. Catatan/Komentar/Saran									

Disusun, 4 Agustus 2025 Ahli Instrumen UJI Media Pembelajaran, Prof. Dr. H. Agus Setyo Gede Agung, M.Pd. NIP. 1969012019903001002									
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Disusun, 4 Agustus 2025 Ahli Instrumen UJI Media Pembelajaran, Dewi Kurniasih, M.Pd. NIP. 1986011520120170046									
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Hasil Uji Instrumen Media Pembelajaran (Judges I)

Hasil Uji Instrumen Media Pembelajaran (Judges II)

Judges	Tabulasi Silang Menurut Gregory		
		Judges I	
	Penilaian Judges	Tidak Relevan Skor (1-2)	Relevan Skor (3-4)
Judges II	Tidak Relevan Skor (1-2)	-	-
	Relevan Skor (3-4)	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9, 10,11,12,13,14,15, 16,17,18

Berdasarkan tabel diatas, dapat dihitung validitas isi instrumen dengan rumus Gregory sebagai berikut.

$$v = \frac{18}{0 + 0 + 0 + 18}$$

$$v = 1,00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validasi isi Media pembelajaran memperoleh skor 1.00, sehingga instrument tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.



Lampiran 16 Hasil Uji Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Revisi	Validasi Referensi	Keterangan	Nilai Rater (1)	Nilai Rater (2)
1	Pernyataan Metode	a.	Media yang digunakan untuk materi pembelajaran adalah dalam bentuk dan format yang sesuai perkembangan zaman	Media pembelajaran yang digunakan adalah media cetak dan elektronik	✓	1	11	
		b.	Gambar dan animasi yang digunakan dalam materi terlihat jelas dan dapat menarik minat siswa	Gambar yang digunakan dalam materi pembelajaran adalah gambar dan animasi yang menarik	✓	3		
		c.	Detail dan warna yang digunakan dalam materi dapat menarik minat siswa	Detail yang digunakan dalam materi pembelajaran adalah detail yang menarik	✓	3		
		d.	Warna yang digunakan dalam materi dapat menarik minat siswa	Warna yang digunakan dalam materi pembelajaran adalah warna yang menarik	✓	3		
		e.	Ilustrasi yang digunakan dalam materi dapat menarik minat siswa	Ilustrasi yang digunakan dalam materi pembelajaran adalah ilustrasi yang menarik	✓	3		
		f.	Warna yang digunakan dalam materi dapat menarik minat siswa	Warna yang digunakan dalam materi pembelajaran adalah warna yang menarik	✓	3		
		g.	Ilustrasi yang digunakan dalam materi dapat menarik minat siswa	Ilustrasi yang digunakan dalam materi pembelajaran adalah ilustrasi yang menarik	✓	3		
		h.	Warna yang digunakan dalam materi dapat menarik minat siswa	Warna yang digunakan dalam materi pembelajaran adalah warna yang menarik	✓	3		

<p align="center">FORMAT VALIDASI INSTRUMEN KUESIONER DATA PEMERIKSAAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA</p> <p align="center">PENGERTIAN HASIL BELAJAR TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA : LEMBARA DATA MATHES DAN DATA DARAH</p> <p align="center">INSTRUMEN HASIL BELAJAR TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA : KUESIONER HASIL BELAJAR TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA</p>							
A. Kriteria Instrumen Uji Coba Pengumpulan Data Kelompok Kecil							
No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Benar	Tidak Benar	Keterangan	Skor Rater
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Jawaban	a. Mekanisme kerja perangkat lunak sistem operasi, data bus, memori, dan bus sistem, pemrosesan	1. Mekanisme kerja perangkat lunak sistem operasi, data bus, memori, dan bus sistem, pemrosesan	✓			11
		b. Struktur dan satuan yang digunakan dalam sistem operasi pada komputer (sistem operasi)	1. Struktur dan satuan yang digunakan dalam sistem operasi pada komputer (sistem operasi)	✓			
		c. Definisi dan waktu yang digunakan untuk mengoperasikan perangkat lunak	1. Definisi dan waktu yang digunakan untuk mengoperasikan perangkat lunak	✓			
		d. Struktur dan satuan yang digunakan dalam sistem operasi pada komputer (sistem operasi)	1. Struktur dan satuan yang digunakan dalam sistem operasi pada komputer (sistem operasi)	✓			
		e. Struktur dan satuan yang digunakan dalam sistem operasi pada komputer (sistem operasi)	1. Struktur dan satuan yang digunakan dalam sistem operasi pada komputer (sistem operasi)	✓			
		f. Struktur dan satuan yang digunakan dalam sistem operasi pada komputer (sistem operasi)	1. Struktur dan satuan yang digunakan dalam sistem operasi pada komputer (sistem operasi)	✓			

(1)	Aspek (2)	Indikator (3)	Pernyataan (4)	Kelompok (5)	Ya/ Tidak (6)	Keterangan (7)	Skor Basis (8)	Skor Basis (9)
1	a	Media yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan	1. media yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan					
			2. media yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan		✓		7	
			3. media yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan					
	b	Fasilitas belajar sesuai yang diajarkan atau tidak digunakan dengan tepat	1. Fasilitas belajar yang diajarkan sudah disediakan				6	
			2. Fasilitas belajar yang diajarkan sudah disediakan		✓		9	
			3. Fasilitas belajar yang diajarkan sudah disediakan		✓		9	
2	Penggunaan	a	Media yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan		✓		10	
			Media yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan		✓		10	
			Media yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan		✓		10	
		b	Kemampuan anak pada kegiatan belajar		✓		12	
			Kemampuan anak pada kegiatan belajar		✓		12	
			Kemampuan anak pada kegiatan belajar		✓		12	

No	Aspek (A)	Indikator (B)	Pernyataan (C)	Ya/Tidak (D)	Tingkat Skor (E)	Keterangan (F)	Batas Bawah (G)	Batas Atas (H)
1	a. Media yang diadopsi secara langsung atau tidak langsung yang sesuai dengan kondisi	1	Media yang diadopsi secara langsung atau tidak langsung yang sesuai dengan kondisi	✓	5		7	9
		2	Media yang diadopsi secara langsung atau tidak langsung yang sesuai dengan kondisi	✓	4		6	8
		3	Media yang diadopsi secara langsung atau tidak langsung yang sesuai dengan kondisi	✓	3		5	7
		4	Media yang diadopsi secara langsung atau tidak langsung yang sesuai dengan kondisi	✓	2		4	6
		5	Media yang diadopsi secara langsung atau tidak langsung yang sesuai dengan kondisi	✓	1		3	5
2	b. Pengumpulan data	1	Pengumpulan data dilakukan secara langsung atau tidak langsung yang sesuai dengan kondisi	✓	5		7	9
		2	Pengumpulan data dilakukan secara langsung atau tidak langsung yang sesuai dengan kondisi	✓	4		6	8
		3	Pengumpulan data dilakukan secara langsung atau tidak langsung yang sesuai dengan kondisi	✓	3		5	7
		4	Pengumpulan data dilakukan secara langsung atau tidak langsung yang sesuai dengan kondisi	✓	2		4	6
		5	Pengumpulan data dilakukan secara langsung atau tidak langsung yang sesuai dengan kondisi	✓	1		3	5

(1)	Apek (2)	Indikator (3)	Pernyataan (4)	Metode (5)	Teknik Pengukuran (6)	Keterangan (7)	No. Hasil (8)	Nilai (9)
3	Kebiasaan	1. Kalaupun saya tidak mau, saya akan melakukannya	1. Malasnya, orang-orang yang malas akan melakukan apa yang diajarkan	✓	✓		13	
		2. Kalaupun saya malas, saya akan melakukannya	2. Malasnya, orang-orang yang malas akan melakukan apa yang diajarkan	✓	✓		14	
		3. Kalau saja saya malas, saya akan melakukannya	3. Kalau saja saya malas, saya akan melakukan apa yang diajarkan	✓	✓		15	
		4. Kalau saja saya malas, saya akan melakukannya	4. Kalau saja saya malas, saya akan melakukan apa yang diajarkan	✓	✓		16	
		5. Kalau saja saya malas, saya akan melakukannya	5. Kalau saja saya malas, saya akan melakukan apa yang diajarkan	✓	✓		17	
4	Materi Pembelajaran	1. Kalau saja saya malas, saya akan melakukannya	1. Kalau saja saya malas, saya akan melakukan apa yang diajarkan	✓	✓		18	
		2. Kalau saja saya malas, saya akan melakukannya	2. Kalau saja saya malas, saya akan melakukan apa yang diajarkan	✓	✓		19	
		3. Kalau saja saya malas, saya akan melakukannya	3. Kalau saja saya malas, saya akan melakukan apa yang diajarkan	✓	✓		20	
		4. Kalau saja saya malas, saya akan melakukannya	4. Kalau saja saya malas, saya akan melakukan apa yang diajarkan	✓	✓		21	
		5. Kalau saja saya malas, saya akan melakukannya	5. Kalau saja saya malas, saya akan melakukan apa yang diajarkan	✓	✓		22	

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Benar	Tidak Benar	Keterangan	No. Benar (%)
3	Kultur	a. Kemudahan akses pelayanan kesehatan masyarakat	1. Masyarakat memiliki akses pelayanan kesehatan masyarakat	✓			13
		b. Ketersediaan sarana pelayanan kesehatan masyarakat	1. Masyarakat memiliki sarana pelayanan kesehatan masyarakat	✓			14
		c. Ketersediaan sarana pelayanan kesehatan masyarakat	1. Masyarakat memiliki sarana pelayanan kesehatan masyarakat	✓			15
		d. Ketersediaan sarana pelayanan kesehatan masyarakat	1. Masyarakat memiliki sarana pelayanan kesehatan masyarakat	✓			16
		e. Ketersediaan sarana pelayanan kesehatan masyarakat	1. Masyarakat memiliki sarana pelayanan kesehatan masyarakat	✓			17
4	Materi Pembelajaran	a. Materi pembelajaran yang diajarkan sesuai kebutuhan	1. Materi pembelajaran yang diajarkan sesuai kebutuhan	✓			18
		b. Materi pembelajaran yang diajarkan sesuai kebutuhan	1. Materi pembelajaran yang diajarkan sesuai kebutuhan	✓			19
		c. Materi pembelajaran yang diajarkan sesuai kebutuhan	1. Materi pembelajaran yang diajarkan sesuai kebutuhan	✓			20

[illegible]

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Benar	Tidak Benar	Keterangan	No. Benar (%)	Benar Benar (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)		(8)
			• Berhambra intan/berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian	✓			70	
		• Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian	• Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian	✓			71	
		• Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian	• Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian	✓			72	
		• Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian	• Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian • Berhambra berlian	✓			73	

Diğerleri: 4 Aralık 2021
Ali İhsanlar 18, Cihan Fıratgözüoğlu Etkinlik Koordinatörü

Prof. Dr. Jost A. Jörg, Georg-August-Universität Göttingen, 37073 Göttingen, Germany
E-mail: jost.joerg@gwdg.de

Disusun, 4 Agustus 2015
Aldi Nurman Ujo Coko Perwira dan

Desi Asaelina, M.Pd.

Hasil Uji Instrumen Perorangan dan
Kelompok Kecil (Judges I)

Hasil Uji Instrumen Perorangan dan Kelompok Kecil (Judges II)

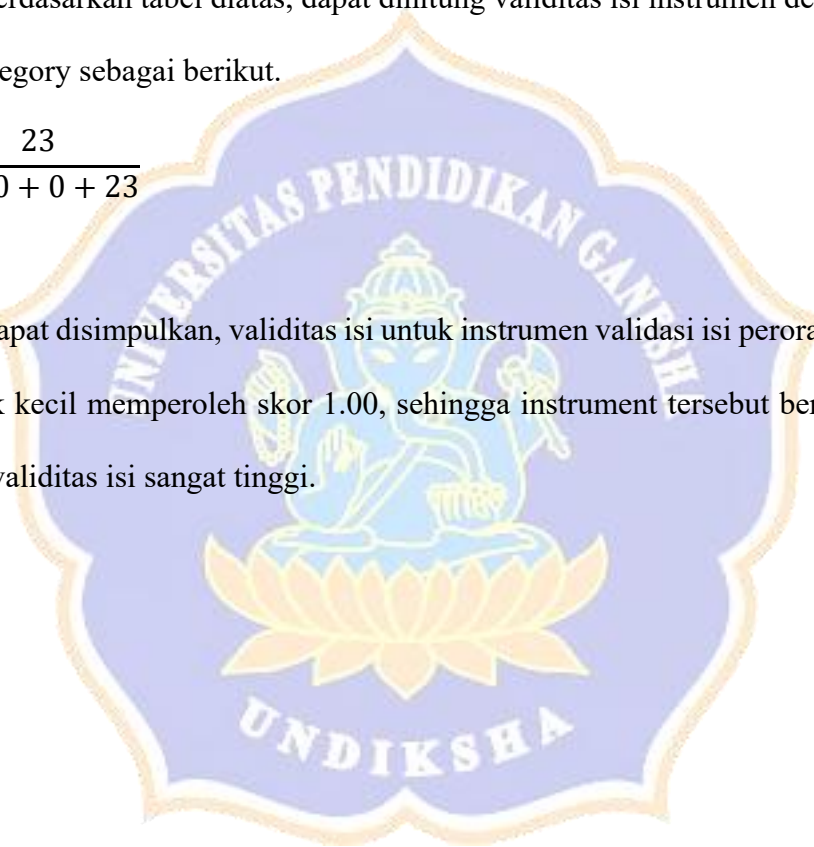
Judges	Tabulasi Silang Menurut Gregory		
		Judges I	
	Penilaian Judges	Tidak Relevan Skor (1-2)	Relevan Skor (3-4)
Judges II	Tidak Relevan Skor (1-2)	-	-
	Relevan Skor (3-4)	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9, 10,11,12,13,14,15, 16,17,18,19,20,21,22,23

Berdasarkan tabel diatas, dapat dihitung validitas isi instrumen dengan rumus Gregory sebagai berikut.

$$v = \frac{23}{0 + 0 + 0 + 23}$$

$$v = 1,00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validasi isi perorangan dan kelompok kecil memperoleh skor 1.00, sehingga instrument tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.

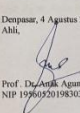


Lampiran 17 Hasil Uji Instrumen Uji Efektivitas Judges I dan Judges II


LEMBAR VALIDITAS ISI	
INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA	
A. Judul Penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> Pada Materi Budaya Daerah Indonesia Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V di SD No. 4 Tahun Tahun Pelajaran 2025/2026	
B. Identitas Penelitian Nama : Ni Nyoman Ayu Puspitadewi NIM : 2211031104 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
C. Petunjuk Berilah tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap tes hasil belajar muatan Pendidikan Pancasila dengan skala penilaian sebagai berikut. 1. Relevan 2. Tidak Relevan	
D. Identitas Judges Nama : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. NIP : 195605201983031002	

LEMBAR VALIDITAS ISI	
INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA	
A. Judul Penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> Pada Materi Budaya Daerah Indonesia Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V di SD No. 4 Tahun Tahun Pelajaran 2025/2026	
B. Identitas Penelitian Nama : Ni Nyoman Ayu Puspitadewi NIM : 2211031104 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
C. Petunjuk Berilah tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap tes hasil belajar muatan Pendidikan Pancasila dengan skala penilaian sebagai berikut. 1. Relevan 2. Tidak Relevan	
D. Identitas Judges Nama : Dewi Anzelina, M.Pd. NIP : 198808152023212046	

E. Lembar Validasi			
Butir Tes	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		Tidak Relevan
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	✓		

Denpasar, 4 Agustus 2025
 Ahli,

 Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 NIP 195605201983031002

E. Lembar Validasi			
Butir Tes	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
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	✓		

Denpasar, 4 Agustus 2025
 Ahli,

 Dewi Anzelina, M.Pd.
 NIP 198808152023212046

Hasil Uji Instrumen Uji Efektivitas
(Judges I)

Hasil Uji Instrumen Uji Efektivitas
(Judges II)

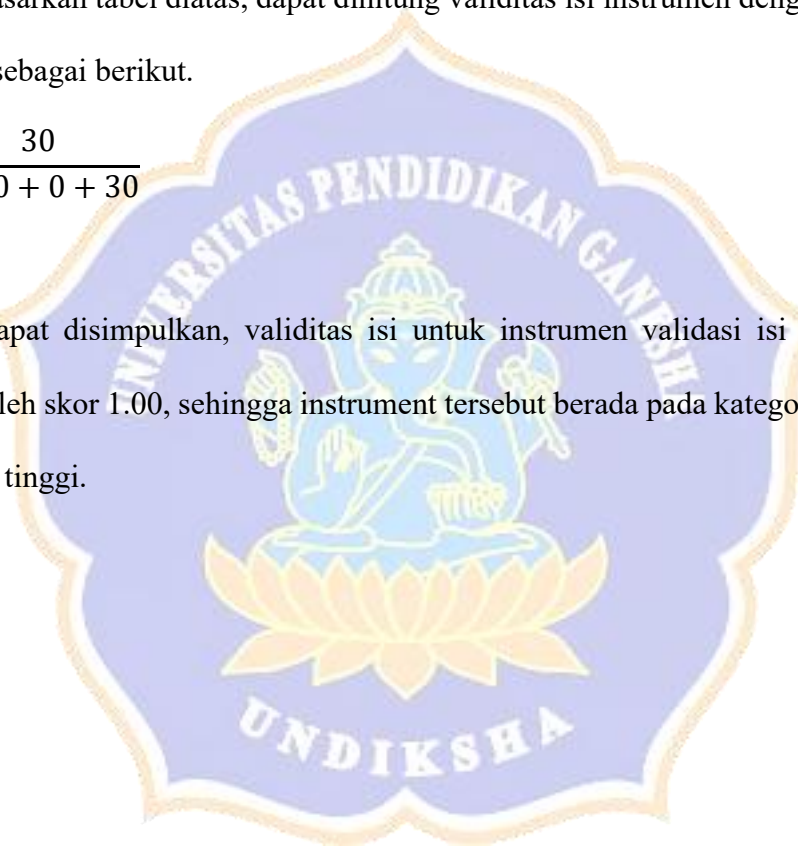
Judges	Tabulasi Silang Menurut Gregory		
	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan Skor (1-2)	Relevan Skor (3-4)
Judges II	Tidak Relevan Skor (1-2)	-	-
	Relevan Skor (3-4)	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16,17,18,19, 20,21,22,23,24,25,26,27,28,29, 30

Berdasarkan tabel diatas, dapat dihitung validitas isi instrumen dengan rumus Gregory sebagai berikut.

$$v = \frac{30}{0 + 0 + 0 + 30}$$

$$v = 1,00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validasi isi efektivitas memperoleh skor 1.00, sehingga instrument tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.



Lampiran 18 Surat Keterangan Uji Judges I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES I

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP : 195605201983031002

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Nyoman Ayu Puspitadewi
NIM : 2211031104
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli instrumen penelitian pada 4 Agustus 2025. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 4 Agustus 2025
Penilai

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 195605201983031002

Lampiran 19 Surat Keterangan Uji Judges II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES 2

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dewi Anzelina, M.Pd.
NIP : 198808152023212046

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Nyoman Ayu Puspitadewi
NIM : 2211031104
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli instrumen penelitian pada 4 Agustus 2025. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 4 Agustus 2025
Penilai

Dewi Anzelina, M.Pd.
NIP 198808152023212046

Lampiran 20 Hasil Penilaian Uji Rancang Bangun

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
(AHLI RANCANG BANGUN)
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
DISCOVERY LEARNING PADA MATERI BUDAYA DAERAH
INDONESIA MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SD NO.
4 TUBAN TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

Peneliti : Ni Nyoman Ayu Puspitadewi
Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
Dewi Anzelina, M.Pd.
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator : Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Budaya Daerah Indonesia Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V di SD No. 4 Tuban Tahun Pelajaran 2025/2026", dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap rancang bangun multimedia interaktif berbasis *discovery learning* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai rancang bangun media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif tersebut pada muatan Pendidikan Pancasila khususnya materi Budaya Daerah Indonesia.

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

A. Petunjuk

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

Keterangan Jawaban

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

Jumlah	32	6	
Total		38	

C. Catatan/Komentar/Saran

1. Pada tahap Analisis seharusnya ada evaluasi, karena pada Model ADDIE setiap tahapan ada evaluasinya.
2. Pada *Storyboard* kolom visual, sebaiknya gambar langsung dituliskan gambar apa. Misalnya Gambar anak SD sedang belajar di kelas.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Rancang Bangun

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Aspek Model yang Digunakan					
1.	Model pengembangan ADDIE yang digunakan sesuai dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	✓			
2.	Alasan pemilihan model pengembangan ADDIE yang tepat.		✓		
Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan					
3.	Tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan.	✓			
4.	Penggambaran tahapan-tahapan pengembangan dengan tepat.		✓		
Aspek Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan					
5.	Tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan jelas.	✓			
6.	Proses pengembangan yang dilaksanakan berdasarkan tingkat kepraktisan.	✓			
7.	Langkah-langkah pengembangan dibuat secara runtut.	✓			
Aspek Evaluasi Formatif dan Sumatif					
8.	Rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan tepat.	✓			
9.	Instrumen evaluasi yang dikembangkan jelas.	✓			
10.	Keterlibatan subjek coba yang tepat.	✓			

Denpasar, 5 Agustus 2025
Validator/Ahli Rancang Bangun.

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

Lampiran 21 Surat Pernyataan Ahli Rancang Bangun

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai rancang bangun multimedia interaktif pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Budaya Daerah Indonesia Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V di SD No. 4 Tuban Tahun Pelajaran 2025/2026” yang disusun oleh:

Nama : Ni Nyoman Ayu Puspitadewi
NIM : 2211031104
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 5 Agustus 2025
Validator/Ahli Rancang Bangun,

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



Lampiran 22 Hasil Penilaian Isi Materi Pelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
(AHLI ISI MATERI PELAJARAN)
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
DISCOVERY LEARNING PADA MATERI BUDAYA DAERAH INDONESIA
MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SD NO. 4 TUBAN
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

Peneliti : Ni Nyoman Ayu Puspitadewi
Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
Dewi Anzelina, M.Pd.
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator : Dewi Anzelina, M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Budaya Daerah Indonesia Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V di SD No. 4 Tuban Tahun Pelajaran 2025/2026", dimohonkan kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap isi materi pelajaran multimedia interaktif berbasis *discovery learning* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu mengenai isi materi pelajaran berupa multimedia interaktif yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif tersebut pada muatan Pendidikan Pancasila khususnya materi Budaya Daerah Indonesia.

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

A. Petunjuk

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

Keterangan Jawaban

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 Produk oleh Ahli Isi Materi Pelajaran

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Aspek Kurikulum					
1.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sudah sesuai dengan kompetensi dasar.	✓			
2.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sudah sesuai dengan indikator pembelajaran.	✓			
3.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
Aspek Materi					
4.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sudah tepat.	✓			
5.	Kedalaman materi sudah sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas V.	✓			
6.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sudah lengkap.	✓			
7.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sudah menarik.		✓		
8.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik.	✓			
9.	Pemilihan media yang sesuai dengan materi pembelajaran sudah tepat.	✓			
10.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
11.	Konsep yang disajikan dalam multimedia interaktif yang dilogikakan sudah jelas.	✓			
Aspek Kebahasaan					
12.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif sudah tepat.	✓			
13.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif sudah konsisten.	✓			
14.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif ini sesuai dengan karakteristik peserta didik.	✓			
Aspek Evaluasi					
15.	Soal sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			

16.	Materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran	✓			
Jumlah		60	3		
Total		63			

C. Catatan Komentar/Saran

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Depaspar, 7 Agustus 2025
Validator/Ahli Isi Materi Pelajaran,

Dewi Anzelina, M.Pd.
NIP 198808152023212046

Lampiran 23 Surat Pernyataan Ahli Isi Materi Pelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewi Anzelina, M.Pd.
NIP : 198808152023212046

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai isi materi pelajaran multimedia interaktif pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Budaya Daerah Indonesia Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V di SD No. 4 Tuban Tahun Pelajaran 2025/2026” yang disusun oleh:

Nama : Ni Nyoman Ayu Puspitadewi
NIM : 2211031104
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 7 Agustus 2025
Validator/Ahli Isi Materi Pelajaran,


Dewi Anzelina, M.Pd.
NIP 198808152023212046

Lampiran 24 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
(AHLI DESAIN PEMBELAJARAN)
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
DISCOVERY LEARNING PADA MATERI BUDAYA DAERAH
INDONESIA MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SD NO.
4 TUBAN TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

Pencipta : Ni Nyoman Ayu Puspitadewi
Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
Dewi Anzelina, M.Pd.
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator : Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Budaya Daerah Indonesia Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V di SD No. 4 Tuban Tahun Pelajaran 2025/2026", dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap desain pembelajaran multimedia interaktif berbasis *discovery learning* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai desain pembelajaran berupa multimedia interaktif yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif tersebut pada muatan Pendidikan Pancasila khususnya materi Budaya Daerah Indonesia.

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

A. Petunjuk

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

Keterangan Jawaban

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

Aspek Evaluasi

12.	Soal evaluasi sesuai dengan capaian pembelajaran.	✓			
13.	Multimedia interaktif menyajikan latihan soal yang berguna untuk pemahaman materi peserta didik.	✓			
Jumlah		40	9		
Total			49		

C. Catatan/Komentar/Saran

- Informasi tombol diketik rapi.
-

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian				
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
Aspek Tujuan						
1.	Tujuan pembelajaran dalam multimedia interaktif disajikan dengan jelas.	✓				
2.	Tujuan pembelajaran konsisten dengan materi dalam multimedia interaktif.	✓				
3.	Tujuan pembelajaran konsisten dengan soal evaluasi dalam multimedia interaktif.	✓				
Aspek Strategi						
4.	Pembelajaran pada multimedia interaktif disampaikan dalam langkah-langkah yang sistematis sesuai dengan model <i>discovery learning</i> yang efektif.	✓				
5.	Pembelajaran pada multimedia interaktif dapat memotivasi peserta didik.	✓				
6.	Pembelajaran pada multimedia interaktif dapat menarik perhatian peserta didik.	✓				
7.	Kegiatan pada multimedia interaktif dikemas menarik bagi peserta didik.	✓				
8.	Kegiatan pada multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik peserta didik.	✓				
9.	Multimedia interaktif menyajikan pencerapan materi dalam kehidupan sehari-hari.	✓				
10.	Multimedia interaktif menyajikan contoh-contoh dalam materi budaya daerah Indonesia.	✓				
11.	Multimedia interaktif memuat latihan untuk pemahaman konsep bagi peserta didik.	✓				

Denpasar, 11 Agustus 2025
Validator/Ahli Desain Pembelajaran,

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

Lampiran 25 Surat Pernyataan Ahli Desain Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai desain pembelajaran multimedia interaktif pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Budaya Daerah Indonesia Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V di SD No. 4 Tuban Tahun Pelajaran 2025/2026” yang disusun oleh:

Nama : Ni Nyoman Ayu Puspitadewi
NIM : 2211031104
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 11 Agustus 2025
Validator/Ahli Desain Pembelajaran,

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



Lampiran 26 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
DISCOVERY LEARNING PADA MATERI BUDAYA DAERAH
INDONESIA MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SD NO.
4 TUBAN TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

Peneliti : Ni Nyoman Ayu Puspitadewi
Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
Dewi Anzelina, M.Pd.
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator : Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Budaya Daerah Indonesia Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V di SD No. 4 Tuban Tahun Pelajaran 2025/2026", dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media multimedia interaktif berbasis *discovery learning* ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif tersebut pada muatan Pendidikan Pancasila khususnya materi Budaya Daerah Indonesia.

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

A. Petunjuk

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

Keterangan Jawaban

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

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
10.	Tampilan judul pada setiap pokok bahasan multimedia interaktif disajikan dengan jelas.	✓			
11.	Intonasi suara yang ada dalam multimedia interaktif terdengar jelas.	✓			
12.	Ketepatan pemilihan jenis huruf, ukuran huruf dan spasi dalam multimedia interaktif.	✓			
Aspek Penyajian Media					
13.	Multimedia interaktif yang disajikan memiliki efisiensi dalam penggunaannya.	✓			
14.	Multimedia interaktif memiliki tampilan resolusi yang tinggi.	✓			
15.	Ilustrasi yang digunakan dalam multimedia interaktif sudah tepat.	✓			
16.	Animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif sudah tepat.	✓			
17.	Multimedia interaktif yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.	✓			
18.	Pokok bahasan materi pembelajaran yang disajikan dalam media multimedia interaktif sudah sesuai.	✓			
Jumlah		52	15		
Total				67	

C. Catatan/Komentar/Saran

1. Pada bagian pembuka atau awal, sebaiknya diberi cover yang berisi judul, sasaran, dan nama pengembang.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Aspek Visualisasi Media					
1.	Gambar yang digunakan sesuai dengan ukuran multimedia interaktif yang dikembangkan.	✓			
2.	Gambar yang disajikan jelas dan sesuai dengan tulisan yang ada dalam multimedia interaktif.	✓			
3.	Animasi yang disajikan jelas dan sesuai dengan tulisan yang ada dalam multimedia interaktif.	✓			
4.	Multimedia interaktif memuat komponen yang disesuaikan dengan buku ajar peserta didik.	✓			
5.	Multimedia interaktif memuat komponen yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.	✓			
Aspek Materi Pembelajaran					
6.	Tujuan pembelajaran (TP) dan indikator ketercapaian tujuan yang disajikan dalam multimedia interaktif saling berkaitan.	✓			
7.	Materi pembelajaran yang disajikan dalam multimedia interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP) dan indikator yang ditetapkan.	✓			
8.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sesuai dengan sumber belajar peserta didik.	✓			
Aspek Motivasi					
9.	Materi yang disajikan dapat memberikan makna dan pesan pembelajaran bagi peserta didik.	✓			
Aspek Suara dan Teks					

Depusat, 11 Agustus 2025
Validator/Ahli Media Pembelajaran,

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

Lampiran 27 Surat Pernyataan Ahli Media Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai media pembelajaran multimedia interaktif pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Budaya Daerah Indonesia Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V Di SD No. 4 Tuban Tahun Pelajaran 2025/2026” yang disusun oleh:

Nama : Ni Nyoman Ayu Puspitadewi
NIM : 2211031104
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 11 Agustus 2025
Validator/Ahli Media Pembelajaran,

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



Lampiran 28 Modul Ajar

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Ni Nyoman Ayu Puspitadewi
Instansi	: SD No. 4 Tuban
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase/Kelas	: C / V (Lima)
Materi	: Budaya Daerah Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 Jp (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Peserta didik mengetahui keragaman budaya daerah di sekitar mereka.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia 2. Bergotong Royong 3. Mandiri 4. Bernalar Kritis 5. Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Sumber belajar : <ol style="list-style-type: none"> 1) Buku Pendidikan Pancasila kelas V SD (Kemendikbudristek, 2023) • Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik: <ol style="list-style-type: none"> 1) Buku Pendidikan Pancasila kelas V SD (Kemendikbudristek, 2023) 2) Alat tulis 3) Laptop • Perlengkapan yang dibutuhkan guru (opsional): <ol style="list-style-type: none"> 1) Laptop 2) Proyektor 3) LCD 4) Media Pembelajaran “Multimedia Interaktif” 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	

<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.
A. JUMLAH PESERTA DIDIK
28 peserta didik.
B. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan : Saintifik 2. Model : <i>Discovery Learning</i> 3. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan, Diskusi, dan Presentasi
C. MODA PEMBELAJARAN
Tatap Muka (Luring).
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Capaian Pembelajaran:</p> <p>Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di Lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Selain itu, peserta didik mampu mengidentifikasikan keragaman budaya daerah dan jenis-jenis keragaman budaya daerah Indonesia beserta contohnya.</p> <p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui pengamatan media “Multimedia Interaktif”, peserta didik mampu mengklasifikasikan keragaman budaya di Indonesia dengan tepat. 2. Melalui pengamatan media “Multimedia Interaktif”, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis keragaman budaya daerah Indonesia secara tulisan dan gambar dengan tepat. 3. Melalui pengamatan media “Multimedia Interaktif”, penugasan LKPD dan diskusi kelompok, peserta didik mampu mendiskusikan terkait jawaban materi budaya daerah Indonesia dengan terampil.

4. Melalui kegiatan presentasi, peserta didik mampu menyajikan hasil diskusi mereka terkait materi budaya daerah Indonesia dengan percaya diri.

Alur Tujuan Pembelajaran:

- Peserta didik dapat memahami materi budaya daerah Indonesia dengan benar.
- Peserta didik dapat menyebutkan jenis-jenis keragaman budaya daerah Indonesia.
- Peserta didik dapat mengidentifikasi persamaan keragaman budaya daerah di Indonesia melalui multimedia interaktif.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi keberagaman budaya daerah Indonesia beserta jenis-jenisnya baik secara lisan, tulisan dan gambar dengan tepat.

C. PERTANYAAN PEMATIK

1. Anak-anak kita sebagai warga Indonesia yang terbagi menjadi pulau-pulau dari sabang sampai merauke. Menurut anak-anak apa saja keberagaman budaya yang ada di Indonesia? Apakah budaya yang ada di Indonesia hanya satu macam saja?
2. Coba anak-anak temukan persamaan Tari Kecak yang ada pada video dengan kebudayaan dari daerah lain!
3. Carilah persamaan yang ada pada video tersebut!
4. Apakah terdapat persamaan budaya pada daerah lain juga?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deksripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberikan salam pada guru yang dipimpin oleh ketua kelas. 2. Peserta didik berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas. 3. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu wajib Nasional “Garuda Pancasila” 4. Guru memeriksa kehadiran peserta didik. 	10 Menit

	<p>5. Sebelum memulai materi, Guru melakukan apersepsi.</p> <p>6. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai materi, tujuan, dan capaian pembelajaran.</p>	
Kegiatan Inti	<p>Tahap I (Stimulus)</p> <p>7. Guru memberikan pertanyaan pematik sebagai stimulus pemikiran awal peserta didik seperti:</p> <p>a) Anak-anak kita sebagai warga Indonesia yang terbagi menjadi pulau-pulau dari sabang sampai merauke. Menurut anak-anak apasaja keberagaman budaya yang ada di Indonesia? Apakah budaya yang ada di Indonesia hanya satu macam saja?</p> <p>8. Peserta didik menjawab pertanyaan sesuai pemahaman.</p> <p>Tahap II (Identifikasi Masalah)</p> <p>9. Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik terkait video permasalahan yang ditampilkan pada multimedia interaktif sebagai identifikasi masalah peserta didik.</p> <p>a) Coba anak-anak temukan persamaan Tari Kecak yang ada pada video dengan kebudayaan dari daerah lain!</p> <p>b) Carilah persamaan yang ada pada video tersebut!</p> <p>c) Apakah terdapat persamaan budaya pada daerah lain juga?</p> <p>10. Peserta didik menjawab pertanyaan sesuai pemahaman.</p> <p>Tahap III (Pengumpulan Data)</p> <p>11. Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang.</p> <p>12. Peserta didik menerima penjelasan dari guru tentang teknik pengerjaan dan batas waktu pengerjaan LKPD.</p> <p>13. Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan diskusi kelompok dan memastikan peserta didik mengamati LKPD yang telah diberikan.</p> <p>14. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik bersama kelompok untuk mengidentifikasi persamaan apa yang terdapat dari video pada multimedia interaktif tersebut.</p> <p>15. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengumpulkan informasi menggunakan</p>	<p>50 Menit</p>

	<p>multimedia interaktif yang terdapat pada setiap kelompok.</p> <p>16. Peserta didik bersama kelompoknya menyimak serta mencatat hal yang mereka dapatkan pada multimedia interaktif.</p> <p>Tahap IV (Pengolahan Data)</p> <p>17. Peserta didik dalam kelompok diminta berdiskusi untuk menyelesaikan jawaban dari pertanyaan pada LKPD.</p> <p>18. Guru mengarahkan setiap kelompok peserta didik untuk menjawab dan berkolaborasi dalam mengerjakan LKPD yang telah diberikan.</p> <p>19. Guru mengawasi dan membimbing peserta didik dalam mengerjakan LKPD.</p> <p>20. Peserta didik dan guru melakukan <i>ice breaking</i> agar kegiatan pembelajaran tidak membosankan.</p> <p>Tahap V (Pembuktian)</p> <p>21. Setiap kelompok secara bergantian mempersentasikan hasil pekerjaan mengenai LKPD yang telah dibuat.</p> <p>22. Kelompok lain memberikan tanggapan kepada kelompok yang melakukan presentasi.</p> <p>23. Guru memberikan apresiasi kepada semua kelompok yang telah melakukan presentasi.</p> <p>24. Peserta didik dan guru bersama-sama memeriksa kembali jawaban dari LKPD melalui multimedia interaktif.</p> <p>Tahap VI (Penarikan Kesimpulan)</p> <p>25. Peserta didik diarahkan untuk dapat menyampaikan kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari.</p> <p>26. Guru menambahkan pendapat terkait kesimpulan yang disampaikan serta meluruskan kesalahan-kesalahan apabila terdapat kelompok yang salah dalam mengerjakan tugas.</p>	
Penutup	<p>27. Peserta didik diberi lebar evaluasi dan dijelaskan cara pengerjaannya.</p> <p>28. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi secara individu (mandiri).</p> <p>29. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami.</p> <p>30. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi pada pertemuan berikutnya.</p>	10 Menit

	31. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu daerah “Curik-Curik”.	
	32. Peserta didik dan guru berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.	
E. ASSESMENT ATAU PENILAIAN		
<ul style="list-style-type: none"> • Performa • Tertulis 		
F. KEGIATAN REMIDIAL DAN PENGAYAAN		
Pengayaan <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan. Remidial <ul style="list-style-type: none"> • Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai CP. 		
G. REFLEKSI		
TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK		
NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian manakah dari materi yang sudah disampaikan sulit kalian pahami?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi tersebut?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi tersebut?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
TABEL REFLEKSI UNTUK GURU		
NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Berapa % ketercapaian peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran?	
2	Apakah pengalaman belajar yang disajikan dapat memotivasi peserta didik?	

3	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran?	
4	Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
5	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

H. GLOSARIUM

- **Asesmen:** upaya untuk mendapatkan data dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui pencapaian peserta didik di kelas pada materi pembelajaran tertentu.
- **Capaian Pembelajaran:** kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran.
- **Evaluasi:** serangkaian kegiatan atau aktivitas yang bertujuan untuk dapat mengukur tingkat keberhasilan pada suatu program pendidikan.
- **Lembar kerja peserta didik:** catatan yang berisi sikap dan atau keterampilan peserta didik untuk diamati guru

I. DAFTAR PUSTAKA

Indra, A. D., Azis, A., & Wirastuti Dewi, L. G. M. (2023). *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI kelas V*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Pendidikan-Pancasila-BS-KLS-V.pdf>

Mengetahui,
Guru Wali Kelas V



Putu Eni Susiyanti, S.Pd.
NIP 198212122023212025

Mangupura, 29 Agustus 2025
Mahasiswa



Ni Nyoman Ayu Puspitadewi
NIM 2211031104

Mengetahui,
Kepala SD No. 4 Tuban



Ni Nyoman Sudarsana, S.Pd., M.Fis.
NIP 197004192005011009

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. PENILAIAN DIAGNOSTIK

a. Diagnostik Non Kognitif

Assesmen diagnostik non kognitif di awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, sosial emosional, aktivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar, karakter, dan minat siswa.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apa kabar hari ini?		
2.	Apakah ada yang sakit hari ini?		
3.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?		
4.	Apakah anak-anak sudah sarapan?		
5.	Apakah tadi malam sudah belajar?		

b. Diagnostik Kognitif

No	Pertanyaan
1.	Anak-anak kita sebagai warga Indonesia yang terbagi menjadi pulau-pulau dari sabang sampai merauke. Menurut anak-anak apa saja keberagaman budaya yang ada di Indonesia? Apakah budaya yang ada di Indonesia hanya satu macam saja?
2.	Coba anak-anak temukan persamaan Tari Kecak yang ada pada video dengan kebudayaan dari daerah lain!
3.	Carilah persamaan yang ada pada video tersebut!
4.	Apakah terdapat persamaan budaya pada daerah lain juga?

2. PENILAIAN SIKAP BERDASARKAN PENGAMATAN/OBSERVASI

1. Pengamatan Sikap Spiritual

a) Lembar observasi sikap spiritual

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai !

No.	Nama	Aspek Sikap yang Dinilai											
		Ketaatan Beribadah				Perilaku Syukur				Toleransi Dalam Beribadah			
		SB	B	CB	BB	SB	B	CB	BB	SB	B	CB	BB
1.													
2.													
3.													
Dst.													

b) Rubik pengamatan sikap spiritual

Aspek Sikap Ketaatan Beribadah							
No.	Nama	Indikator				Jumlah Skor	Klasifikasi
		1	2	3	4		
		Berdoa saat sampai di sekolah	Berdoa diawal pelajaran	Berdoa diakhir pelajaran	Berdoa saat akan meninggalkan sekolah		
1.							
2.							
3.							
Dst.							

Keterangan:

Sangat Berkembang (skor 4) : jika 4 indikator terlaksana

Berkembang (skor 3) : jika 3 indikator terlaksana

Cukup berkembang (skor 2) : jika 2 indikator terlaksana

Belum berkembang (skor 1) : jika 1 indikator terlaksana

Keterangan:

Sangat Berkembang (skor 4) : jika 4 indikator terlaksana

Berkembang (skor 3) : jika 3 indikator terlaksana

Cukup berkembang (skor 2) : jika 2 indikator terlaksana

Belum berkembang (skor 1) : jika 1 indikator terlaksana

Keterangan:

Sangat Berkembang (skor 4) : jika 4 indikator terlaksana

Berkembang (skor 3) : jika 3 indikator terlaksana

Cukup berkembang (skor 2) : jika 2 indikator terlaksana

Belum berkembang (skor 1) : jika 1 indikator terlaksana

a) Lembar observasi sikap sosial
Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai!

[illegible]

3.													
Dst													

b) Rubik pengamatan sikap sosial

Aspek Sikap Percaya Diri							
No.	Nama	Indikator				Jumlah Skor	Klasifikasi
		1	2	3	4		
		Berani tampil di depan kelas	Tidak gugup saat berbicara di depan kelas	Tubuh tidak gemetar didepan kelas	Suara keras dan lancar saat berbicara didepan kelas		
1.							
2.							
3.							
Dst.							

Keterangan:

Sangat Berkembang (skor 4) : jika 4 indikator terlaksana

Berkembang (skor 3) : jika 3 indikator terlaksana

Cukup berkembang (skor 2) : jika 2 indikator terlaksana

Belum berkembang (skor 1) : jika 1 indikator terlaksana

Aspek Sikap Disiplin							
No.	Nama	Indikator				Jumlah Skor	Klasifikasi
		1	2	3	4		
		Datang tepat waktu	Menggunakan seragam yang rapi dan lengkap	Mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib	Menggunakan bahasa yang sopan		
1.							
2.							
3.							
Dst.							

Keterangan:

Sangat Berkembang (skor 4) : jika 4 indikator terlaksana

Berkembang (skor 3) : jika 3 indikator terlaksana

Cukup berkembang (skor 2) : jika 2 indikator terlaksana

Belum berkembang (skor 1) : jika 1 indikator terlaksana

Aspek Sikap Gotong Royong							
No.	Nama	Indikator				Jumlah Skor	Klasifikasi
		1	2	3	4		
		Menolong orang yang kesulitan	Mampu bekerja sama dengan kelompok	Melaksanakan piket kelas	Menolong teman dengan ikhlas		
1.							
2.							
3.							
Dst.							

Keterangan:

Sangat Berkembang (skor 4) : jika 4 indikator terlaksana

Berkembang (skor 3) : jika 3 indikator terlaksana

Cukup berkembang (skor 2) : jika 2 indikator terlaksana

Belum berkembang (skor 1) : jika 1 indikator terlaksana

3. Pengamatan keaktifan ditinjau dari keterampilan

- a) Lembar observasi keaktifan ditinjau dari sikap Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai !

No.	Nama Peserta Didik	Aspek Keterampilan yang Dinilai			
		Pengerjaan LKPD			
		SB	B	CB	BB
1.					
2.					
3.					
Dst.					

b) Rubik pengamatan keaktifan ditinjau dari keterampilan

Aspek Sikap Ketaan							
No.	Nama	Indikator				Jumlah Skor	Klasifikasi
		1	2	3	4		
		Jawaban benar	Menjawab LKPD dengan jelas	Tulisan pada LKPD rapi	Mampu mempresentasikan LKPD dengan baik dan lancar		
1.							
2.							
3.							
Dst.							

Keterangan:

Sangat Berkembang (skor 4) : jika 4 indikator terlaksana

Berkembang (skor 3) : jika 3 indikator terlaksana

Cukup berkembang (skor 2) : jika 2 indikator terlaksana

Belum berkembang (skor 1) : jika 1 indikator terlaksana

3. PENILAIAN PENGETAHUAN DITINJAU DARI SUMATIF

Jenis Penilaian : Tes

Bentuk Instrumen : Pilihan Ganda

Nama :

Kelas :

No. Absen :

PETUNJUK UMUM:

1. Sebelum mengerjakan soal, tulislah terlebih dahulu nama, no absen dan kelas.
2. Cermati setiap perintah yang ada pada soal.
3. Kerjakan soal evaluasi secara individu (mandiri).
4. Kerjakan soal dengan benar dan sebaik-baiknya.
5. Apabila terdapat petunjuk yang kurang jelas, silahkan ditanyakan kepada guru.
6. Berilah tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D yang merupakan jawaban paling tepat!

Jawablah soal-soal berikut dengan benar!

1. Saat pelajaran seni budaya, guru membawa alat musik tradisional berbentuk tabung panjang yang terbuat dari bambu. Alat musik tersebut dimainkan secara bersama-sama sehingga menghasilkan harmoni yang indah. Guru

menjelaskan bahwa alat musik ini berasal dari Jawa Barat. Alat musik yang dimaksud adalah ...

- A. Sasando
- B. Angklung
- C. Tifa
- D. Kolintang

2. Perhatikan gambar rumah adat berikut!



Rumah adat tersebut berasal dari provinsi ...

- A. Sumatera Utara
 - B. Sumatera Barat
 - C. Kalimantan Timur
 - D. Papua
3. Gambar berikut menunjukkan senjata tradisional bernama Kujang.



Senjata tersebut berasal dari daerah ...

- A. Jawa Barat
 - B. Jawa Timur
 - C. Sulawesi Selatan
 - D. Maluku
4. Budi sedang berlibur ke Bali. Ia menonton sebuah pertunjukan tari tradisional di mana para penari duduk melingkar sambil berteriak “cak...cak...cak” dengan penuh semangat. Setelah itu, ia juga mencoba makanan khas berupa ayam betutu. Tari tradisional yang disaksikan Budi adalah...
- A. Tari Jaipongan
 - B. Tari Saman
 - C. Tari Kecak
 - D. Tari Tor-Tor

5. Ani berkunjung ke rumah neneknya di Padang, Sumatera Barat. Saat ada pesta adat, ia melihat rumah berbentuk atap gonjong yang besar dan dihiasi ukiran khas. Ani pun diberi kesempatan mencicipi makanan khas setempat yang terkenal hingga ke mancanegara, yaitu rendang. Berdasarkan cerita di atas, rumah adat dan makanan khas yang dilihat Ani adalah...
- Rumah Gadang dan Rendang
 - Rumah Limas dan Pempek
 - Rumah Honai dan Papeda
 - Rumah Joglo dan Gudeg
6. Gambar berikut menunjukkan senjata tradisional Mandau.



Senjata ini berasal dari daerah ...

- Kalimantan Timur
 - Sulawesi Selatan
 - Nusa Tenggara Barat
 - Sumatera Selatan
7. Perhatikan gambar berikut!



Tari tradisional ini berasal dari provinsi ...

- Jambi
 - Kalimantan Timur
 - Aceh
 - Bali
8. Lagu “Rasa Sayange” merupakan lagu daerah yang berasal dari ...
- Sumatera Barat
 - Bali
 - Jawa Barat
 - Maluku
9. Alat musik tradisonal Sasando berasal dari provinsi ...
- Sulawesi Utara
 - Nusa Tenggara Timur
 - Maluku

D. Kalimantan Timur

10. Andi pergi ke Papua bersama keluarganya. Di sana, ia melihat rumah kecil berbentuk bundar dengan atap jerami yang disebut Honai. Ia juga sempat mencoba makanan khas berupa bubur sagu yang disebut papeda.

Budaya yang ditemui Andi berasal dari provinsi...

- A. Papua
- B. Nusa Tenggara Timur
- C. Sulawesi Utara
- D. Kalimantan Timur

Kunci Jawaban:

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

Pedoman Penskoran

Jawaban Benar : 1

Jawaban Salah atau tidak menjawab : 0

$$\text{Skor: } \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 =$$



BAHAN AJAR

• Materi Budaya Daerah Indonesia

Keragaman budaya adalah perbedaan dan variasi budaya yang dimiliki oleh suatu masyarakat. Indonesia adalah negara yang sangat kaya akan budaya. Setiap daerah di Indonesia memiliki budaya khas yang berbeda-beda. Keberagaman ini menunjukkan bahwa bangsa Indonesia memiliki banyak suku bangsa dan tradisi yang hidup dan berkembang di berbagai wilayah. Keberagaman ini lahir dari banyaknya suku bangsa dan wilayah yang tersebar di seluruh penjuru nusantara. Budaya daerah merupakan warisan leluhur yang harus dijaga dan dilestarikan. Berikut ini adalah berbagai jenis keberagaman budaya yang ada di Indonesia:

1. Suku Bangsa

Indonesia memiliki lebih dari 1.300 suku bangsa. Setiap suku memiliki ciri khas budaya masing-masing. Contohnya suku Jawa di Pulau Jawa, suku Batak di Sumatera Utara, suku Toraja di Sulawesi Selatan, dan suku Dani di Papua. Berikut beberapa suku bangsa di sebagian provinsi sesuai dengan persebaran pada multimedia interaktif yang tersedia.

No.	Provinsi	Suku Bangsa
1	Sumatera Barat	Minangkabau
2	Sumatera Utara	Batak
3	Sumatera Selatan	Palembang
4	Aceh	Aceh
5	Jambi	Melayu Jambi
6	Kalimantan Timur	Dayak
7	D.I. Yogyakarta	Jawa
8	Jawa Barat	Sunda
9	Jawa Timur	Jawa, Madura
10	Banten	Baduy
11	Bali	Bali Aga
12	Sulawesi Selatan	Bugis, Makasar
13	Sulawesi Utara	Minahasa
14	Papua	Dani, Asmat
15	Maluku	Ambon, Seram
16	Nusa Tenggara Barat	Sasak
17	Nusa Tenggara Timur	Rote

2. Bahasa Daerah

Selain Bahasa Indonesia Sebagian Bahasa nasional, Indonesia memiliki ratusan Bahasa yang digunakan oleh masyarakat sehari-hari, seperti Bahasa Sunda, Bahasa Minangkabau, Bahasa Bugis, dan Bahasa Bali. Berikut beberapa bahasa daerah di sebagian provinsi sesuai dengan persebaran pada multimedia interaktif yang tersedia.

No.	Provinsi	Bahasa Daerah
1	Sumatera Barat	Minang
2	Sumatera Utara	Batak
3	Sumatera Selatan	Melayu Palembang
4	Aceh	Aceh
5	Jambi	Melayu Jambi
6	Kalimantan Timur	Dayak
7	D.I. Yogyakarta	Jawa
8	Jawa Barat	Sunda
9	Jawa Timur	Jawa, Madura
10	Banten	Badui
11	Bali	Bali
12	Sulawesi Selatan	Bugis, Makasar
13	Sulawesi Utara	Manado, Minahasa
14	Papua	Bahasa Papua
15	Maluku	Ambon, Maluku
16	Nusa Tenggara Barat	Sasak
17	Nusa Tenggara Timur	Rote

3. Pakaian Tradisional

Setiap daerah memiliki pakaian tradisional yang berbeda dan digunakan dalam acara tertentu, seperti pernikahan, upacara adat, atau hari besar. Misalnya, kebaya dari Jawa, ulos dari Batak, dan baju bodo dari Bugis. Berikut beberapa pakaian adat di sebagian provinsi sesuai dengan persebaran pada multimedia interaktif yang tersedia.

No.	Provinsi	Pakaian Tradisional
1	Sumatera Barat	Bundo Kanduang
2	Sumatera Utara	Ulos
3	Sumatera Selatan	Aesan Gede
4	Aceh	Baju Meukasah
5	Jambi	Baju Kurung
6	Kalimantan Timur	Ta'a dan Sapei Sapaq
7	D.I. Yogyakarta	Kebaya Jawa
8	Jawa Barat	Kebaya Sunda
9	Jawa Timur	Pesa'an (Madura)
10	Banten	Pngsi dan Kebaya
11	Bali	Payas Agung
12	Sulawesi Selatan	Baju Bodo
13	Sulawesi Utara	Laku Tepu
14	Papua	Koteka (pria)

15	Maluku	Baju Cele
16	Nusa Tenggara Barat	Lambung
17	Nusa Tenggara Timur	Tunun Ikat Rote

4. Makanan dan Minuman Khas

Setiap daerah memiliki makanan khas dengan cita rasa unik. Contohnya rendang dari Sumatera Barat, gudeg dari Yogyakarta, papeda dari Papua, dan soto Makassar dari Sulawesi Selatan. Berikut beberapa makanan dan minuman khas di sebagian provinsi sesuai dengan persebaran pada multimedia interaktif yang tersedia.

No.	Provinsi	Makanan dan Minuman Khas
1	Sumatera Barat	Rendang dan Teh Talua
2	Sumatera Utara	Arsik dan Es Koteng
3	Sumatera Selatan	Pempek dan Es Kacang Merah
4	Aceh	Kue Bhoi dan Kopi Khop
5	Jambi	Gulai Tepek Ikan dan Jus Pinang
6	Kalimantan Timur	Ayam Cinane dan Es Cendol Samarinda
7	D.I. Yogyakarta	Gudeg dan Wedang Ronde
8	Jawa Barat	Batagor dan Bajigur
9	Jawa Timur	Nasi Pecel dan Es Batil
10	Banten	Kue Balok dan Es Sekemu
11	Bali	Ayam Betutu dan Es Daluman
12	Sulawesi Selatan	Coto Makassar dan Es Pisang Ijo
13	Sulawesi Utara	Tinutuan dan Es Tji Mei
14	Papua	Papeda dan Swansrai
15	Maluku	Ikan Kuah Pala Banda dan Jus Pala
16	Nusa Tenggara Barat	Ayam Taliwang dan Es Sarang Burung
17	Nusa Tenggara Timur	Se'I dan Moke

5. Senjata Tradisional

Senjata tradisional merupakan alat yang dulunya digunakan untuk bertahan hidup dan berperang. Kini, senjata ini menjadi simbol budaya. Contohnya keris dari Jawa, mandau dari Kalimantan, dan badik dari Sulawesi. Berikut beberapa senjata tradisional di sebagian provinsi sesuai dengan persebaran pada multimedia interaktif yang tersedia.

No.	Provinsi	Senjata Tradisional
1	Sumatera Barat	Piarik
2	Sumatera Utara	Piso Gaja Dampak

No.	Provinsi	Senjata Tradisional
3	Sumatera Selatan	Tombak Trisula
4	Aceh	Rencong
5	Jambi	Tombak Mata Panah
6	Kalimantan Timur	Mandau
7	D.I. Yogyakarta	Keris
8	Jawa Barat	Kujang
9	Jawa Timur	Clurit
10	Banten	Golok
11	Bali	Keris
12	Sulawesi Selatan	Badik
13	Sulawesi Utara	Keris, Pedang Bara Sangihe
14	Papua	Sike (Busur dan Panah)
15	Maluku	Parang Salawaku
16	Nusa Tenggara Barat	Keris Lombok
17	Nusa Tenggara Timur	Tombak

6. Rumah Tradisional

Rumah tradisional memiliki bentuk dan struktur yang unik sesuai dengan lingkungan dan budaya setempat. Contohnya rumah Joglo dari Jawa Tengah, rumah Gadang dari Sumatera Barat, dan Honai dari Papua. Berikut beberapa rumah adat di sebagian provinsi sesuai dengan persebaran pada multimedia interaktif yang tersedia.

No.	Provinsi	Rumah Tradisional
1	Sumatera Barat	Rumah Gadang
2	Sumatera Utara	Rumah Bolon
3	Sumatera Selatan	Rumah Limas
4	Aceh	Rumah Aceh atau Krong Bade
5	Jambi	Rumah Kajang Leko
6	Kalimantan Timur	Rumah Lamin
7	D.I. Yogyakarta	Rumah Joglo
8	Jawa Barat	Rumah Julang Ngapak
9	Jawa Timur	Rumah Joglo dan Limasan
10	Banten	Rumah Panggung
11	Bali	Rumah Gapura Candi
12	Sulawesi Selatan	Rumah Tongkonan
13	Sulawesi Utara	Rumah Walewangko
14	Papua	Rumah Honai
15	Maluku	Rumah Baileo
16	Nusa Tenggara Barat	Rumah Uma Lengge

17	Nusa Tenggara Timur	Rumah Musalaki, Rumah Mbarung Niang
----	---------------------	-------------------------------------

7. Tarian Tradisional

Tarian tradisional merupakan bentuk ungkapan seni dan budaya yang diwariskan dari nenek moyang. Beberapa contoh tari tradisional adalah tari Saman dari Aceh, tari Kecak dari Bali, dan tari Tor-Tor dari Sumatera Utara. Berikut beberapa tarian tradisional di sebagian provinsi sesuai dengan persebaran pada multimedia interaktif yang tersedia.

No.	Provinsi	Tarian Tradisional
1	Sumatera Barat	Tari Payung, Tari Piring
2	Sumatera Utara	Tari Tor-Tor, Tari Serampang Dua Belas
3	Sumatera Selatan	Tari Gending Sriwijaya
4	Aceh	Tari Saman, Tari Seudati
5	Jambi	Tari Sekapur Sirih
6	Kalimantan Timur	Tari Hudog, Tari Belian Bawo
7	DI Yogyakarta	Sendratari Ramayana, Tari Jathilan
8	Jawa Barat	Tari Jaipongan, Tari Ronggeng Gunung
9	Jawa Timur	Tari Remo, Tari Jaranan
10	Banten	Tari Rampak Bedug
11	Bali	Tari Kecak, Tari Janger
12	Sulawesi Selatan	Tari Pakarena, Tari Kipas
13	Sulawesi Utara	Tari Maengket, Tari Bantik
14	Papua	Tari Perang, Tari Awaijale Rilejale
15	Maluku	Tari Cakalele, Tari Sawat
16	Nusa Tenggara Barat	Tari Tandang Mendet
17	Nusa Tenggara Timur	Tari Foti, Tari Gareng Lemeng

8. Alat Musik Tradisional

Setiap daerah memiliki alat musik khas yang digunakan untuk mengiringi lagu dan tarian daerah. Contohnya angklung dari Jawa Barat, kolintang dari Sulawesi Utara, dan sasando dari Nusa Tenggara Timur. Berikut beberapa alat musik tradisional di sebagian provinsi sesuai dengan persebaran pada multimedia interaktif yang tersedia.

No.	Provinsi	Alat Musik Tradisional
1	Sumatera Barat	Saluang, Talempong
2	Sumatera Utara	Gondang Sambilan
3	Sumatera Selatan	Gendang

4	Aceh	Serune Kalee
5	Jambi	Gambus, Serdam, Kalinyang Kayu
6	Kalimantan Timur	Sape, Karang Dodou
7	D.I. Yogyakarta	Kendang, Gong
8	Jawa Barat	Angklung, Kecapi
9	Jawa Timur	Kendang, Gong
10	Banten	Angklung, Buhun
11	Bali	Kendang Bali, Gong
12	Sulawesi Selatan	Gendang Makasar, Gong
13	Sulawesi Utara	Kolintang, Saladu
14	Papua	Tifa Papua
15	Maluku	Tifa Maluku
16	Nusa Tenggara Barat	Serunai, Katonggak, Gong
17	Nusa Tenggara Timur	Sasando

9. Lagu Daerah

Lagu daerah menggambarkan kehidupan dan budaya masyarakat setempat. Lagu ini sering dinyanyikan dalam upacara, kegiatan sekolah, dan perayaan. Contohnya lagu "Ampar-Ampar Pisang" dari Kalimantan Selatan, "Yamko Rambe Yamko" dari Papua, dan "Soleram" dari Riau. Berikut beberapa lagu daerah di sebagian provinsi sesuai dengan persebaran pada multimedia interaktif yang tersedia.

No.	Provinsi	Lagu Daerah
1	Sumatera Barat	Kampung Nan Jauh di Mato
2	Sumatera Utara	Butet, Sinanggar Tulo
3	Sumatera Selatan	Cuk Mak Ilang
4	Aceh	Bungong Jeumpa
5	Jambi	Injit-injit Semut, Batanghari
6	Kalimantan Timur	Indung-Indung, Buah bolok
7	DI Yogyakarta	Gethyk, Kidang Talun
8	Jawa Barat	Manuk Dadali, Bubuy Bulan
9	Jawa Timur	Rek Ayo Rek, Kareban Sape
10	Banten	Dayung Sampan, Tong Sarakah
11	Bali	Janger
12	Sulawesi Selatan	Angin Mamiri
13	Sulawesi Utara	O Ina Ni Keke, Si Patokaan
14	Papua	Apuse, Yamko Rambe Yamko
15	Maluku	Rasa Sayange, Ayo mama

16	Nusa Tenggara Barat	Orlen- Orlen, Kadal Nongkak
17	Nusa Tenggara Timur	Potong Bebek Angsa

Berikut ini adalah contoh keberagaman budaya Indonesia di beberapa Provinsi.

Provinsi: Gorontalo
Makanan khas: Binte Buluhuta
Minuman khas: Omu
Senjata tradisional: Baladu
Rumah tradisional: Dulohupa
Tarian tradisional: Tari Saronde
Alat musik: Polopalo
Lagu daerah: Hulandalo Lipu'u



Provinsi: Maluku
Makanan khas: Ikan Kuah Pala Banda
Minuman khas: Air guraka
Senjata tradisional: Parang Salawaku
Rumah tradisional: Baileo
Tarian tradisional: Tari Cakelele
Alat musik: Tahuri
Lagu daerah: Rasa Sayange



Provinsi: Jawa Timur
Makanan khas: Sate Madura
Minuman khas: Es Batil
Senjata tradisional: Clurit
Rumah tradisional: Joglo
Tarian tradisional: Tari Jaranan
Alat musik: Bonang
Lagu daerah: Rek Ayo Rek



Provinsi: Nusa Tenggara Timur
Makanan khas: Se'i
Minuman khas: Susu kuda liar
Senjata tradisional: Tombak
Rumah tradisional: Musalaki
Tarian tradisional: Tari Bonet
Alat musik: Sasando
Lagu daerah: Potong Bebek Angsa



Provinsi: Lampung
Makanan khas: Pandap, Seruit
Minuman khas: Es Serbat Kweni
Senjata tradisional: Badik Lampung
Rumah tradisional: Nuwou Sesat
Tarian tradisional: Tari Sembah
Alat musik: Kulintang Pring
Lagu daerah: Sang Bumi Ruwa Jurai



Provinsi: Kalimantan Utara
Makanan khas: Lawa
Minuman khas: Kopi Malinau
Senjata tradisional: Mandau
Rumah tradisional: Baloy
Tarian tradisional: Tari Lalatip
Alat musik: Jatung Utang
Lagu daerah: Bebilin







<https://buku.kemdikbud.go.id/s/DaftarKeragamanBudayaID>

LKPD

Pendidikan Pancasila

Materi:

Budaya Daerah Indonesia



Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan "Multimedia Interaktif", peserta didik mampu mengklasifikasikan keragaman budaya di Indonesia dengan tepat.
2. Melalui pengamatan media "Multimedia Interaktif", peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis keragaman budaya daerah Indonesia secara tulisan dan gambar dengan tepat.
3. Melalui pengamatan media "Multimedia Interaktif", penugasan LKPD dan diskusi kelompok, peserta didik mampu mendiskusikan jawaban terkait materi budaya daerah Indonesia dengan terampil.
4. Melalui kegiatan presentasi, peserta didik mampu menyajikan hasil diskusi mereka terkait materi budaya daerah Indonesia dengan percaya diri.

Petunjuk Pengerjaan

1. Berdoalah sebelum memulai mengerjakan LKPD.
2. Pahami setiap perintah yang diarahkan oleh guru untuk mempermudah dalam pengerjaan LKPD ini.
3. Tulislah identitas anggota kelompok dengan lengkap dan jelas.
4. Bacalah setiap petunjuk ataupun langkah-langkah pengerjaan LKPD dengan benar.
5. Diskusikanlah jawaban bersama anggota kelompok.
6. Beritahu kepada Ibu guru jika telah selesai mengerjakan LKPD.



KELOMPOK.....

Nama Anggota:

1.
2.
3.
4.
5.



Kerjakanlah!

- 1** Setelah melihat video pada multimedia interaktif, Coba berikan penjelasan apakah terdapat persamaan kebudayaan dengan daerah lain di Indonesia!

- 2** Tuliskan persamaan kebudayaan yang kalian temukan dari hasil pengamatan multimedia interaktif pada kolom di bawah ini!

No.	Nama Daerah	Jenis Keberagaman (Alat Musik Tradisional, Rumah Tradisional, Senjata, Pakaian Tradisional, dll)	Persamaan Kebudayaan dengan Daerah Lain
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			



Lampiran 29 Daftar Hadir Subjek Uji Coba Instrumen Tes

**DAFTAR HADIR SUBJEK
UJI COBA INSTRUMEN TES**

Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Budaya Daerah Indonesia Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V di SD No. 4 Tuban Tahun Pelajaran 2025/2026

No.	Nama Peserta Didik	Tanda Tangan
1.	Abdu el hamid muhammad Pandu domo	<i>[Signature]</i>
2.	Ahmad Zainal Fadhani	<i>[Signature]</i>
3.	Mubtavin Nuzum	<i>[Signature]</i>
4.	Alvira Nicholas Christofforus Santoso	<i>[Signature]</i>
5.	Alia Khansa azahra	<i>[Signature]</i>
6.	Azriel ananta Pueta	<i>[Signature]</i>
7.	Bashar Ubay Ibadurrahman	<i>[Signature]</i>
8.	Bilal Barika Doniya	<i>[Signature]</i>
9.	Dzakira Talha Zahra	<i>[Signature]</i>
10.	Evelyn azalea anissa	<i>[Signature]</i>
11.	FORZA di karat kan wiratama	<i>[Signature]</i>
12.	Gusti Ayu Komang Tria Dewara Ideni	<i>[Signature]</i>
13.	Arza Wajaya Putri gautama	<i>[Signature]</i>
14.	I Hadet dila candia Dharma	<i>[Signature]</i>
15.	Imati guntadita putri ufana	<i>[Signature]</i>
16.	I Nyoman Weditasita Mahayoga	<i>[Signature]</i>
17.	Iza Ayu Kiana Zamia Nimbaya	<i>[Signature]</i>
18.	Katarina octavianya Renda	<i>[Signature]</i>
19.	Lila Sinta Nibola Damayanti	<i>[Signature]</i>
20.	Renae Rio Yoga Sanyaya	<i>[Signature]</i>
21.	Nikmaty fiona abla Bti	<i>[Signature]</i>
22.	Ni made sangka kirona narayan i	<i>[Signature]</i>
23.	Ni putu Cynthia kirona putri	<i>[Signature]</i>
24.	Ni putu gauti kirona gauti	<i>[Signature]</i>

25.	Rio Chandra wijaya	<i>[Signature]</i>
26.	Sapera mirza ramadhani wibawa	<i>[Signature]</i>
27.	Sadina masjida	<i>[Signature]</i>
28.	Taufik Alvin Volgud	<i>[Signature]</i>

Mangupura, 21 Agustus 2025
Guru Wali Kelas VI,
[Signature]
I Komang Suartana Putra, S.Pd.
NIP. 198772122023211019



Lampiran 30 Lembar Soal Uji Coba Instrumen

LEMBAR SOAL OBJEKTIF
UJI COBA INSTRUMEN KOMPETENSI PENGETAHUAN
PENDIDIKAN PANCASILA
TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Satuan Pendidikan : SD No. 4 Tuban
 Kelas : V (Lima)
 Fase : C
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Materi : Budaya Daerah Indonesia
 Alokasi Waktu : 60 Menit

A. Petunjuk Umum:

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

----- **SELAMAT BEKERJA** -----

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

1. Keragaman budaya merupakan ...
 - A. Persamaan kebiasaan di seluruh wilayah Indonesia
 - B. Perbedaan dan variasi budaya yang dimiliki suatu masyarakat
 - C. Budaya yang hanya ada di kota besar
 - D. Budaya hasil dari pengaruh luar negeri
2. Beberapa daerah di Indonesia memiliki rumah tradisional dengan bentuk yang beragam, seperti Rumah Gadang (Minangkabau), Rumah Lamin (Kalimantan Timur), dan Tongkonan (Toraja). Berdasarkan bentuknya, rumah-rumah tersebut termasuk ke dalam jenis rumah tradisional yang sama yaitu jenis ...
 - A. Rumah batu
 - B. Rumah panggung
 - C. Rumah modern
 - D. Rumah susun

3. Berikut ini yang bukan termasuk contoh budaya daerah di Indonesia adalah ...
 - A. Tari Kecak dari Bali
 - B. Rumah Gadang dari Sumatera Barat
 - C. Wayang Kulit dari Jawa
 - D. Bahasa Inggris
4. Tari Piring dari Sumatera Barat dan Tari Sekapur Sirih dari Jambi termasuk jenis tarian tradisional yang berfungsi sebagai...
 - A. Hiburan semata
 - B. Tarian penyambutan
 - C. Upacara kematian
 - D. Permainan rakyat
5. Perhatikan pasangan suku dan daerah berikut ini:
 - 1) Suku Batak – Sumatera Utara
 - 2) Suku Badui – Banten
 - 3) Suku Asmat – Papua
 - 4) Suku Sasak – Nusa Tenggara Barat
 Pasangan yang benar ditunjukkan oleh nomor...
 - A. 1, 2, dan 3
 - B. 1, 3, dan 4
 - C. 2, 3, dan 4
 - D. 1, 2, dan 4
6. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar diatas termasuk kedalam jenis keberagaman budaya ...

- A. Rumah Adat
- B. Tari Tradisional
- C. Senjata Tradisional

D. Pakaian Tradisional

7. Rendi dan Toto mengikuti lomba kebudayaan nasional. Dalam presentasinya, mereka mengenakan pakaian adat khas Madura dan menggunakan bahasa Madura. Namun, salah satu juri bertanya dari provinsi manakah asal mereka. Berdasarkan informasi tersebut, provinsi asal Rendi dan Toto adalah ...
 - A. Jawa Barat
 - B. Jawa Timur
 - C. Jawa Tengah
 - D. Nusa Tenggara Barat
8. Indonesia terdiri atas berbagai suku bangsa. Berikut ini suku yang berasal dari Sulawesi Selatan yaitu suku ...
 - A. Banjar dan Dayak
 - B. Sasak dan Bima
 - C. Bugis dan Toraja
 - D. Batak dan Nias
9. Dalam sebuah kunjungan budaya ke Provinsi Banten, peserta didik bertemu dengan masyarakat suku Badui yang masih mempertahankan bahasa daerahnya. Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan bahasa daerah yang digunakan oleh suku tersebut, maka Bahasa daerah yang digunakan oleh suku Badui di Banten adalah ...
 - A. Sunda
 - B. Tidung
 - C. Banjar
 - D. Lundayeh
10. Pasangkan daerah dengan bahasa daerah yang sesuai:
 1. Jawa Tengah – (A) Bahasa Bugis
 2. Bali – (B) Bahasa Bali
 3. Sulawesi Selatan – (C) Bahasa Sunda
 4. Jawa Barat – (D) Bahasa Jawa
 Pasangan yang benar adalah...
 - A. 1–A, 2–B, 3–C, 4–D
 - B. 1–D, 2–B, 3–A, 4–C
 - C. 1–C, 2–D, 3–A, 4–B
 - D. 1–B, 2–A, 3–D, 4–C
11. Perhatikan pernyataan berikut!
 - i. Rumah adat ini berasal dari Sumatra Barat

- ii. Memiliki atap berbentuk gonjong yang menyerupai tanduk kerbau
 - iii. Terbuat dari bahan kayu dan dihiasi ukiran khas
 - iv. Digunakan oleh masyarakat Minangkabau
- Rumah adat yang dimaksud adalah...

- A. Rumah Joglo
- B. Rumah Gadang
- C. Rumah Lamin
- D. Rumah Tongkonan

12. Perhatikan ciri-ciri berikut!

- i. Makanan khas dari Sumatra Barat
 - ii. Terbuat dari daging sapi yang dimasak dengan bumbu rempah khas dan santan
 - iii. Memiliki cita rasa gurih dan pedas
 - iv. Dimasak dalam waktu yang lama hingga bumbu meresap
- Makanan khas yang dimaksud adalah...

- A. Pempek
- B. Rendang
- C. Gudeg
- D. Sate Lilit

13. Perhatikan ciri-ciri makanan khas daerah berikut!

- i. Makanan khas daerah disebut lawar
 - ii. Dibuat pada saat upacara maupun hari raya
 - iii. Memiliki cita rasa yang sangat khas dan berbeda dari daerah lainnya.
- Berdasarkan pernyataan tersebut, makanan khas yang dimaksud berasal dari daerah....

- A. Jawa
- B. Bali
- C. Sumatera Utara
- D. Papua

14. Jika seseorang menemukan rumah adat beratap tumpang tiga dan terletak di daerah pesisir barat Sumatera, besar kemungkinan rumah tersebut berasal dari...

- A. Aceh
- B. Sumatera Selatan
- C. Sumatera Barat
- D. Jambi

15. Perhatikan pernyataan berikut:

- i. Rumah Gadang memiliki bentuk gonjong (runcing ke atas).

- ii. Rumah Bolon ditopang oleh tiang-tiang besar tanpa paku.
- iii. Rumah Limas memiliki bentuk panggung bertingkat.
- iv. Rumah Krong Bade biasanya memiliki ornamen khas Bali.

Dari keempat pernyataan tersebut, manakah yang *tidak sesuai* dengan asal provinsinya adalah ...

- A. Pernyataan 1
- B. Pernyataan 2
- C. Pernyataan 3
- D. Pernyataan 4

16. Perhatikan Gambar Berikut ini!



Rumah tradisional di atas disebut dengan rumah Musalaki berasal dari daerah ...

- A. Kalimantan Barat
- B. Nusa Tenggara Timur
- C. Jawa Tengah
- D. Sumatera Utara

17. Minuman khas Bali yang terbuat dari santan, cincau hijau, dan gula merah adalah...

- A. Es Pisang Ijo
- B. Bajigur
- C. The Talua
- D. Es Daluman

18. Perhatikan ciri-ciri budaya berikut!

- i. Menggunakan properti piring dalam pertunjukannya
- ii. Berasal dari Sumatra Barat
- iii. Gerakannya lincah dan dinamis
- iv. Melibatkan atraksi memecahkan piring

Berdasarkan ciri-ciri di atas, tarian yang dimaksud adalah...

- A. Tari Piring
- B. Tari Saman
- C. Tari Kecak
- D. Tari Serimpi

19. Perhatikan pernyataan berikut!

- i. Tarian ini berasal dari Pulau Bali
- ii. Biasanya dibawakan oleh sekelompok penari laki-laki
- iii. Menggunakan suara "cak-cak-cak" secara berulang sebagai pengiringnya
- iv. Menggambarkan kisah epos Ramayana

Berdasarkan pernyataan di atas, tarian yang dimaksud adalah...

- A. Tari Kecak
- B. Tari Legong
- C. Tari Barong
- D. Tari Pendet

20. Pakaian adat Jawa terbuat dari kain tenun halus dan memiliki corak batik, sedangkan pakaian adat Papua terbuat dari bahan alami seperti akar, daun, dan bulu burung. Walau memiliki perbedaan mencolok dalam bahan dan bentuk, keduanya dipakai dalam upacara adat dan memperlihatkan ciri khas kelompok masing-masing. Adapun persamaan fungsi pakaian adat jika dianalisis secara budaya ialah ...

- A. Untuk keperluan pertanian
- B. Sebagai pakaian sehari-hari
- C. Untuk menunjukkan status sosial dan identitas budaya
- D. Untuk melindungi dari cuaca ekstrem

21. Tari tradisional yang berasal dari Maluku adalah ...

- A. Tari Bonet
- B. Tari Saronde
- C. Tari Cakelele
- D. Tari Sembah

22. Perhatikan gambar berikut ini!



Pakaian adat tersebut berasal dari provinsi ...

- A. Bali
- B. Daerah Istimewa Yogyakarta
- C. Papua
- D. Nusa Tenggara Barat

23. Rani sangat suka menari. Suatu hari, ia melihat pertunjukan tari tradisional yang dibawakan oleh penari dengan kostum khas Jambi. Dalam tarian itu menggambarkan ungkapan rasa hormat dan sambutan kepada tamu yang datang. Berdasarkan pernyataan tersebut, jenis tari tradisional yang sedang ditonton Rani adalah...

- A. Tari Serimpi
- B. Tari Tor-Tor
- C. Tari Yapong
- D. Tari Sekapur Sirih

24. Perhatikan gambar berikut ini!



Pakaian adat pada gambar di atas berasal dari daerah ...

- A. Gorontalo
- B. Jawa Tengah
- C. Sulawesi Selatan
- D. Sumatera Barat

25. Dalam pameran alat musik tradisional di sekolah, Dani memperhatikan sebuah alat musik unik berbentuk seperti kipas besar dan dimainkan dengan cara dipetik. Ia membaca papan informasi yang menyebutkan bahwa alat musik tersebut bernama Sasando dan biasanya dimainkan oleh masyarakat dari sebuah provinsi di bagian timur Indonesia. Setelah mengamati bentuk dan cara mainnya, Dani mencoba menebak dari provinsi mana alat musik tersebut berasal. Berdasarkan hasil pengamatannya, alat musik Sasando berasal dari provinsi ...

- A. Nusa Tenggara Barat
- B. Nusa Tenggara Timur
- C. Gorontalo
- D. Maluku

26. Pasangkan senjata tradisional berikut dengan daerah asalnya:

1. Badik – (A) Nusa Tenggara Timur
2. Mandau – (B) Sulawesi Selatan
3. Rencong – (C) Kalimantan
4. Sundu – (D) Aceh

Pasangan yang benar adalah...

- A. 1–B, 2–C, 3–D, 4–A
- B. 1–C, 2–B, 3–A, 4–D
- C. 1–D, 2–A, 3–B, 4–C
- D. 1–A, 2–D, 3–C, 4–B

27. Perhatikan gambar berikut ini!



Senjata Tradisional pada gambar di atas berasal dari provinsi . . .

- A. Nusa Tenggara Barat
- B. Nusa Tenggara Timur
- C. Aceh
- D. Gorontalo

28. Senjata tradisional ini memiliki ciri-ciri berbentuk lurus dan berlekuk-lekuk, memiliki ujung yang runcing dan tajam, serta disimpan dalam sarung kayu. Senjata ini juga memiliki kesamaan bentuk dan fungsi dengan senjata tradisional dari Bali dan Jawa. Berdasarkan ciri-ciri tersebut, senjata tradisional yang dimaksud adalah ...

- A. Rencong
- B. Keris
- C. Badik
- D. Mandau

29. Pada saat kunjungan ke sebuah museum budaya, Edo melihat dokumentasi video tentang masyarakat Papua dan Nusa Tenggara Timur yang menggunakan alat musik Tifa dan Sasando dalam berbagai upacara adat, seperti pernikahan dan penyambutan tamu. Ia memperhatikan bahwa alat musik tersebut tidak sekadar dimainkan untuk hiburan, tetapi memiliki nilai budaya yang kuat dalam masyarakat. Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa ...

- A. Alat musik daerah tidak memiliki makna
 - B. Alat musik hanya digunakan untuk acara formal
 - C. Alat musik daerah memiliki fungsi penting dalam budaya masyarakat
 - D. Alat musik tidak berperan dalam pelestarian budaya
30. Saat mempelajari berbagai alat musik tradisional Indonesia, Sinta menemukan bahwa Sasando dimainkan dengan cara dipetik. Ia kemudian menemukan alat musik lain dari daerah Jawa Barat yang juga dimainkan dengan cara serupa, meskipun bentuk dan bunyinya berbeda. Sinta ingin mengetahui nama alat musik dari Jawa Barat tersebut yang cara memainkannya sama seperti Sasando. Berdasarkan informasi tersebut, alat musik yang dimaksud Sinta adalah ...
- A. Angklung
 - B. Gamelan
 - C. Kecapi
 - D. Tifa



Lampiran 31 Lembar Jawaban Uji Coba Instrumen

LEMBAR JAWABAN
UJI COBA INSTRUMEN TES

Nama : Abdu el hamid muhammad Panoto gomo
 No. Absen : 01
 Kelas : VI
 Tanggal : 21 Agustus 2025

No	JAWABAN			
1	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
2	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
3	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
4	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
5	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
6	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
7	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
8	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
9	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
10	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
11	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
12	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
13	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
14	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
15	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>

No	JAWABAN			
16	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
17	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
18	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
19	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
20	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
21	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
22	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
23	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
24	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
25	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
26	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
27	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
28	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
29	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
30	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>

$S = 18$
 $B = 12$

Lampiran 32 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen Tes

No. Absen	Nama	No Butir soal																														Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	Abdu El-Hamid Muhammad Panoto Gomo	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	12
2	Ahmad Zanal Fanani	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	11
3	Akhbarun Nizam	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	10
4	Alvaro Nicholas Christophorus Santoso	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	24
5	Aqila Kanza Azzabrah	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	12
6	Azriel Ananta Putra	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	9
7	Bashfar Ubay Ibadurrohman	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	18
8	Bloqis Rafika Dansiya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	28
9	Dzakira Talita Zahra	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	7
10	Evelyn Azalea Andrea	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	9
11	Faeza Dikar Arkan Wiratama	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	12
12	Gusti Ayu Komang Tria Desiana Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	20
13	I Gede Aryawangsa Putra Gautama	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	16
14	I Kadek Difa Sananta Dharma	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	8
15	I Made Ganendra Putra Utama	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	12
16	I Nyoman Wedhastra Mahayoga	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	11
17	Ida Ayu Kirana Jasmine Arimbawa	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10
18	Katarina Octafanya Rendo	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	25
19	Luh Sinta Athalia Damayanti	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	13
20	Made Rio Yoga Sanjaya	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	9
21	Ni Komang Fiona Adelia Putri	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	18
22	Ni Made Sanya Kirana Narayani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	28
23	Ni Putu Cynthia Kirana Putri	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	8
24	Ni Putu Jovita Kusuma Gandi	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	9
25	Rio Chandra Wijaya	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	12
26	Safiera Mirza Ramadhani Wibowo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	20
27	Syahla Maisya	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	17
28	Tsaqif Abrisam Wahyudi	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	9

Lampiran 33 Hasil Uji Validitas Perangkat Tes

No Responden	No Butir soal																														Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
2	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1
3	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
5	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1
6	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0
7	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	2
9	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0
10	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0
11	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	2
13	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1
14	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0
15	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
16	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1
17	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
18	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	2
19	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1
20	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0
21	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	2
23	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0
24	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	2
27	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1
28	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0
ryx	0,538865	0,408714	0,614025	0,0779708	0,302203	0,352061	0,592783	0,2752186	0,572083	0,692846	0,2663533	0,568558	0,637512	0,2616352	0,2720313	0,528468	0,707974	0,731461	0,649756	0,2663533	-0,4087143	0,367408	0,543563	0,2811816	0,616029	0,0788502	0,481756	0,667117	0,445385	0,496588	
rtabel	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	0,317	
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

Lampiran 34 Hasil Uji Reliabilitas Perangkat Tes

No Responde	Nomor Butir																				Skor
	1	2	3	6	7	9	10	12	13	16	17	18	19	22	23	25	27	28	29	30	
1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	
2	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
3	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
5	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	
6	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	
7	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
9	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
10	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	
11	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	
12	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	
13	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	
14	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	
15	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	
16	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
17	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
19	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	
20	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	
21	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
23	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	
24	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	
25	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	
26	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	
27	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	
28	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	
Jumlah	18	22	12	22	14	16	8	6	12	10	12	12	10	12	12	14	9	8	11	12	
k	20																				252
k-1	19																				
n	28																				
p	0,642857	0,785714	0,428571	0,785714	0,5	0,571429	0,285714	0,214286	0,428571	0,357143	0,428571	0,428571	0,357143	0,428571	0,428571	0,5	0,321429	0,285714	0,392857	0,428571	
q	0,357143	0,214286	0,571429	0,214286	0,5	0,428571	0,714286	0,785714	0,571429	0,642857	0,571429	0,571429	0,642857	0,571429	0,571429	0,5	0,678571	0,714286	0,607143	0,571429	
p.q	0,229592	0,168367	0,244898	0,168367	0,25	0,244898	0,204082	0,168367	0,244898	0,229592	0,244898	0,244898	0,229592	0,244898	0,244898	0,25	0,218112	0,204082	0,23852	0,244898	
Σpq	4,517857143																				
SD	29,5																				
KR 20	0,891423474																				
Kualifikasi	Sangat Tinggi																				

Lampiran 35 Hasil Uji Taraf Kesukaran Perangkat Tes

No Responden	Nomor Butir																			
	1	2	3	6	7	9	10	12	13	16	17	18	19	22	23	25	27	28	29	30
1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
2	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
3	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
5	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
6	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0
7	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
10	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
11	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1
12	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1
13	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0
14	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0
15	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
16	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
17	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
20	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0
21	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0
24	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
25	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1
26	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0
27	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
28	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0
Jumlah	18	22	12	22	14	16	8	6	12	10	12	12	10	12	12	14	9	8	11	12
n	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
p	0,642857	0,785714	0,428571	0,785714	0,5	0,571429	0,285714	0,214286	0,428571	0,357143	0,428571	0,428571	0,357143	0,428571	0,428571	0,5	0,321429	0,285714	0,392857	0,428571
Kriteria	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sukar	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang
Σp	9																			
PP	0,45																			
Kriteria Perangkat Tes	Sedang																			




Lampiran 36 Hasil Uji Daya Beda Perangkat Tes

No Responden	Nomor Butir																			
	1	2	3	6	7	9	10	12	13	16	17	18	19	22	23	25	27	28	29	30
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
7	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1
21	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0
27	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
13	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0
1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
3	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
5	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
11	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1
Nba	0,928571	0,928571	0,714286	0,928571	0,714286	0,857143	0,428571	0,357143	0,642857	0,642857	0,714286	0,714286	0,571429	0,571429	0,642857	0,714286	0,428571	0,5	0,5	0,642857
15	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
17	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
19	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
25	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1
6	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0
10	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
20	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0
24	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
2	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
14	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0
16	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
28	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0
23	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0
9	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
Nbb	0,357143	0,642857	0,142857	0,642857	0,285714	0,285714	0,142857	0,071429	0,214286	0,071429	0,142857	0,142857	0,142857	0,285714	0,214286	0,285714	0,214286	0,071429	0,285714	0,214286
D	0,571429	0,285714	0,571429	0,285714	0,428571	0,571429	0,285714	0,285714	0,428571	0,571429	0,571429	0,571429	0,428571	0,285714	0,428571	0,428571	0,214286	0,428571	0,214286	0,428571
Keterangan	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif
Kategori	baik	cukup baik	baik	cukup baik	baik	baik	cukup baik	cukup baik	baik	baik	baik	baik	baik	cukup baik	baik	baik	cukup baik	baik	cukup baik	baik

Lampiran 37 Daftar Hadir Subjek Uji Coba Perorangan

**DAFTAR HADIR SUBJEK
UJI COBA PERORANGAN**

Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Budaya Daerah Indonesia Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V di SD No. 4 Tuban Tahun Pelajaran 2025/2026

No.	Nama Peserta Didik	Tanda Tangan
1.	NI Wayan Rantika Juziana Putri	
2.	Nikadek Anikakanaya Putri	
3.	ZULFIKRIATAMA DANI	

Mangupura, 21 Agustus 2025
Guru Wali Kelas V,



Putu Eni Susiyanti, S.Pd.
NIP 198212122023212025

Lampiran 38 Hasil Penilaian Uji Perorangan

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
DISCOVERY LEARNING PADA MATERI BUDAYA DAERAH INDONESIA
MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SD NO. 4 TUBAN
TAHUN PELAJARAN 2025/2026
(UJI COBA PERORANGAN)**

A. Identitas

Nama : Ni Kadek Arika Karomay Putri
 Nomor Absen : 20
 Kelas : ✓

B. Petunjuk

- Lembar evaluasi ini diisi oleh peserta didik.
- Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang disediakan
- Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian peserta didik.
- Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

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)

- Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Hasil Uji Coba Perorangan

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Aspek Penyajian Media					
1.	Multimedia interaktif dapat menambah minat peserta didik dalam belajar.	✓			
2.	Peserta didik mampu memahami materi pembelajaran.	✓			
3.	Gambar yang disajikan dalam multimedia interaktif berkualitas tinggi dan terlihat jelas.	✓			
4.	Animasi yang disajikan dalam multimedia interaktif berkualitas tinggi dan terlihat jelas.		✓		
5.	Desain yang digunakan dalam multimedia interaktif dipadukan dengan baik sehingga tampak menarik bagi peserta didik.		✓		
6.	Warna yang digunakan dalam multimedia interaktif dipadukan dengan baik sehingga tampak menarik bagi peserta didik.	✓			
7.	Multimedia interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	✓			
8.	Pokok bahasan materi yang disajikan pada multimedia interaktif sudah jelas.	✓			
9.	Judul sub bahasan yang disajikan pada multimedia interaktif tertata dengan rapi.	✓			
10.	Multimedia interaktif mampu memberikan makna pembelajaran untuk peserta didik.	✓			
11.	Multimedia interaktif mampu memberikan pesan untuk peserta didik.	✓			
Aspek Suara dan Teks					
12.	Multimedia interaktif mudah diakses pada berbagai perangkat.		✓		
13.	Multimedia interaktif mudah dioperasikan oleh peserta didik.		✓		
14.	Petunjuk penggunaan multimedia interaktif yang disajikan jelas.	✓			
Aspek Kebahasaan					
15.	Kalimat yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dimengerti dan dipahami.	✓			
16.	Multimedia interaktif menggunakan bahasa yang				

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
	baik dan benar.	4	3	2	1
17.	Multimedia interaktif menggunakan kosa kata yang baik dan benar.	✓			
Aspek Materi Pembelajaran					
18.	Materi pembelajaran yang disajikan multimedia interaktif telah sesuai dengan sumber belajar yang digunakan.	✓			
19.	Multimedia interaktif menyajikan materi pembelajaran yang sesuai dengan sumber belajar.	✓			
20.	Multimedia interaktif menyajikan materi pembelajaran yang mampu menunjang pencapaian tujuan pembelajaran.	✓			
Aspek Visualisasi Media					
21.	Animasi dan gambar pada multimedia interaktif sesuai dengan materi pembelajaran.	✓			
22.	Animasi dan gambar pada multimedia interaktif mampu menarik minat peserta didik.	✓			
23.	Multimedia interaktif menyajikan gambar dan video yang jelas serta sesuai dengan tulisan yang ada dalam media.	✓			
Jumlah		60	9		
Total			69		

D. Catatan/Komentar/Saran

Semua gambar sangat bagus dan jelas & terangnya semuanya.....

Mangupura, 21 Agustus 2025
Peserta Didik,

[Signature]
Mikadethika Karayaputen

Lampiran 39 Rekapitulasi Penilaian Angket Uji Coba Perorangan










No.	Aspek/Pernyataan	Skor Responden		
		1	2	3
Aspek Penyajian Media				
1.	Multimedia interaktif dapat menambah minat peserta didik dalam belajar.	4	3	4
2.	Peserta didik mampu memahami materi pembelajaran.	4	4	4
3.	Gambar yang disajikan dalam multimedia interaktif berkualitas tinggi dan terlihat jelas.	3	3	4
4.	Animasi yang disajikan dalam multimedia interaktif berkualitas tinggi dan terlihat jelas.	4	3	3
5.	Desain yang digunakan dalam multimedia interaktif dipadukan dengan baik sehingga tampak menarik bagi peserta didik.	4	4	3
6.	Warna yang digunakan dalam multimedia interaktif dipadukan dengan baik sehingga tampak menarik bagi peserta didik.	4	4	4
7.	Multimedia interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	3	4	4
8.	Pokok bahasan materi yang disajikan pada multimedia interaktif sudah jelas.	4	3	4
9.	Judul sub bahasan yang disajikan pada multimedia interaktif tertata dengan rapi.	4	4	4
10.	Multimedia interaktif mampu memberikan makna pembelajaran untuk peserta didik.	4	3	4
11.	Multimedia interaktif mampu memberikan pesan untuk peserta didik.	3	4	4
Aspek Suara dan Teks				
12.	Multimedia interaktif mudah diakses pada berbagai perangkat.	3	4	3
13.	Multimedia interaktif mudah dioperasikan oleh peserta didik.	3	4	4
14.	Petunjuk penggunaan multimedia interaktif yang disajikan jelas.	4	4	4

No.	Aspek/Pernyataan	Skor Responden		
		1	2	3
	Aspek Kebahasaan			
15.	Kalimat yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dimengerti dan dipahami.	4	4	4
16.	Multimedia interaktif menggunakan bahasa yang baik dan benar.	4	4	4
17.	Multimedia interaktif menggunakan kosa kata yang baik dan benar.	4	4	4
	Aspek Materi Pembelajaran			
18.	Multimedia interaktif yang disajikan memiliki efisiensi dalam penggunaannya.	4	4	4
19.	Multimedia interaktif memiliki tampilan resolusi yang tinggi.	4	4	4
20.	Ilustrasi yang digunakan dalam multimedia interaktif sudah tepat.	4	4	4
	Aspek Visualisasi Media			
21.	Animasi dan gambar pada multimedia interaktif sesuai dengan materi pembelajaran.	4	4	4
22.	Animasi dan gambar pada multimedia interaktif mampu menarik minat peserta didik.	4	4	4
23.	Multimedia interaktif menyajikan gambar dan video yang jelas serta sesuai dengan tulisan yang ada dalam media.	4	4	4
Jumlah		87	87	89
Skor Maksimal Ideal		92		
Total Jumlah Skor		263		
Total Jumlah Skor Maksimal Ideal		276		
Persentase (%)		94,57%	94,57%	96,74%
Total Persentase (%)		285,88%		
Rata-rata Persentase Skor (%)		95,30%		

Lampiran 40 Daftar Hadir Subjek Uji Coba Kelompok Kecil

**DAFTAR HADIR SUBJEK
UJI COBA KELOMPOK KECIL**

Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Budaya Daerah Indonesia Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V di SD No. 4 Tuban Tahun Pelajaran 2025/2026

No.	Nama Peserta Didik	Tanda Tangan
1.	Kimberly Jazarta Althea Korayir	
2.	Inaya Balqis Panggabean	
3.	Ifele Dava Ganendra Adi Waranda	
4.	Jami Agung Isti Tiara Pradnya Sati	
5.	Ni Kadek Archita Dewi	
6.	Dimas Rakha Zuhdy Naula	
7.	Ni made Ayu dwi Sebastiani	
8.	Eva Fitria	
9.	Muhammad ALVIN SYKBAH	

Mangupura, 21 Agustus 2025
Guru Wali Kelas V,



Putu Eni Susiyanti, S.Pd.
NIP 198212122023212025

Lampiran 41 Hasil Penilaian Uji Kelompok Kecil

ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATERI BUDAYA DAERAH INDONESIA MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SD NO. 4 TUBAN TAHUN PELAJARAN 2025/2026 (UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Inaya Balqis Panggabean
 Nomor Absen : 14
 Kelas : V

B. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh peserta didik.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang disediakan.
3. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian peserta didik.
4. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

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)

5. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Aspek Penyajian Media					
1.	Multimedia interaktif dapat menambah minat peserta didik dalam belajar.	✓			
2.	Peserta didik mampu memahami materi pembelajaran.	✓			
3.	Gambar yang disajikan dalam multimedia interaktif berkualitas tinggi dan terlihat jelas.		✓		
4.	Animasi yang disajikan dalam multimedia interaktif berkualitas tinggi dan terlihat jelas.	✓			
5.	Desain yang digunakan dalam multimedia interaktif dipadukan dengan baik sehingga tampak menarik bagi peserta didik.		✓		
6.	Warna yang digunakan dalam multimedia interaktif dipadukan dengan baik sehingga tampak menarik bagi peserta didik.	✓			
7.	Multimedia interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.		✓		
8.	Pokok bahasan materi yang disajikan pada multimedia interaktif sudah jelas.	✓			
9.	Judul sub bahasan yang disajikan pada multimedia interaktif tertata dengan rapi.	✓			
10.	Multimedia interaktif mampu memberikan makna pembelajaran untuk peserta didik.	✓			
11.	Multimedia interaktif mampu memberikan pesan untuk peserta didik.	✓			
Aspek Suara dan Teks					
12.	Multimedia interaktif mudah diakses pada berbagai perangkat.	✓			
13.	Multimedia interaktif mudah dioperasikan oleh peserta didik.	✓			
14.	Petunjuk penggunaan multimedia interaktif yang disajikan jelas.	✓			
Aspek Kebahasaan					
15.	Kalimat yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dimengerti dan dipahami.	✓			
16.	Multimedia interaktif menggunakan bahasa yang				

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
	baik dan benar.	✓			
17.	Multimedia interaktif menggunakan kosa kata yang baik dan benar.	✓			
Aspek Materi Pembelajaran					
18.	Materi pembelajaran yang disajikan multimedia interaktif telah sesuai dengan sumber belajar yang digunakan.	✓			
19.	Multimedia interaktif menyajikan materi pembelajaran yang sesuai dengan sumber belajar.		✓		
20.	Multimedia interaktif menyajikan materi pembelajaran yang mampu menunjang pencapaian tujuan pembelajaran.	✓			
Aspek Visualisasi Media					
21.	Animasi dan gambar pada multimedia interaktif sesuai dengan materi pembelajaran.	✓			
22.	Animasi dan gambar pada multimedia interaktif mampu menarik minat peserta didik.	✓			
23.	Multimedia interaktif menyajikan gambar dan video yang jelas serta sesuai dengan tulisan yang ada dalam media.	✓			
Jumlah		76	12		
Total		88			

D. Catatan/Komentar/Saran

Sangat menarik dan mudah dipahami gambar nya bagus / bahasanya juga sudah baik dan benar tetapi suaranya kurang terdengar

Mangupura, 21 Agustus 2025
 Peserta Didik,

Inaya Balqis Panggabean

Lampiran 42 Rekapitulasi Penilaian Angket Uji Coba Kelompok Kecil





No. Pertanyaan	Skor Responden								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	4	3	4	4	4	4	4	4	4
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	4	4	3	4	4	4
4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
5	4	4	3	4	4	3	4	4	4
6	4	4	4	4	4	4	3	3	4
7	3	4	4	4	4	3	4	4	4
8	4	3	4	4	4	4	4	4	4
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	4	3	4	4	4	4	4	4	4
11	3	4	4	3	3	4	3	3	3
12	3	4	3	4	3	4	4	4	3
13	3	4	4	3	4	4	4	4	3
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	4	4	4	3	4	4	4	4	4
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18	4	4	4	3	4	4	3	3	3
19	4	4	4	3	3	3	4	4	3
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	4	4	3	4	4	4	4	4	4
22	4	4	4	3	3	4	4	4	3
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah	87	87	87	86	88	88	89	89	86
Skor Maksimal Ideal	92								
Persentase (%)	94,57%	94,57%	94,57%	93,48%	95,65%	95,65%	96,74%	96,74%	93,48%
Total Persentase (%)	855,45%								
Rata-rata Persentase (%)	95,05%								

Lampiran 43 Daftar Hadri Subjek *Post-Test*

**DAFTAR HADIR SUBJEK
POST-TEST**

Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Budaya Daerah Indonesia Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V di SD No. 4 Tuban Tahun Pelajaran 2025/2026

[illegible]

25.	Nidom attemer Sedikit Rahmang	
26.	Sa Eri Baya Feidzin	
27.	Gumi Arifotus Zahira	
28.	Zulfikri Ratumanan	

Mangupura, 29 Agustus 2025
Guru Wali Kelas V,

Putu Eni Susiyanti, S.Pd.
NIP 198212122023212025

Lampiran 44 Lembar Soal *Post-test* yang Sudah Divalidasi

**LEMBAR SOAL OBJEKTIF
PENDIDIKAN PANCASILA
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

Satuan Pendidikan : SD No. 4 Tuban
Kelas : V (Lima)
Fase : C
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Materi : Budaya Daerah Indonesia
Alokasi Waktu : 60 Menit

A. Petunjuk Umum:

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

----- **SELAMAT BEKERJA** -----

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

1. Keragaman budaya merupakan ...
 - A. Persamaan kebiasaan di seluruh wilayah Indonesia
 - B. Perbedaan dan variasi budaya yang dimiliki suatu masyarakat
 - C. Budaya yang hanya ada di kota besar
 - D. Budaya hasil dari pengaruh luar negeri
2. Beberapa daerah di Indonesia memiliki rumah tradisional dengan bentuk yang beragam, seperti Rumah Gadang (Minangkabau), Rumah Lamin (Kalimantan Timur), dan Tongkonan (Toraja). Berdasarkan bentuknya, rumah-rumah tersebut termasuk ke dalam jenis rumah tradisional yang sama yaitu jenis ...
 - A. Rumah batu

- B. Rumah panggung
 - C. Rumah modern
 - D. Rumah susun
3. Berikut ini yang bukan termasuk contoh budaya daerah di Indonesia adalah ...
- A. Tari Kecak dari Bali
 - B. Rumah Gadang dari Sumatera Barat
 - C. Wayang Kulit dari Jawa
 - D. Bahasa Inggris
4. Perhatikan gambar berikut ini!



- Gambar diatas termasuk kedalam jenis keberagaman budaya ...
- A. Rumah Tradisional
 - B. Tari Tradisional
 - C. Senjata Tradisional
 - D. Pakaian Tradisional
5. Rendi dan Toto mengikuti lomba kebudayaan nasional. Dalam presentasinya, mereka mengenakan pakaian adat khas Madura dan menggunakan bahasa Madura. Namun, salah satu juri bertanya dari provinsi manakah asal mereka. Berdasarkan informasi tersebut, provinsi asal Rendi dan Toto adalah ...
- A. Jawa Barat
 - B. Jawa Timur
 - C. Jawa Tengah
 - D. Nusa Tenggara Barat
6. Dalam sebuah kunjungan budaya ke Provinsi Banten, peserta didik bertemu dengan masyarakat suku Badui yang masih mempertahankan bahasa daerahnya. Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan bahasa daerah

yang digunakan oleh suku tersebut, maka Bahasa daerah yang digunakan oleh suku Badui di Banten adalah ...

- A. Sunda
- B. Tidung
- C. Banjar
- D. Lundayeh

7. Pasangkan daerah dengan bahasa daerah yang sesuai:

- 1. Jawa Tengah – (A) Bahasa Bugis
- 2. Bali – (B) Bahasa Bali
- 3. Sulawesi Selatan – (C) Bahasa Sunda
- 4. Jawa Barat – (D) Bahasa Jawa

Pasangan yang benar adalah...

- A. 1–A, 2–B, 3–C, 4–D
- B. 1–D, 2–B, 3–A, 4–C
- C. 1–C, 2–D, 3–A, 4–B
- D. 1–B, 2–A, 3–D, 4–C

8. Perhatikan ciri-ciri berikut!

- i. Makanan khas dari Sumatra Barat
 - ii. Terbuat dari daging sapi yang dimasak dengan bumbu rempah khas dan santan
 - iii. Memiliki cita rasa gurih dan pedas
 - iv. Dimasak dalam waktu yang lama hingga bumbu meresap
- Makanan khas yang dimaksud adalah...

- A. Pempek
- B. Rendang
- C. Gudeg
- D. Sate Lilit

9. Perhatikan ciri-ciri makanan khas daerah berikut!

- i. Makanan khas daerah disebut lawar
 - ii. Dibuat pada saat upacara maupun hari raya
 - iii. Memiliki cita rasa yang sangat khas dan berbeda dari daerah lainnya.
- Berdasarkan pernyataan tersebut, makanan khas yang dimaksud berasal dari daerah....

- A. Jawa
- B. Bali
- C. Sumatera Utara
- D. Papua

10. Perhatikan Gambar Berikut ini!



Rumah tradisional di atas disebut dengan rumah Musalaki berasal dari daerah ...

- A. Kalimantan Barat
- B. Nusa Tenggara Timur
- C. Jawa Tengah
- D. Sumatera Utara

11. Minuman khas Bali yang terbuat dari santan, cincau hijau, dan gula merah adalah...

- A. Es Pisang Ijo
- B. Bajigur
- C. The Talua
- D. Es Daluman

12. Perhatikan ciri-ciri budaya berikut!

- i. Menggunakan properti piring dalam pertunjukannya
 - ii. Berasal dari Sumatra Barat
 - iii. Gerakannya lincah dan dinamis
 - iv. Melibatkan atraksi memecahkan piring
- Berdasarkan ciri-ciri di atas, tarian yang dimaksud adalah...

- A. Tari Piring
- B. Tari Saman
- C. Tari Kecak
- D. Tari Serimpi

13. Perhatikan pernyataan berikut!

- i. Tarian ini berasal dari Pulau Bali
 - ii. Biasanya dibawakan oleh sekelompok penari laki-laki
 - iii. Menggunakan suara "cak-cak-cak" secara berulang sebagai pengiringnya
 - iv. Menggambarkan kisah epos Ramayana
- Berdasarkan pernyataan di atas, tarian yang dimaksud adalah...

- A. Tari Kecak
- B. Tari Legong
- C. Tari Barong
- D. Tari Pendet

14. Perhatikan gambar berikut ini!



Pakaian adat tersebut berasal dari provinsi ...

- A. Bali
- B. Daerah Istimewa Yogyakarta
- C. Papua
- D. Nusa Tenggara Barat

15. Rani sangat suka menari. Suatu hari, ia melihat pertunjukan tari tradisional yang dibawakan oleh penari dengan kostum khas Jambi. Dalam tarian itu menggambarkan ungkapan rasa hormat dan sambutan kepada tamu yang datang. Berdasarkan pernyataan tersebut, jenis tari tradisional yang sedang ditonton Rani adalah...

- A. Tari Serimpi
- B. Tari Tor-Tor
- C. Tari Yapong
- D. Tari Sekapur Sirih

16. Dalam pameran alat musik tradisional di sekolah, Dani memperhatikan sebuah alat musik unik berbentuk seperti kipas besar dan dimainkan dengan cara dipetik. Ia membaca papan informasi yang menyebutkan bahwa alat musik tersebut bernama Sasando dan biasanya dimainkan oleh masyarakat dari sebuah provinsi di bagian timur Indonesia. Setelah mengamati bentuk dan cara mainnya, Dani mencoba menebak dari provinsi mana alat musik tersebut berasal. Berdasarkan hasil pengamatannya, alat musik Sasando berasal dari provinsi ...

- A. Nusa Tenggara Barat
- B. Nusa Tenggara Timur

- C. Gorontalo
- D. Maluku

17. Perhatikan gambar berikut ini!



Senjata Tradisional pada gambar di atas berasal dari provinsi . . .

- A. Nusa Tenggara Barat
- B. Nusa Tenggara Timur
- C. Aceh
- D. Gorontalo

18. Senjata tradisional ini memiliki ciri-ciri berbentuk lurus dan berlekuk-lekuk, memiliki ujung yang runcing dan tajam, serta disimpan dalam sarung kayu. Senjata ini juga memiliki kesamaan bentuk dan fungsi dengan senjata tradisional dari Bali dan Jawa. Berdasarkan ciri-ciri tersebut, senjata tradisional yang dimaksud adalah ...

- A. Rencong
- B. Keris
- C. Badik
- D. Mandau

19. Pada saat kunjungan ke sebuah museum budaya, Edo melihat dokumentasi video tentang masyarakat Papua dan Nusa Tenggara Timur yang menggunakan alat musik Tifa dan Sasando dalam berbagai upacara adat, seperti pernikahan dan penyambutan tamu. Ia memperhatikan bahwa alat musik tersebut tidak sekadar dimainkan untuk hiburan, tetapi memiliki nilai budaya yang kuat dalam masyarakat. Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa ...

- A. Alat musik daerah tidak memiliki makna
- B. Alat musik hanya digunakan untuk acara formal
- C. Alat musik daerah memiliki fungsi penting dalam budaya masyarakat
- D. Alat musik tidak berperan dalam pelestarian budaya

20. Saat mempelajari berbagai alat musik tradisional Indonesia, Sinta menemukan bahwa Sasando dimainkan dengan cara dipetik. Ia kemudian menemukan alat musik lain dari daerah Jawa Barat yang juga dimainkan

dengan cara serupa, meskipun bentuk dan bunyinya berbeda. Sinta ingin mengetahui nama alat musik dari Jawa Barat tersebut yang cara memainkannya sama seperti Sasando. Berdasarkan informasi tersebut, alat musik yang dimaksud Sinta adalah ...

- A. Angklung
- B. Gamelan
- C. Kecapi
- D. Tifa



Lampiran 45 Lembar Jawaban *Post-test* Peserta Didik

LEMBAR JAWABAN

POST-TEST

Nama : I. Putu Keris Bramahya
 No. Absen : 13
 Kelas : 5
 Tanggal : 29 Agustus 2025

No	JAWABAN			
1	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
2	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
3	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
4	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
5	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
6	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
7	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
8	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
9	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
10	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D

No	JAWABAN			
11	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
12	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
13	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
14	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
15	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
16	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
17	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
18	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
19	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
20	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D

$$S = 0$$

$$B = 20$$

Lampiran 46 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Gambar 1.

Kegiatan Pembelajaran Sekaligus Pengenalan Media Multimedia Interaktif Kepada Seluruh Peserta Didik Kelas V



Gambar 2.

Kegiatan Pengerjaan LKPD Secara Berkelompok Sekaligus Menggunakan Multimedia Interaktif Kepada Seluruh Peserta Didik Kelas V



Gambar 3.

Kegiatan Pelaksanaan *Post-test* Kepada Seluruh Peserta Didik Kelas V

Lampiran 47 Rekapitulasi Hasil *Post-test*

[illegible]

Lampiran 48 Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Post-test*

n	28	Interval			x			fi	xi	fi.xi	xi-xbar	(xi-xbar)^2	fi(xi-xbar)^2
max	100	77	-	80	77	-	80	1	78,5	78,5	-14	196	196
min	80	81	-	84	81	-	84	0	82,5	0	-10	100	0
range	20	85	-	88	85	-	88	3	86,5	259,5	-6	36	108
k	5,775622	89	-	92	89	-	92	10	90,5	905	-2	4	40
p	3,462831	93	-	96	93	-	96	8	94,5	756	2	4	32
		97	-	100	97	-	100	6	98,5	591	6	36	216
					n			28		2590			592

Rata-rata xbar	92,5
Standar Deviasi	4,598136

Nilai Observasi				Batas Kelas		Z		Tabel Z		Pi	Ei	(O _i -E _i) ² /E _i
Nilai Post-test			fi/Oi	Bawah	Atas	Bawah	Atas	Bawah	Atas	(Proporsi)	(Nilai Harapan)	
77	-	80	1	76,5	80,5	-3,47967	-2,60975302	0,000251015	0,00453	0,0042794	0,119822233	6,46551883
81	-	84	0	80,5	84,5	-2,60975	-1,73983534	0,004530381	0,040944	0,0364136	1,01958042	1,01958042
85	-	88	3	84,5	88,5	-1,73984	-0,86991767	0,040943967	0,192173	0,1512287	4,234404477	0,35985094
89	-	92	10	88,5	92,5	-0,86992	0	0,192172698	0,5	0,3078273	8,619164443	0,22121713
93	-	96	8	92,5	96,5	0	0,86991767	0,5	0,807827	0,3078273	8,619164443	0,04447816
97	-	100	6	96,5	100,5	0,869918	1,73983534	0,807827302	0,959056	0,1512287	4,234404477	0,73619031
n			28								x ²	8,84683579

X^2 Tabel	X^2 Hitung	Keterangan
11,0704977	8,84683579	Berdistribusi Normal

Lampiran 49 Hasil Uji Hipotesis Uji-t *One Sample*

No. Absen	Nama	Nilai <i>Post-test</i>
1	Ahmad Fawaid Ibrahimy	85
2	Arif Dzaky An Nafi	90
3	Assyakir ali Muhammad Nasution	95
4	Dimas Rakha Zuhdy Naufal	90
5	Don Carlos Filipe Koli	95
6	Eva Fitria	90
7	I Gede Adrian Zefirino Darmawan	100
8	I Gede Dava Ganendra Adi Wananda	80
9	I Gusti Agung Istri Trisna Pradnya Sari	100
10	I Kadek Aryasahtya Wistara Astawa	90
11	I Komang Brelian Yabes Neys	100
12	I Made Nandhy Setia Dynata	90
13	I Putu Keris Bramantya	100
14	Inaya Balqis Panggabean	85
15	Kimberly Jocasta Alethea Korompis	95
16	Maria Mikhaela Joy Ananda Jebarus	95
17	Muhammad Alvin Syakban	90
18	Nayla Ayunda Pratiwi	100
19	Ni Kadek Archita Dewi	90
20	Ni Kadek Avika Kanaya Putri	95
21	Ni Kadek Ayu Apriliani Putri Bagiarta	95
22	Ni Komang Eliza Lavani Dewi	85
23	Ni Made Ayu Dwi Suastini	95
24	Ni Wayan Rantika Juziana Putri	90
25	Nizam Aldemar Fadillah Rahmantya	95
26	Satria Raya Faidzin	90
27	Silmi Arifatus	100
28	Zulfikri Rai Ramadani	90
Jumlah		2595
n		28
\sqrt{n}		5,29
\bar{X}		92,68
μ_0		86,00
Simpangan Baku		5,35
$\bar{X} - \mu_0$		6,68
T Hitung		6,614
T Tabel		1,703
Keterangan		Karena T Hitung= 6,614 > T Tabel = 1,703
		Maka H0 ditolak dan H1 diterima

ttabel	thitung	Keterangan
1,703	6,614	Berpengaruh Signifikan

Lampiran 50 Jadwal dan Waktu Penelitian

[illegible]

RIWAYAT HIDUP



Ni Nyoman Ayu Puspitadewi, lahir di Denpasar pada tanggal 29 Mei 2004. Penulis merupakan putri dari pasangan I Made Mika dan Ni Luh Putu Ardeni Setuti. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Lingk. Pande Benoa, Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 8 Benoa pada tahun 2016. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 3 Kuta Selatan dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022 penulis lulus dari sekolah menengah atas di SMA Negeri 2 Kuta Selatan dan langsung melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Pendidikan Ganesha dengan program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pada semester akhir, tahun 2026 penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasisi *Discovery Learning* Pada Materi Budaya Daerah Indonesia Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V di SD No. 4 Tuban Tahun Pelajaran 2025/2026".

