











## Lampiran 1 Surat Ijin Observasi Awal

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</b> <b>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</b>	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : <a href="https://fip.undiksha.ac.id">https://fip.undiksha.ac.id</a> Surel : <a href="mailto:fip@undiksha.ac.id">fip@undiksha.ac.id</a>	
Nomor	: 3338/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 11 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth. Kepala Sekolah SD N 3 Bakbakan di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal 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	: Desak Putu Deva Widyagiri Putri	
NIM	: 2211031129	
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		
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div>  <a href="http://fipundiksha.ac.id">http://fipundiksha.ac.id</a> </div> <div>  Fakultas Ilmu Pendidikan         </div> <div>  fipundiksha         </div> <div>  FIP Undiksha         </div> <div>  0877 8811 6905         </div> </div>		

## Lampiran 2 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](mailto:fip@undiksha.ac.id)  
 Laman: [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

---

Nomor : 12886/UN48.10.1/PK.01.03/2025      Singaraja, 9 Oktober 2025  
 Lampiran : -  
 Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)


Yth.  
 Kepala SD Negeri 3 Bakkakan  
 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 : Desak Putu Deva Widyagiri Putri  
 NIM : 2211031129  
 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

---

**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



**Balai  
Sertifikasi  
Elektronik**

## Lampiran 3 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian

	<b>PEMERINTAH KABUPATEN GIANYAR</b> <b>DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN GIANYAR</b> <b>SD NEGERI 3 BAKBAKAN</b> Alamat : Br. Kabetan Kelod, Desa Bakbakan, Gianyar NPSN : 50102273      Email: sdnegeri3bakbakan@gmail.com	
---	--	---

---

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 423/112/SD/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 3 Bakbakan, Kecamatan Gianyar, Kabupaten Gianyar.

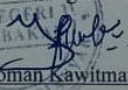
Nama : Ni Nyoman Kawitmawati, S.Pd.SD  
NIP : 196802242006022014  
Jabatan : Kepala SD Negeri 3 Bakbakan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Desak Putu Deva Widyagiri Putri  
NIM : 2211031129  
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 Negeri 3 Bakbakan, Kecamatan Gianyar, Kabupaten Gianyar.

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

Gianyar, 3 November 2025  
Kepala SD Negeri 3 Bakbakan  
  
Ni Nyoman Kawitmawati, S.Pd.SD  
NIP. 196802242006022014



## Lampiran 4 Surat Pengantar 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 : 11014/UN48.10.6/PK.01.03/2025      Singaraja, 11 Agustus 2025  
 Lampiran : -  
 Hal : Uji Judges


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

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


Nama : Desak Putu Deva Widyagiri Putri  
 NIM : 2211031129  
 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 5 Surat Pengantar 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 : 11015/UN48.10.6/PK.01.03/2025      Singaraja, 11 Agustus 2025  
 Lampiran : -  
 Hal : Uji Judges


Yth.  
 Dewi Anzelina, M.Pd  
 di tempat

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

Nama : Desak Putu Deva Widyagiri Putri  
 NIM : 2211031129  
 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

---

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



**Balai  
Sertifikasi  
Elektronik**

## Lampiran 6 Validasi Ahli Media Pembelajaran



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 : 12352/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 24 September 2025  
Lampiran : -  
Hal : Validasi Media Pembelajaran

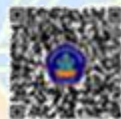
Yth.  
Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.  
di tempat

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

Nama : Desak Putu Deva Widyagiri Putri  
NIM : 2211031129  
Program Studi : Pendidikan Guru 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



**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 Validasi Ahli Media Pembelajaran 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 : 12885/UN48.10.6/PK.01.03/2025      Singaraja, 9 Oktober 2025  
 Lampiran : +  
 Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.  
 Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.  
 di tempat

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

Nama : Desak Putu Deva Widyagiri Putri  
 NIM : 2211031129  
 Program Studi : Pendidikan Guru 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 terdapat ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BnE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia



## Lampiran 8 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](http://www.fip.undiksha.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN UJI JUDGES 1**

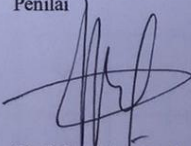
Yang bertanda tangan di bawah ini,

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

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:


Nama : Desak Putu Deva Widyagiri Putri  
NIM : 2211031129  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli instrumen penelitian pada 14 Agustus 2025. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 14 Agustus 2025  
Penilai  
  
Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199008052015042001



## Lampiran 9 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](http://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 : Desak Putu Deva Widyagiri Putri  
NIM : 2211031129  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli instrumen penelitian pada 25 September 2025. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 25 September 2025  
Penilai



Dewi Anzelina, M.Pd.  
NIP. 198808152023212046

## Lampiran 10 Hasil Uji Instrumen Ahli Rancang Bangun

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
VALIDASI INSTRUMEN RANCANG BANGUN  
PENGEMBANGAN *VIRTUAL-SIMULATION DIGITAL "SIMATRA"*  
BERBASIS *SELF-REGULATED-LEARNING* UNTUK MENSTIMULASI  
KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR

**A. Petunjuk**

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
- Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
- Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat memilikannya pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Validasi Instrumen Rancang Bangun**

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Model Pengembangan yang Digunakan</b>				
1.	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	✓		
2.	Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan.	✓		
<b>Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan</b>				
3.	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan.	✓		
4.	Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan.	✓		

**Aspek Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan**


5.	Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan.	✓		
6.	Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan.	✓		
7.	Keruntutan langkah-langkah pengembangan.	✓		

**Aspek Evaluasi formatif**

8.	Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan.	✓		
9.	Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan.	✓		
10.	Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi.	✓		
11.	Ketepatan subjek coba yang diberikan.	✓		

**C. Catatan/Komentar/Saran:**

.....  
.....  
.....  
.....

Denpasar, 14 Agustus 2025  
Validator  
  
Dr. I Gah Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199008052015042001

### Hasil Uji Instrumen Rancang Bangun Judges I

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
VALIDASI INSTRUMEN RANCANG BANGUN  
PENGEMBANGAN *VIRTUAL-SIMULATION DIGITAL "SIMATRA"*  
BERBASIS *SELF-REGULATED-LEARNING* UNTUK MENSTIMULASI  
KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR

**A. Petunjuk**

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
- Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
- Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat memilikannya pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Validasi Instrumen Rancang Bangun**

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Model Pengembangan yang Digunakan</b>				
1.	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	✓		
2.	Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan.	✓		
<b>Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan</b>				
1.	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan.	✓		
2.	Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan.	✓		

**Aspek Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan**


1.	Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan.	✓		
2.	Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan.	✓		
3.	Keruntutan langkah-langkah pengembangan.	✓		

**Aspek Evaluasi formatif**

1.	Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan.	✓		
2.	Kejelasan instrumen evaluasi yang digunakan.	✓		
3.	Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi.	✓		
4.	Ketepatan subjek coba yang diberikan.	✓		

**C. Catatan/Komentar/Saran:**

.....  
.....  
.....  
.....

Denpasar, 25 September 2025  
Validator  
  
Dewi Anzelina, M.Pd.  
NIP. 198808152023212046

### Hasil Uji Instrumen Rancang Bangun Judges II

Tabulasi Silang Menurut Gregory

Judges	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

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

$$v = \frac{11}{0+0+0+11}$$

$$v = 1,00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas rancang bangun memperoleh skor 1,00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.



## Lampiran 11 Hasil Uji Instrumen Isi/Materi Pembelajaran

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
VALIDASI INSTRUMEN AHLI ISI/MATERI PEMBELAJARAN  
PENGEMBANGAN VISUAL-SIMULATION DIGITAL "SIMATRA"  
BERBASIS SELF-REGULATED-LEARNING UNTUK MENSTIMULASI  
KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR

**A. Petunjuk**

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
- Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
- Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Isi/Materi Pembelajaran**

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Ketetapan Materi</b>				
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II.	✓		
2.	Ketepatan materi dalam menstimulasi karakter disiplin.	✓		
<b>Aspek Kesesuaian Dengan Karakter</b>				
3.	Kesesuaian konten dengan nilai-nilai karakter khususnya disiplin.	✓		
4.	Materi memberikan contoh nyata penerapan sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari.	✓		
<b>Aspek Kebermaknaan Materi</b>				
5.	Materi mudah dipahami siswa kelas II SD.	✓		


6.	Materi bersifat kontekstual dan dekat dengan pengalaman siswa.	✓		
<b>Aspek Pendekatan Self-Regulated Learning</b>				
7.	Materi mendorong siswa untuk belajar mandiri dan mengatur perilakunya sendiri.	✓		
8.	Materi mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.	✓		
<b>Aspek Penyajian Materi</b>				
9.	Urutan materi logis dan sistematis.	✓		
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan bahasa siswa kelas II.	✓		
<b>Aspek Kesesuaian Media &amp; Materi</b>				
11.	Konten materi selaras dengan visual, animasi, dan video yang disajikan dalam media.	✓		
12.	Latihan/kuis mendukung penguatan materi dan karakter.	✓		

**C. Catatan/Komentar/Saran:**

.....

.....

.....

Denpasar, 14 Agustus 2025  
Validasi  
  
Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199008052015042001

### Hasil Uji Instrumen Isi/Materi Pembelajaran Judges I

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
VALIDASI INSTRUMEN AHLI ISI/MATERI PEMBELAJARAN  
PENGEMBANGAN VISUAL-SIMULATION DIGITAL "SIMATRA"  
BERBASIS SELF-REGULATED-LEARNING UNTUK MENSTIMULASI  
KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR

**A. Petunjuk**

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
- Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
- Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Isi/Materi Pembelajaran**

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Ketetapan Materi</b>				
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD.	✓		
2.	Ketepatan materi dalam menstimulasi karakter disiplin.	✓		
<b>Aspek Kesesuaian Dengan Karakter</b>				
1.	Kesesuaian konten dengan nilai-nilai karakter khususnya disiplin.	✓		
2.	Materi memberikan contoh nyata penerapan sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari.	✓		
<b>Aspek Kebermaknaan Materi</b>				
1.	Materi mudah dipahami siswa kelas II SD.	✓		


2.	Materi bersifat kontekstual dan dekat dengan pengalaman siswa.	✓		
<b>Aspek Pendekatan Self-Regulated Learning</b>				
1.	Materi mendorong siswa untuk belajar mandiri dan mengatur perilakunya sendiri.	✓		
2.	Materi mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.	✓		
<b>Aspek Penyajian Materi</b>				
1.	Urutan materi logis dan sistematis.	✓		
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan bahasa siswa kelas II SD.	✓		
<b>Aspek Kesesuaian Media &amp; Materi</b>				
1.	Konten materi selaras dengan visual, animasi, dan video yang disajikan dalam media.	✓		
2.	Kuis mendukung penguatan materi dan karakter.	✓		

**C. Catatan/Komentar/Saran:**

.....

.....

.....

Denpasar, 25 September 2025  
Validasi  
  
Dewi Anzelina, M.Pd.  
NIP. 198808152023212046

### Hasil Uji Instrumen Isi/Materi Pembelajaran Judges II



Tabulasi Silang Menurut Gregory

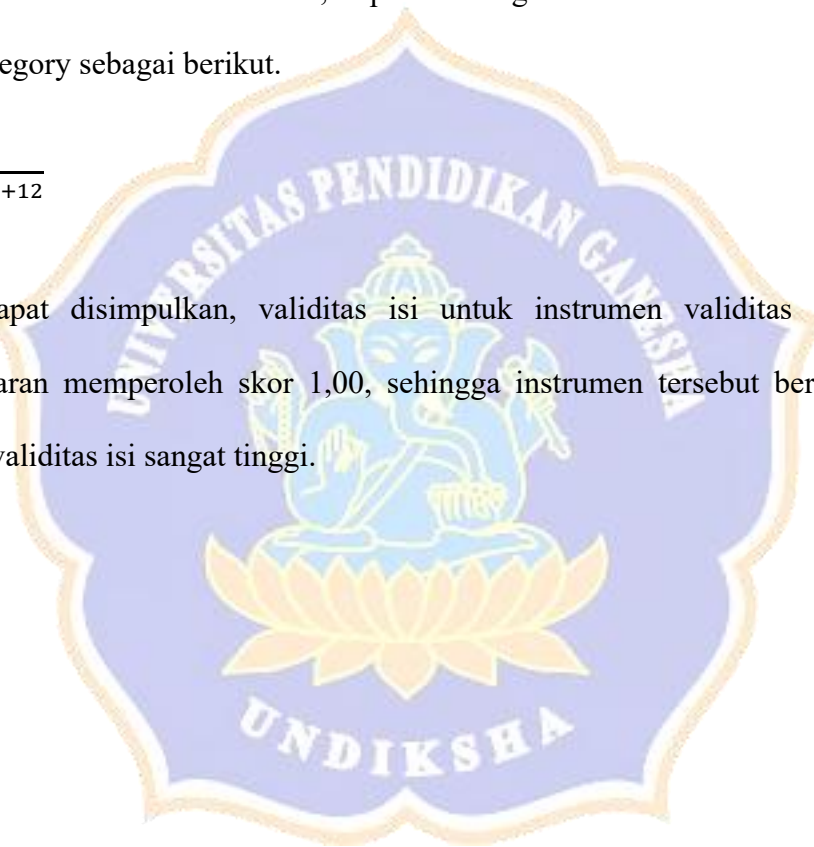
Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan Skor (1-2)	Relevan Skor (3-4)
Judges II	Tidak Relevan Skor (1-2)	-	-
	Relevan Skor (3-4)		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12

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

$$v = \frac{12}{0+0+0+12}$$

$$v = 1,00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas isi/materi pembelajaran memperoleh skor 1,00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.





## Lampiran 12 Hasil Uji Instrumen Desain Instruksional

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
**VALIDASI INSTRUMEN AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL**  
**PENGEMBANGAN VISUAL-SIMULATION DIGITAL "SIMATRA"**  
**BERBASIS SELF-REGULATED-LEARNING UNTUK MENSTIMULASI**  
**KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR**

**A. Petunjuk**


- Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
- Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
- Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat memuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Desain Instruksional**

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Pembelajaran</b>				
1.	Petunjuk penggunaan media digital visual-simulation.	✓		
2.	Ketepatan dapat memotivasi siswa.	✓		
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran yang dicantumkan dalam desain media digital visual-simulation.	✓		
4.	Kejelasan menyampaikan materi dengan baik.	✓		
<b>Aspek Materi</b>				
5.	Kesesuaian capaian pembelajaran (CP) dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓		
6.	Susunan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓		

7.	Penyampaian pembelajaran yang menarik mampu memotivasi siswa.	✓		
8.	Materi pembelajaran sesuai dengan sumber belajar yang digunakan oleh siswa.	✓		
<b>Aspek Media</b>				
9.	Media yang digunakan dapat menstimulasi karakter disiplin siswa.	✓		
10.	Media yang digunakan dapat memudahkan siswa.	✓		

**C. Catatan/Komentar/Saran:**  
Sudah Sesuai

Denpasar, 14 Agustus 2025  
Validator  
  
Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199008032015042001

### Hasil Uji Instrumen Desain Instruksional Judges I

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
**VALIDASI INSTRUMEN AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL**  
**PENGEMBANGAN VISUAL-SIMULATION DIGITAL "SIMATRA"**  
**BERBASIS SELF-REGULATED-LEARNING UNTUK MENSTIMULASI**  
**KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR**

**A. Petunjuk**


- Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
- Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
- Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat memuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Desain Instruksional**

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Pembelajaran</b>				
1.	Petunjuk penggunaan media digital visual-simulation.	✓		
2.	Ketepatan dapat memotivasi siswa.	✓		
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran yang dicantumkan dalam desain media digital visual-simulation.	✓		
4.	Kejelasan menyampaikan materi dengan baik.	✓		
<b>Aspek Materi</b>				
1.	Kesesuaian capaian pembelajaran (CP) dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓		
2.	Susunan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓		

3.	Penyampaian pembelajaran yang menarik mampu memotivasi siswa.	✓		
4.	Materi pembelajaran sesuai dengan sumber belajar yang digunakan oleh siswa.	✓		
<b>Aspek Media</b>				
1.	Media yang digunakan dapat menstimulasi karakter disiplin siswa.	✓		
2.	Media yang digunakan dapat memudahkan siswa.	✓		

**C. Catatan/Komentar/Saran:**

Denpasar, 25 September 2025  
Validator  
  
Dewi Anzelina, M.Pd.  
NIP. 198808152023212046

### Hasil Uji Instrumen Desain Instruksional Judges II

Tabulasi Silang Menurut Gregory

Judges	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 tersebut, 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 validitas desain instruksional memperoleh skor 1,00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.



## Lampiran 13 Hasil Uji Instrumen Media Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN JUDGES  
VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN  
PENGEMBANGAN *VIRTUAL-SIMULATION DIGITAL* "SIMATRA"  
BERBASIS *SELF-REGULATED-LEARNING* UNTUK MENSTIMULASI  
KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Teks</b>				
1.	Kesesuaian jenis dan ukuran teks.	✓		
2.	Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.	✓		
<b>Aspek Gambar</b>				
3.	Kualitas visual dan kejelasan gambar.	✓		
4.	Kemudahan akses gambar yang digunakan.	✓		
5.	Kesesuaian gambar dengan materi sikap mematuhi aturan.	✓		
<b>Aspek Animasi/Simulasi</b>				
6.	Kualitas animasi visual-simulation yang digunakan.	✓		

7.	Kesesuaian animasi dengan konteks pembelajaran karakter disiplin.	✓		
<b>Aspek Video</b>				
8.	Kualitas tampilan dan transisi video.	✓		
9.	Kesesuaian isi video dengan materi Sikap Mematuhi Aturan.	✓		
10.	Daya tarik video dalam menarik perhatian siswa.	✓		
<b>Aspek Audio</b>				
11.	Kesesuaian narasi, musik, dan efek suara yang digunakan.	✓		
<b>Aspek Layout/Desain Tampilan</b>				
12.	Kesesuaian tata letak animasi teks, gambar, dan elemen lainnya.	✓		
13.	Proporsi penggunaan ruang antar elemen dalam media.	✓		
<b>Aspek Navigasi &amp; Interaktivitas</b>				
14.	Kemudahan akses dan penggunaan media oleh siswa kelas II.	✓		
15.	Media dapat digunakan secara mandiri dan berulang ( <i>self-regulated</i> ).	✓		
<b>Aspek Kesesuaian Platform</b>				
16.	Media dapat diakses melalui berbagai perangkat digital.	✓		
17.	Link HTML dapat dibuka dengan cepat dan stabil.	✓		
18.	Integrasi dengan Camva, Quizizz, dan CapCut berjalan lancar.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran:

Disusun, 14 Agustus 2023

Validator

Dr. I Gusti Agung Ayo Walandari, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19600852015042001

## Hasil Uji Instrumen Media Pembelajaran Judges I

LEMBAR PENILAIAN JUDGES  
VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN  
PENGEMBANGAN *VIRTUAL-SIMULATION DIGITAL* "SIMATRA"  
BERBASIS *SELF-REGULATED-LEARNING* UNTUK MENSTIMULASI  
KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Teks</b>				
1.	Kesesuaian jenis dan ukuran teks.	✓		
2.	Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.	✓		
<b>Aspek Gambar</b>				
1.	Kualitas visual dan kejelasan gambar.	✓		
2.	Kemudahan akses gambar yang digunakan.	✓		
3.	Kesesuaian gambar dengan materi sikap mematuhi aturan.	✓		
<b>Aspek Animasi/Simulasi</b>				
1.	Kualitas animasi visual-simulation yang digunakan.	✓		

2.	Kesesuaian animasi dengan konteks pembelajaran karakter disiplin.	✓		
<b>Aspek Video</b>				
1.	Kualitas tampilan dan transisi video.	✓		
2.	Kesesuaian isi video dengan materi Sikap Mematuhi Aturan.	✓		
3.	Daya tarik video dalam menarik perhatian siswa.	✓		
<b>Aspek Audio</b>				
1.	Kesesuaian narasi, musik, dan efek suara yang digunakan.	✓		
<b>Aspek Layout/Desain Tampilan</b>				
1.	Kesesuaian tata letak animasi teks, gambar, dan elemen lainnya.	✓		
2.	Proporsi penggunaan ruang antar elemen dalam media.	✓		
<b>Aspek Navigasi &amp; Interaktivitas</b>				
1.	Kemudahan akses dan penggunaan media oleh siswa kelas II SD.	✓		
2.	Media dapat digunakan secara mandiri dan berulang ( <i>self-regulated</i> ).	✓		
<b>Aspek Kesesuaian Platform</b>				
1.	Media dapat diakses melalui berbagai perangkat digital.	✓		
2.	Link HTML dapat dibuka dengan cepat dan stabil.	✓		
3.	Integrasi dengan Camva, Fes, dan Edmodo berjalan lancar.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran:

Disusun, 25 September 2023

Validator

Dewi Azellina, M.Pd.  
NIP. 19600813202312046

## Hasil Uji Instrumen Media Pembelajaran Judges II

Tabulasi Silang Menurut Gregory

Judges	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 tersebut, 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 validitas media pembelajaran memperoleh skor 1,00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.





## Lampiran 14 Hasil Uji Instrumen Uji Kelompok Kecil dan Perorangan

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
**VALIDASI INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL**  
**PENGEMBANGAN VISUAL-SIMULATION DIGITAL "SIMATRA"**  
**BERBASIS SELF-REGULATED-LEARNING UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR**

**A. Petunjuk**

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
- Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
- Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.


**B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil**

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Media</b>				
1.	Kemudahan tampilan media visual-simulation digital.	✓		
2.	Kemudahan penggunaan media visual-simulation digital.	✓		
<b>Aspek Materi</b>				
3.	Kemudahan memahami materi.	✓		
4.	Simulasi dalam video relevan dan mudah dipahami siswa.	✓		
5.	Materi mendukung pembentukan karakter disiplin siswa secara konkret.	✓		

6.	Ketepatan bahasa yang digunakan.	✓		
<b>Aspek Elemen Media</b>				
7.	Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.	✓		
8.	Kualitas visual dan kejelasan gambar.	✓		
9.	Kualitas animasi visual-simulation yang digunakan.	✓		
10.	Kualitas tampilan dan transisi video.	✓		
11.	Kesesuaian narasi, musik, dan efek suara yang digunakan.	✓		
<b>Aspek Evaluasi</b>				
12.	Soal yang ditampilkan sesuai dengan materi	✓		
13.	Kemudahan kuis	✓		

**C. Catatan/Komentar/Saran:**

.....  
 .....  
 .....

Depasar, 14 Agustus 2025  
 Validator  
  
 Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.  
 NIP. 199008052015042001

### Hasil Uji Instrumen Uji Kelompok Kecil dan Perorangan Judges I

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
**VALIDASI INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL**  
**PENGEMBANGAN VISUAL-SIMULATION DIGITAL "SIMATRA"**  
**BERBASIS SELF-REGULATED-LEARNING UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR**

**A. Petunjuk**

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
- Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
- Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.


**B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil**

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Media</b>				
1.	Kemudahan tampilan media visual-simulation digital.	✓		
2.	Kemudahan penggunaan media visual-simulation digital.	✓		
<b>Aspek Materi</b>				
1.	Kemudahan memahami materi.	✓		
2.	Simulasi dalam video relevan dan mudah dipahami siswa.	✓		
3.	Materi mendukung pembentukan karakter disiplin siswa secara konkret.	✓		

4.	Ketepatan bahasa yang digunakan.	✓		
<b>Aspek Elemen Media</b>				
1.	Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.	✓		
2.	Kualitas visual dan kejelasan gambar.	✓		
3.	Kualitas animasi visual-simulation yang digunakan.	✓		
4.	Kualitas tampilan dan transisi video.	✓		
5.	Kesesuaian narasi, musik, dan efek suara yang digunakan.	✓		
<b>Aspek Evaluasi</b>				
1.	Soal yang ditampilkan sesuai dengan materi	✓		
2.	Kemudahan kuis	✓		

**C. Catatan/Komentar/Saran:**

.....  
 .....  
 .....

Depasar, 25 September 2025  
 Validator  
  
 Dewi Anzelina, M.Pd.  
 NIP. 198808152023212046

### Hasil Uji Instrumen Uji Kelompok Kecil dan Perorangan Judges II



Tabulasi Silang Menurut Gregory

Judges	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 tersebut, 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 validitas uji kelompok kecil dan perorangan memperoleh skor 1,00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.



## Lampiran 15 Hasil Uji Instrumen Karakter Disiplin

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN KARAKTER DISIPLIN  
PENGEMBANGAN *INSTRUMENTATION DIGITAL "SIMATRA"* BERBASIS  
*SELF-REGULATED-LEARNING* UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER  
DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR

**A. Petunjuk**

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
- Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
- Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat memilikannya pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Validasi Instrumen Angket Penilaian Karakter Disiplin**

No.	Pernyataan	Penilaian Relevan	Tidak Relevan	Catatan
1.	Saya masuk kelas sebelum bel berbunyi.	✓		
2.	Saya tidak terlambat kembali ke kelas setelah istirahat.	✓		
3.	Saya memakai seragam sesuai hari.	✓		
4.	Saya menggunakan atribut sekolah sesuai aturan.	✓		
5.	Saya tidak makan saat guru mengajar.	✓		
6.	Saya tidak minum di kelas tanpa izin.	✓		
7.	Saya melaksanakan perintah guru dengan baik.	✓		
8.	Saya mendengarkan tanpa membantah.	✓		
9.	Saya duduk tenang saat guru menjelaskan, meskipun tidak mendengarkan.	✓		
10.	Saya duduk dengan tenang dan sopan saat pelajaran.	✓		
11.	Saya tidak ribut atau bermain sendiri.	✓		
12.	Saya mengangkat tangan sebelum bertanya.	✓		
13.	Saya menyelesaikan tugas sesuai waktu.	✓		
14.	Saya tidak menunda pekerjaan.	✓		
15.	Saya meminta izin sebelum keluar kelas.	✓		
16.	Saya tidak meninggalkan kelas tanpa sepengetahuan guru.	✓		
17.	Saya mengumpulkan tugas sesuai batas waktu.	✓		
18.	Saya mengerjakan tugas hingga selesai.	✓		
19.	Saya membawa perlengkapan belajar lengkap karena ditanyakan guru.	✓		
20.	Saya tidak meninggalkan lembar kertas.	✓		
21.	Saya membawa buku dan alat tulis sesuai jadwal.	✓		
22.	Saya tidak bergantung pada pengisian teman setiap hari.	✓		
23.	Saya berinisiatif memotivasi temannya jika mengalami atoran.	✓		
24.	Saya tidak menyebarkan rumor lain atau kebohongan yang dipertanyanya.	✓		
25.	Saya berbicara sopan pada teman agar tidak dimarahi guru.	✓		
26.	Saya berbicara sopan pada teman.	✓		
27.	Saya tidak mengorok atau mengigau teman.	✓		
28.	Saya tidak memukul atau mendorong jika sedang tidak emosi.	✓		
29.	Saya tidak memukul atau mendorong.	✓		
30.	Saya menyelesaikan masalah dengan damai.	✓		
31.	Saya menghargai sampah pada tempatnya.	✓		
32.	Saya tidak membuang sampah di kelas/laluan.	✓		
33.	Saya tidak memencet meja, kursi.	✓		

**C. Catatan/Komentar/Saran:** *Siswa*

Disusun: 14 Agustus 2023  
Validator

Dr. I Gusti Agung Arya Wulandari, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19900602015042001

### Hasil Uji Instrumen Karakter Disiplin Judges I

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN KARAKTER DISIPLIN  
PENGEMBANGAN *INSTRUMENTATION DIGITAL "SIMATRA"* BERBASIS  
*SELF-REGULATED-LEARNING* UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER  
DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR

**A. Petunjuk**

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
- Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
- Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat memilikannya pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Validasi Instrumen Angket Penilaian Karakter Disiplin**

No.	Pernyataan	Penilaian Relevan	Tidak Relevan	Catatan
1.	Saya masuk kelas sebelum bel berbunyi.	✓		
2.	Saya tidak terlambat kembali ke kelas setelah istirahat.	✓		
3.	Saya memakai seragam sesuai hari.	✓		
4.	Saya menggunakan atribut sekolah sesuai aturan.	✓		
5.	Saya tidak makan saat guru mengajar.	✓		
6.	Saya tidak minum di kelas tanpa izin.	✓		
7.	Saya melaksanakan perintah guru dengan baik.	✓		
8.	Saya mendengarkan tanpa membantah.	✓		
9.	Saya duduk tenang saat guru menjelaskan, meskipun tidak mendengarkan.	✓		
10.	Saya duduk dengan tenang dan sopan saat pelajaran.	✓		
11.	Saya tidak ribut atau bermain sendiri.	✓		
12.	Saya mengangkat tangan sebelum bertanya.	✓		
13.	Saya menyelesaikan tugas sesuai waktu.	✓		
14.	Saya tidak menunda pekerjaan.	✓		
15.	Saya meminta izin sebelum keluar kelas.	✓		
16.	Saya tidak meninggalkan kelas tanpa sepengetahuan guru.	✓		
17.	Saya mengumpulkan tugas sesuai batas waktu.	✓		
18.	Saya mengerjakan tugas hingga selesai.	✓		
19.	Saya membawa perlengkapan belajar lengkap karena ditanyakan guru.	✓		
20.	Saya tidak meninggalkan lembar kertas.	✓		
21.	Saya membawa buku dan alat tulis sesuai jadwal.	✓		
22.	Saya tidak bergantung pada pengisian teman setiap hari.	✓		
23.	Saya berinisiatif memotivasi temannya jika mengalami atoran.	✓		
24.	Saya tidak menyebarkan rumor lain atau kebohongan yang dipertanyanya.	✓		
25.	Saya berbicara sopan pada teman agar tidak dimarahi guru.	✓		
26.	Saya berbicara sopan pada teman.	✓		
27.	Saya tidak mengorok atau mengigau teman.	✓		
28.	Saya tidak memukul atau mendorong jika sedang tidak emosi.	✓		
29.	Saya tidak memukul atau mendorong.	✓		
30.	Saya menyelesaikan masalah dengan damai.	✓		
31.	Saya menghargai sampah pada tempatnya.	✓		
32.	Saya tidak membuang sampah di kelas/laluan.	✓		
33.	Saya tidak memencet meja, kursi.	✓		

**C. Catatan/Komentar/Saran:**

Disusun: 23 September 2023  
Validator

Dani Ardiyana, M.Pd.  
NIP. 198808112023212046

### Hasil Uji Instrumen Karakter Disiplin Judges II

Tabulasi Silang Menurut Gregory

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan Skor (1-2)	Relevan Skor (3-4)
Judges II	Tidak Relevan Skor (1-2)	-	-
	Relevan Skor (3-4)	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35

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

$$v = \frac{35}{0+0+0+35}$$

$$v = 1,00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas karakter disiplin memperoleh skor 1,00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.



## Lampiran 16 Modul Ajar

## MODUL AJAR

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Desak Putu Deva Widyagiri Putri
Instansi	: SD Negeri 3 Bakbakan
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase atau Kelas	: A / 2
Semester	: I (Ganjil)
BAB 1	: Aku Patuh Aturan
Topik / Materi	: B. Sikapku Mematuhi Aturan
Alokasi Waktu	: 1 kali pertemuan / 2 x 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik sudah mampu memahami materi sebelumnya yaitu “Berbagai aturan dalam keluargaku”.</li> <li>❖ Peserta didik sudah mampu mengenal aturan yang ada di keluarga dan sekolah.</li> </ul>	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME Dan berahlak mulia.</li> <li>2) Berkebhinnekaan global.</li> <li>3) Gotong royong.</li> <li>4) Mandiri.</li> <li>5) Bermalar kritis.</li> </ol>	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<b>A. Sarana</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Laptop / komputer</li> <li>2) Media <i>Visual-Simulation Digital</i> “SIMATRA”</li> <li>3) Proyektor/LCD</li> <li>4) <i>Speaker</i></li> <li>5) Jaringan internet</li> <li>6) LKPD</li> <li>7) Materi ajar</li> <li>8) Buku siswa</li> <li>9) Gambar</li> </ol> <b>B. Prasarana</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Ruang kelas</li> </ol>	

<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</li> <li>❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir kritis (HOTS), dan memiliki keterampilan berkolaborasi.</li> </ul>			
<b>F. MATERI PEMBELAJARAN</b>			
	<b>Materi Reguler</b>	<b>Materi Remedial</b>	<b>Materi Pengayaan</b>
	Menganalisis pengertian aturan, manfaat menaati aturan, akibat tidak mengikuti aturan, dan sikap tidak menaati aturan.	Menganalisis pengertian aturan, manfaat menaati aturan, akibat tidak mengikuti aturan, dan sikap tidak menaati aturan.	Pengayaan diberikan setelah peserta didik diketahui telah mencapai KKM. Materi pengayaan berupa materi reguler dengan kuantitas lebih banyak
<b>G. MODA PEMBELAJARAN</b>			
❖ Tatap Muka			
<b>H. JUMLAH PESERTA DIDIK</b>			
❖ 19 Peserta Didik			
<b>I. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Pendekatan : <i>Scientific TPACK</i></li> <li>❖ Strategi : <i>Self-Regulated-Learning</i></li> <li>❖ Metode : Penugasan, Pengamatan, Diskusi, dan Tanya Jawab</li> </ul>			
<b>KOMPONEN INTI</b>			
<b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>			
<b>FASE A</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Capaian Pembelajaran :</b> Peserta didik mengenal aturan di lingkungan keluarga, menceritakan contoh sikap mematuhi aturan di lingkungan keluarga, dan menunjukkan mematuhi perilaku di aturan lingkungan keluarga.</li> <li>❖ <b>Tujuan Pembelajaran :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui kegiatan pengamatan video simulasi pada media <i>visual-simulation digital</i> "SIMATRA", peserta didik mampu menganalisis pengertian dan menyebutkan contoh aturan di rumah dan sekolah.</li> </ol> </li> </ul>			



2. Melalui penggunaan media *visual-simulation digital* “SIMATRA” yang diberikan guru, peserta didik dapat mengidentifikasi pentingnya manfaat menaati aturan, akibat tidak mengikuti aturan, dan sikap tidak menaati aturan dengan tepat.
3. Melalui kegiatan berdiskusi, peserta didik dapat menunjukkan sikap patuh terhadap aturan melalui kegiatan interaktif.
4. Melalui kegiatan diskusi kelompok, peserta didik mampu menyajikan hasil diskusi kelompoknya terkait soal dalam LKPD dengan terampil.

❖ **Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)**

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian sikap mematuhi aturan dan contoh aturan dengan benar.
2. Peserta didik dapat menyebutkan manfaat menaati aturan, akibat tidak mengikuti aturan, dan sikap tidak menaati aturan dengan tepat.
3. Peserta didik dapat menunjukkan sikap mematuhi aturan dalam kehidupan sehari-hari.

**B. PEMAHAMAN BERMAKNA**

- Dengan mempelajari materi Sikapku Mematuhi Aturan, peserta didik memahami bahwa aturan dibuat untuk menciptakan ketertiban dan kenyamanan bersama. Mematuhi aturan berarti bersikap disiplin, menghargai orang lain, dan menjaga kebersamaan di rumah, sekolah, maupun lingkungan sekitar.

**C. PERTANYAAN PEMANTIK**

- ❖ Pernahkah kalian melihat teman yang datang terlambat ke sekolah atau tidak memakai seragam lengkap? Itu sikap yang baik atau tidak?
- ❖ Menurut kalian, mengapa kita harus mematuhi aturan di rumah dan sekolah?
- ❖ Apa yang bisa terjadi kalau aturan tidak dipatuhi?

**D. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dan guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, dan dilanjutkan dengan berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh ketua kelas. (<i>Religiusitas</i>)</li> <li>2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik. (<i>Orientasi</i>)</li> <li>3. Peserta didik menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapian diri dan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran. (<i>Integritas, kemandirian, PPK</i>)</li> <li>4. Peserta didik menyanyikan lagu Nasional “Sorak-sorak Bergembira”. (<i>Nasionalisme</i>)</li> <li>5. Peserta didik melakukan kegiatan apersepsi dengan</li> </ol>	10 menit

<p>menjawab pertanyaan dari guru terkait materi sebelumnya. (<i>Communication</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Peserta didik melakukan kegiatan apersepsi dengan menjawab pertanyaan dari guru (<i>Communication</i>)             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pernahkah kalian melihat teman yang datang terlambat ke sekolah atau tidak memakai seragam lengkap? Itu sikap yang baik atau tidak?</li> <li>b. Menurut kalian, mengapa kita harus mematuhi aturan di rumah dan sekolah?</li> <li>c. Apa yang bisa terjadi kalau aturan tidak dipatuhi?</li> </ol> </li> <li>7. Peserta didik menerima informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan pembelajaran.</li> </ol> <p><b>FASE 1</b> <b>Perencanaan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan sebuah gambar di papan tulis, lalu menceritakan cerita singkat yang berkaitan dengan gambar tersebut.</li> <li>2. Peserta didik diberikan pertanyaan terkait cerita dari gambar. Kegiatan ini bertujuan untuk memantik peserta didik untuk mampu menyebutkan materi pembelajaran hari ini.</li> <li>3. Guru memberikan stimulus dengan menayangkan media <i>visual-simulation digital</i> "SIMATRA", peserta didik mengamati video tersebut tentang sikapku mematuhi aturan.</li> <li>4. Pada saat mengamati, peserta didik diarahkan membuat catatan kecil menandai bagian penting dari video sebagai strategi mengingat.</li> <li>5. Peserta didik melakukan tanya jawab dan merespon pertanyaan yang diberikan guru (<i>Communication</i>)</li> <li>6. Salah satu peserta didik ditunjuk untuk menjelaskan kembali terkait isi video simulasi yang sudah diamati.</li> <li>8. Peserta didik menyimak sedikit penjelasan dari guru tentang materi yang berkaitan dengan sikap mematuhi aturan dalam <i>media visual-simulation digital</i> "SIMATRA".</li> <li>9. Peserta didik diarahkan untuk mengemukakan pendapat atau pertanyaan terkait hal yang masih belum dipahami.</li> </ol> <p><b>FASE 2</b> <b>Pelaksanaan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4-5 orang secara heterogen. (<i>Collaboration</i>)</li> </ol>	<p>50 menit</p>
--	-----------------

<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Peserta didik ditugaskan untuk mengerjakan LKPD dengan kelompok yang sudah dibagikan. <i>(Critical Thinking)</i></li> <li>3. Peserta didik dibagikan lembar LKPD dan menerima penjelasan dari guru tentang teknik pengerjaan dan batas waktu pengerjaan LKPD. <i>(Communication)</i></li> <li>4. Peserta didik diijinkan untuk bertanya mengenai hal yang belum dimengerti dalam mengerjakan LKPD. <i>(Mengkomunikasikan-Saintifik)</i></li> <li>5. Peserta didik melakukan penyelidikan dan mendiskusikan pertanyaan pada LKPD didalam kelompok. Setiap kelompok membagi peran dalam pencatat, pembaca soal, pengontrol waktu.</li> <li>6. Peserta didik mencatat hasil penyelidikan kelompok dalam Lembar Kerja. <i>(Collaboration, Critical Thinking)</i></li> <li>7. Peserta didik mempresentasikan hasil pekerjaannya ke depan kelas secara berkelompok. <i>(Mempresentasikan, critical thinking).</i></li> <li>8. Ice breaking (Lihat, pegang, ambil)</li> </ol> <p><b>FASE 3</b> <b>Evaluasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengevaluasi hasil penyelidikan melalui diskusi kelas.</li> <li>2. Peserta didik dibimbing guru dilanjutkan dengan penguatan dan penyamaan persepsi.</li> <li>3. Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok dan penghargaan bagi kelompok belajar yang paling aktif dan hasil diskusi yang paling baik.</li> <li>4. Peserta didik mengumpulkan LKPD kepada guru.</li> <li>5. Peserta didik menuliskan refleksi singkat terkait materi.</li> </ol> <p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diberi lembar evaluasi dan dijelaskan cara pengerjaannya.</li> <li>2. Peserta didik secara individu mengerjakan lembar evaluasi yang diberikan guru. <i>(Critical Thinking)</i></li> <li>3. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung.</li> <li>4. Refleksi terkait pembelajaran, serta tindak lanjut kepada peserta didik mengenai pembelajaran di pertemuan selanjutnya. <i>(Mengomunikasikan)</i></li> <li>5. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu daerah “curik-curik”. <i>(Nasionalis)</i></li> </ol>	<p>10 menit</p>
--	-----------------

6. Kegiatan ditutup dengan doa Bersama. Salam dan doa penutup dipimpin oleh ketua kelas. <i>(Religiusitas)</i>	
--	--

#### E. ASSESMENT ATAU PENILAIAN

- Performa ( presentasi )
- Tertulis

#### F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

##### Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

##### Remedial

- Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target, guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

#### G. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

**TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK**

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2.	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3.	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4.	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5.	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

**TABEL REFLEKSI UNTUK GURU**

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2.	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	



3.	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	
Wali Kelas II,  Desak Putu Monika Sandat, S.Pd. NIP. -		Gianyar, 29 Oktober 2025  Desak Putu Deva Widyagiri Putri NIM. 2211031129
Mengetahui Kepala Sekolah SD Negeri 3 Bakkakan  Ni Nyoman Kawitmawati, S.Pd. SD NIP. 196802242006022014		
<b>H. LAMPIRAN</b>		
1. LKPD 2. Asessmeen / Penilaian 3. Bahan Ajar 4. Soal Evaluasi		

**LAMPIRAN 1. LKPD**


## LAMPIRAN 2. ASESSMEN / PENILAIAN

No	Jenis Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk	Waktu Pelaksanaan
1.	Pengetahuan (Kognitif)	Tes	Terlampir	Saat Pembelajaran Berlangsung
2.	Sikap (Afektif)	Observasi	Terlampir	Saat Pembelajaran Berlangsung
3.	Keterampilan (Psikomotor)	Unjuk Kerja	Terlampir	Saat Pembelajaran Berlangsung

## Bentuk Instrumen Penilaian

## 1. Penilaian Pengetahuan (Kognitif)

## Format Lembar Penilaian Pengetahuan

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1		
2		
3		
dst		

## Rubrik Penilaian Pengetahuan

Jenis Soal	Skor	
	1	0
Pilihan ganda	Jawaban peserta didik yang menjawab benar	Peserta didik yang menjawab salah

## Pedoman Penskoran:

Skor maksimal ideal = 20

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100$$

## Kisi-Kisi Penilaian Pengetahuan

Kelas : II Sekolah Dasar  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila  
 Banyak soal : 20 Soal  
 Bentuk soal : Pilihan Ganda

No	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Tingkat Kognitif			No Soal
				C1	C2	C3	
1.	Peserta didik mengenal aturan	1. Melalui kegiatan pengamatan	1. Disajikan sebuah gambar	√			1

	<p>di lingkungan keluarga, menceritakan contoh sikap mematuhi aturan di lingkungan keluarga, dan menunjukkan mematuhi perilaku di aturan lingkungan keluarga.</p>	<p>video simulasi pada media <i>visual-simulation digital</i> "SIMATRA", peserta didik mampu menganalisis pengertian dan menyebutkan contoh aturan di rumah dan sekolah.</p> <p>2. Melalui penggunaan media <i>visual-simulation digital</i> "SIMATRA" yang diberikan guru, peserta didik dapat mengidentifikasi pentingnya manfaat menaati aturan, akibat tidak mengikuti aturan, dan sikap tidak menaati aturan dengan tepat.</p>	<p>tentang kehidupan di rumah, peserta didik dapat menyebutkan contoh aturan yang berlaku di rumah.</p> <p>2. Disajikan sebuah gambar tentang kegiatan sehari-hari, peserta didik dapat menyebutkan alasan pentingnya membereskan mainan.</p> <p>3. Disajikan ilustrasi kegiatan di sekolah, peserta didik dapat menyebutkan salah satu aturan dasar yang berlaku di sekolah.</p> <p>4. Disajikan contoh perilaku siswa di kelas, peserta didik dapat menyebutkan perilaku yang menunjukkan ketidakpatuhan terhadap aturan kelas.</p> <p>5. Disajikan deskripsi perilaku anak, peserta didik dapat mengidentifikasi sikap yang mencerminkan perilaku mematuhi</p>	√		2
				√		3
				√		4
				√		5



			aturan.			
			6. Disajikan pernyataan tentang tugas sekolah, peserta didik dapat menyebutkan manfaat mengumpulkan tugas tepat waktu.	√		6
			7. Disajikan sebuah gambar siswa di kelas, peserta didik dapat mengidentifikasi sikap siswa yang sesuai dengan aturan sekolah.	√		7
			8. Disajikan ilustrasi seorang siswa yang datang terlambat, peserta didik dapat menyebutkan akibatnya.	√		8
			9. Disajikan contoh kegiatan sebelum pergi bermain, peserta didik dapat menyebutkan manfaat dari sikap mematuhi aturan.	√		9
			10. Disajikan kasus pelanggaran aturan di rumah, peserta didik dapat menyebutkan akibat jika melanggarnya.	√		10
			11. Disajikan pernyataan	√		11





			tentang waktu tidur, peserta didik dapat menjelaskan tujuan aturan tidur tepat waktu bagi Kesehatan tubuh.				
			12. Disajikan kasus pelanggaran aturan di rumah, peserta didik dapat menjelaskan perasaan orang tua jika anak tidak berpamitan.	√			12
			13. Disajikan ilustrasi kegiatan di sekolah, peserta didik dapat mengidentifikasi sikap disiplin dalam kegiatan belajar.	√			13
			14. Disajikan contoh pelanggaran seragam, peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk pelanggaran terhadap aturan berpakaian di sekolah.	√			14
			15. Disajikan dua situasi kehidupan keluarga, peserta didik dapat menentukan situasi keluarga yang tram akibat	√			15

			mematuhi aturan.		√	16
			16. Disajikan teks singkat tentang perilaku siswa di sekolah, peserta didik dapat menjelaskan manfaat aturan di sekolah terhadap suasana belajar.		√	17
			17. Disajikan kasus tentang membuang sampah sembarangan di rumah, peserta didik dapat menentukan akibat nyata dari perilaku tersebut.		√	18
			18. Disajikan situasi teman ribut di kelas, peserta didik dapat memilih tindakan yang tepat untuk menegakkan aturan di kelas.		√	19
			19. Disajikan gambar siswa antri masuk kelas, peserta didik dapat memilih perilaku yang sesuai aturan saat antri dengan tertib.		√	20
			20. Disajikan dua perilaku berbeda, peserta didik dapat menentukan perilaku yang		√	

			menunjukkan ketidakpatuhan terhadap aturan beserta akibatnya.				
--	--	--	---	--	--	--	--

**Kunci Jawaban :**

1. B. Membantu orang tua di rumah
2. C. Agar rumah tetap rapi dan bersih
3. A. Masuk kelas dengan tertib setelah berbaris
4. B. Tidak mendengarkan guru di kelas saat guru menjelaskan
5. A. Anak yang mematuhi aturan
6. B. Guru percaya dan memberi pujian
7. D. Mematuhi aturan belajar dengan disiplin
8. A. Ketinggalan pelajaran
9. A. Orang tua merasa aman
10. B. Rani sulit bangun pagi dan mengantuk di sekolah
11. C. Agar tubuh segar dan siap belajar esok hari
12. C. Cemas dan khawatir
13. A. Disiplin mengikuti upacara bendera
14. B. Melanggar aturan seragam sekolah
15. C. Keluarga A
16. A. Suasana belajar menjadi tenang
17. B. Rumah menjadi kotor dan bau
18. B. Selalu menghargai guru
19. A. Berbaris dengan tertib dan sabar
20. B. Mencoret-coret dinding – tembok kelas menjadi kotor

**2. Penilaian Sikap Disiplin (Afektif)**

**Lembar Penilaian Sikap Percaya Diri**

No	Nama Siswa	Kriteria				Keterangan
		SP	P	CP	TP	
1.						
2.						
3.						
dst						

SP = Sangat Percaya Diri  
 P = Percaya Diri  
 CP = Cukup Percaya Diri  
 TP = Tidak Percaya Diri

Pedoman Penskoran :  
 Skor Maksimal Ideal = 16

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100$$

#### Rubrik Penilaian Sikap Percaya Diri

No	Indikator	Kriteria			
		SP	P	CP	TP
		4	3	2	1
1.	Berani tampil di depan kelas untuk mempresentasikan hasil kerjanya				
2.	Tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas				
3.	Berani memberikan pendapat dalam berdiskusi				
4.	Berani mengajukan pertanyaan pada materi yang belum dipahami				

#### Keterangan:

Skor 4 (SP) : 4 indikator terlaksana  
 Skor 3 (P) : 3 indikator terlaksana  
 Skor 2 (CP) : 2 indikator terlaksana  
 Skor 1 (TP) : 1 indikator terlaksana

### 3. Penilaian Keterampilan (Psikomotor)

#### Lembar Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Kriteria				Keterangan
		SB	B	CB	BB	
1.						
2.						
3.						
dst						

Pedoman Penskoran :  
 Skor Maksimal Ideal = 16

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100$$

#### Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Indikator	Kriteria			
		SP	P	CP	TP
		4	3	2	1
1.	Mampu menjawab LKPD dengan benar				
2.	Menjawab LKPD dengan jelas				
3.	Tulisan pada LKPD rapi				
4.	Mampu mempresentasikan LKPD dengan baik dan lancar				

#### 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



### LAMPIRAN 3. BAHAN AJAR

Aturan adalah ketentuan atau tata tertib yang harus kita ikuti agar kehidupan menjadi tertib, aman, dan teratur. Aturan dibuat supaya semua orang bisa hidup dengan nyaman dan aman. Misalnya, di rumah ada aturan tidur tepat waktu, supaya tubuh kita sehat. Di sekolah ada aturan masuk kelas tepat waktu dan mendengarkan guru, supaya pelajaran berjalan lancar. Di jalan juga ada aturan lalu lintas, supaya kendaraan tidak saling tabrakan. Jadi, aturan membantu kita belajar disiplin, bertanggung jawab, dan menghargai orang lain. Dengan mematuhi aturan, hidup kita menjadi lebih teratur, aman, dan menyenangkan.

#### 1. Manfaat Menaati Aturan



*Gambar lingkungan sekolah yang bersih dan rapi*

Aturan dibuat untuk menjaga ketertiban. Jika dilanggar, tentu ada orang yang merasa tidak nyaman. Oleh karena itu, mematuhi aturan adalah kewajiban, baik di rumah maupun di sekolah.

**Di rumah**, aturan biasanya dibuat oleh orang tua agar anak-anak belajar hidup disiplin. Misalnya aturan tidur tepat waktu, merapikan mainan setelah dipakai, membantu orang tua, dan menjaga kebersihan rumah. Mematuhi aturan adalah kewajiban penghuni rumah. Setiap rumah pasti memiliki aturan. Tata tertib di rumah penting untuk diterapkan. Disampaikan oleh orang tua kepada anak. Manfaatnya agar kita hidup disiplin. Selain itu, rumah akan lebih rapi dan bersih, kehidupan akan lebih tenteram dan harmonis, tidak akan terjadi pertengkaran, dan kerukunan keluarga tetap terjaga.

**Di sekolah**, aturan biasanya dibuat oleh guru agar siswa belajar hidup disiplin. Misalnya aturan datang tepat waktu, memakai seragam sesuai jadwal, menjaga kebersihan kelas, dan mendengarkan penjelasan guru. Mematuhi aturan adalah kewajiban semua siswa. Setiap sekolah pasti memiliki tata tertib. Tata tertib di sekolah penting untuk diterapkan. Disampaikan oleh guru kepada siswa.

Manfaatnya agar kita disiplin, rajin belajar, dan bertanggung jawab. Selain itu, sekolah akan lebih tertib, bersih, dan nyaman, kegiatan belajar akan berjalan lancar, tidak akan terjadi keributan, dan kerukunan antarsiswa tetap terjaga.

## 2. Akibat Tidak Mengikuti Aturan



*Gambar kelas yang berantakan*

### ❖ Manfaat menaati peraturan dirumah

- a) Mematuhi aturan rumah merupakan salah satu bentuk bakti kepada orang tua.
- b) Setiap anggota keluarga akan lebih disiplin.
- c) Rumah akan lebih rapi dan bersih.
- d) Kehidupan penghuni akan lebih tenteram dan harmonis.
- e) Jika peraturan rumah dipatuhi, tidak akan terjadi pertengkaran di antara anggota keluarga.
- f) Kerukunan keluarga tetap terjaga.
- g) Anggota keluarga akan lebih menyayangi satu sama lain.
- h) tercipta kehidupan yang bahagia baik secara individu maupun satu kolektif.
- i) Kewajiban semua penghuni rumah akan terlaksana dengan baik.
- j) Terhindar dari kekacauan yang diakibatkan pelanggaran atas aturan yang ditetapkan dalam rumah.

### ❖ Manfaat Menaati Peraturan di Sekolah

- a) Mematuhi aturan sekolah merupakan salah satu bentuk hormat kepada guru.
- b) Setiap siswa akan lebih disiplin.

- c) Kelas dan lingkungan sekolah akan lebih rapi dan bersih.
- d) Proses belajar mengajar menjadi lebih tertib dan lancar.
- e) Jika peraturan sekolah dipatuhi, tidak akan terjadi keributan di antara siswa.
- f) Kerukunan antarsiswa dan guru tetap terjaga.
- g) Menghargai dan menyayangi satu sama lain.
- h) Tercipta suasana belajar yang menyenangkan baik secara individu maupun bersama-sama.
- i) Kewajiban semua siswa di sekolah akan terlaksana dengan baik.
- j) Terhindar dari kekacauan yang diakibatkan pelanggaran atas aturan sekolah.

### 3. Sikap Tidak Menaati Aturan

Dalam kehidupan sehari-hari, ada beragam aturan yang berlaku. Aturan atau tata tertib berisi kebijakan, hak, dan kewajiban yang harus dipatuhi. Aturan yang mengikat pada masyarakat disebut dengan norma. Berikut contoh sikap tidak menaati aturan.



*Gambar sikap tidak mematuhi aturan*

#### ❖ Contoh sikap tidak menaati aturan di rumah

- a) Mengabaikan perintah orang tua.
- b) Mengganggu kakak atau adik yang sedang belajar.
- c) Ibadah tidak tepat waktu.
- d) Menonton tayangan yang tidak boleh ditonton oleh anak-anak.
- e) Menonton TV sampai larut malam.
- f) Bangun kesiang.
- g) Tidak berpamitan saat keluar rumah.
- h) Tidak merapikan mainan dan barang yang dimiliki

- i) Tidak mematuhi nasihat orang tua.
- j) Membuang sampah sembarangan.

❖ **Contoh sikap tidak menaati aturan di sekolah**

- a) Datang terlambat ke sekolah.
- b) Tidak memakai seragam sesuai ketentuan.
- c) Tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru.
- d) Ribut atau bercanda saat pelajaran berlangsung.
- e) Mengganggu teman yang sedang belajar.
- f) Keluar kelas tanpa izin guru.
- g) Tidak mengikuti upacara bendera dengan tertib.
- h) Membuang sampah sembarangan di kelas atau halaman sekolah.
- i) Tidak menghormati guru dan teman.
- j) Berkelahi atau bertengkar dengan teman di sekolah.





#### LAMPIRAN 4. SOAL EVALUASI

**Nama** :

**No. Absen** :

**Kelas** :

**Petunjuk :**

1. Berdoalah dahulu sebelum kamu mengerjakan soal!
2. Tuliskan tanggal, nama, nomor absenmu pada kolom yang disediakan!
3. Bacalah dengan teliti soal yang akan kamu kerjakan!
4. Kerjakan dahulu soal-soal yang kamu anggap paling mudah.
5. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum kamu serahkan kepada gurumu!



1.

Setelah melihat gambar di atas, sebagai anak seharusnya kita selalu...

- A. Bebas bermain kapan saja
  - B. Membantu orang tua di rumah
  - C. Tidak perlu mendengarkan orang tua
  - D. Boleh membantah orang tua
2. Ibu meminta Rian membereskan mainannya setelah bermain. Mengapa kita perlu membereskan mainan setelah digunakan?
- A. Supaya rumah terlihat berantakan
  - B. Supaya orang tua marah
  - C. Agar rumah tetap rapi dan bersih
  - D. Agar bisa bermain lagi tanpa izin
3. Setiap pagi, siswa SD Harapan Bangsa bebaris dengan rapi sebelum masuk kelas.

Aturan yang dilakukan siswa tersebut adalah...

- A. Masuk kelas dengan tertib setelah berbaris
- B. Bermain saat guru menjelaskan
- C. Tidak memakai seragam sesuai hari
- D. Ribut saat pelajaran berlangsung

4.



Sikap anak dalam gambar tersebut menunjukkan bahwa ia...

- A. Mengumpulkan tugas tepat waktu
  - B. Tidak mendengarkan guru di kelas saat guru menjelaskan
  - C. Memakai atribut sekolah sesuai aturan
  - D. Mendengarkan penjelasan guru
5. Mirah selalu beribadah tepat waktu dan membantu orang tua di rumah.

Sikap Mirah menunjukkan...

- A. Anak yang mematuhi aturan
  - B. Anak yang suka membantah
  - C. Anak yang malas
  - D. Anak yang tidak taat aturan
6. Siti selalu mengumpulkan tugas tepat waktu. Apa manfaat dari sikap Siti tersebut?
- A. Guru menjadi marah
  - B. Guru percaya dan memberi pujian
  - C. Teman tidak suka
  - D. Siti dihukum

7.



Sikap siswa pada gambar di atas menunjukkan...

- A. Mengabaikan guru
  - B. Bermain di kelas
  - C. Tidur saat Pelajaran
  - D. Mematuhi aturan belajar dengan disiplin
8. Raka sering terlambat datang ke sekolah. Akibat yang mungkin dialami Raka adalah...
- A. Tidak mendapatkan hukuman
  - B. Ketinggalan pelajaran
  - C. Dipuji teman-teman
  - D. Bisa bermain lebih lama
9. Reni selalu berpamitan kepada orang tuanya sebelum pergi bermain ke rumah teman. Apa manfaat dari sikap Reni tersebut?
- A. Orang tua merasa aman
  - B. Rani bisa pergi tanpa izin orang tua
  - C. Bebas pulang larut malam
  - D. Tidak perlu mendengarkan orang tua
10. Rani sering menonton televisi sampai larut malam dan tidak mau tidur tepat waktu. Apa akibat dari perilaku Rani tersebut?
- A. Rani bisa bangun pagi dengan semangat
  - B. Rani sulit bangun pagi dan mengantuk di sekolah
  - C. Rani menjadi rajin belajar setiap malam
  - D. Rani mendapat hadiah dari orang tua
11. Tidur tepat waktu membantu tubuh beristirahat.  
Mengapa kita harus tidur tepat waktu?
- A. Supaya bisa bermain lebih lama

- B. Agar bisa menonton TV malam
  - C. Agar tubuh segar dan siap belajar esok hari
  - D. Supaya tidak disuruh tidur
12. Romi pergi ke rumah temannya tanpa izin dari orang tua. Apa perasaan orang tua Romi Ketika ia tidak berpamitan?
- A. Senang
  - B. Tidak peduli
  - C. Cemas dan khawatir
  - D. Memberi hadiah

13.



Sikap yang ditunjukkan siswa pada gambar tersebut adalah...

- A. Disiplin mengikuti upacara bendera
- B. Bermain saat upacara
- C. Tidak taat aturan
- D. Semua jawaban salah

14.



Perilaku pada gambar menunjukkan bahwa siswa...

- A. Patuh aturan sekolah
  - B. Melanggar aturan seragam sekolah
  - C. Rajin belajar
  - D. Disiplin
15. Teks bacaan:
1. Keluarga A selalu hidup rukun. Mereka saling membantu dan tidak suka bertengkar.

2. Keluarga B sering bertengkar di rumah. Mereka suka berebut dan marah-marah.

Situasi keluarga yang tentram karena mematuhi aturan adalah...

- A. Keluarga B
  - B. Keluarga yang suka marah
  - C. Keluarga A
  - D. Semua keluarga
16. Siswa di kelas selalu mematuhi aturan sekolah. Mereka datang tepat waktu dan mendengarkan guru dengan baik. Suasana belajar menjadi tenang dan menyenangkan.

Manfaat menaati aturan sekolah adalah...

- A. Suasana belajar menjadi tenang
  - B. Suasana belajar terganggu
  - C. Siswa ribut di kelas
  - D. Guru menjadi marah
17. Sehabis makan makanan kemasan, Dina suka membuang sampah sembarangan di rumah. Akibat dari perbuatan dina tersebut adalah?
- A. Udara menjadi segar
  - B. Rumah menjadi kotor dan bau
  - C. Orang tua senang
  - D. Rumah tampak bersih

18.



Dari gambar tersebut, tindakan apa yang sebaiknya kamu lakukan?

- A. Ikut ribut supaya seru
- B. Selalu menghargai guru
- C. Diam saja walau terganggu
- D. Keluar kelas tanpa izin



19.



Perilaku yang sesuai dengan aturan saat antre bersalaman adalah...

- A. Berbaris dengan tertib dan sabar
- B. Menyerobot antrean
- C. Berebut masuk kelas
- D. Mendorong teman di depan

20.

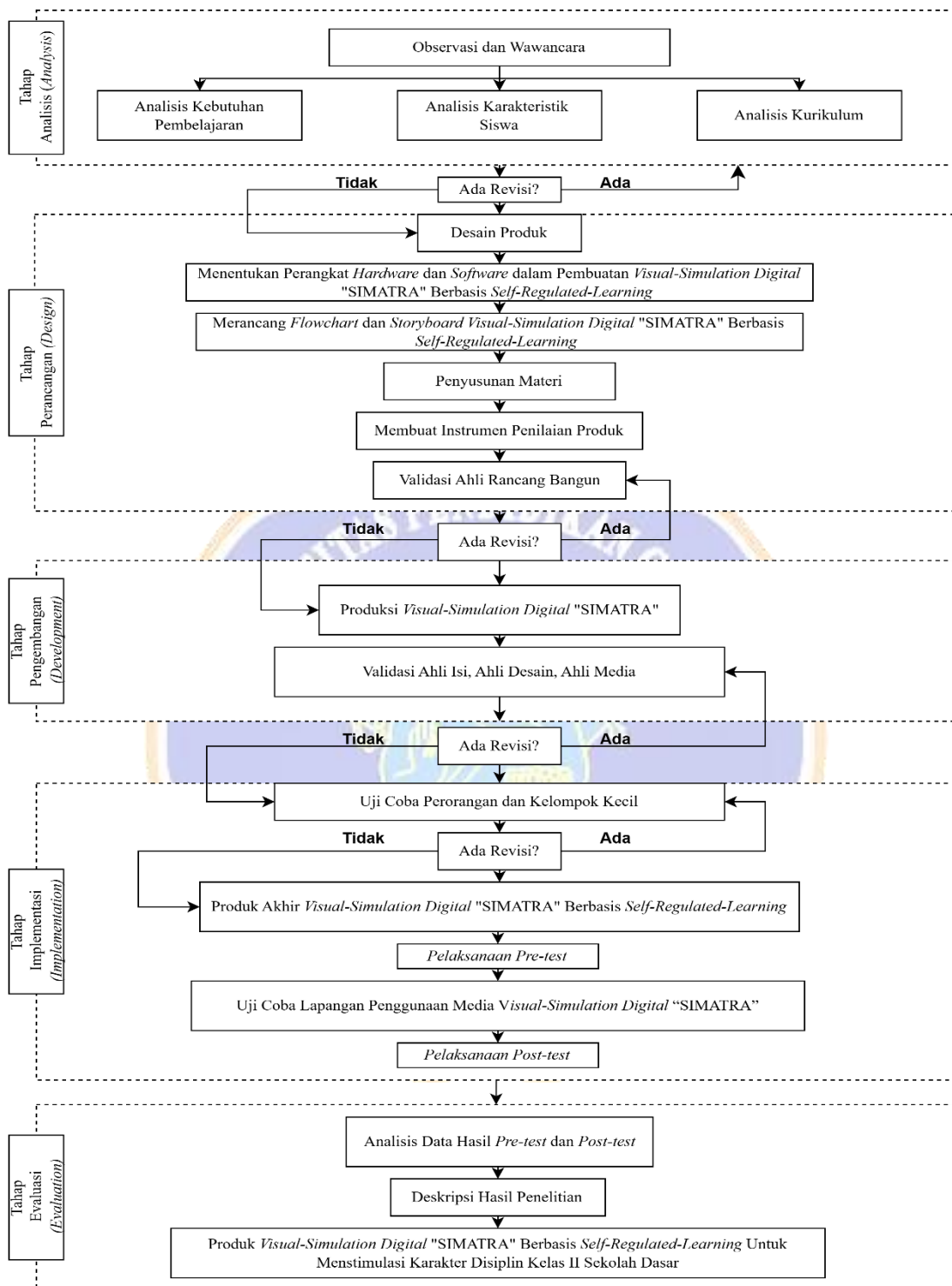


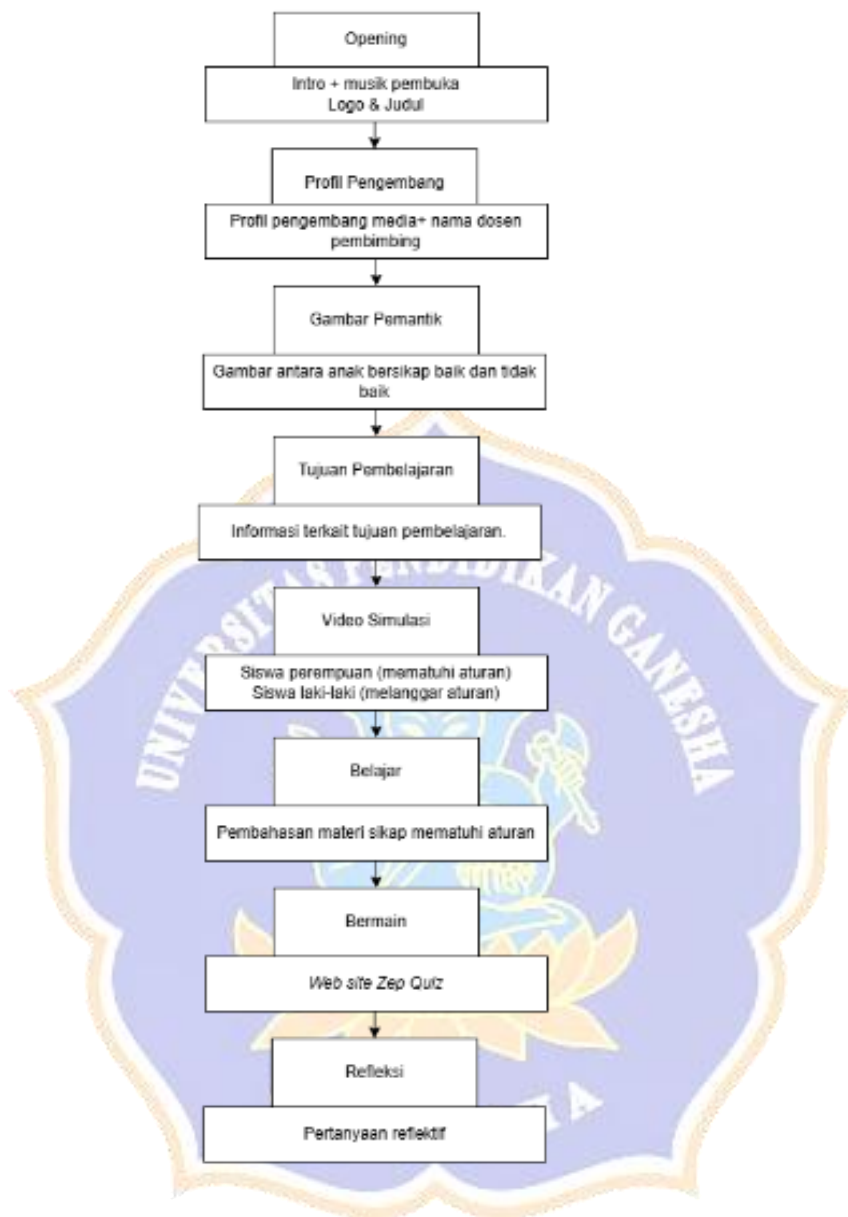
Perhatikan kedua gambar berikut!

Dari dua gambar tersebut, perilaku manakah yang menunjukkan tidak patuh aturan berserta akibatnya?


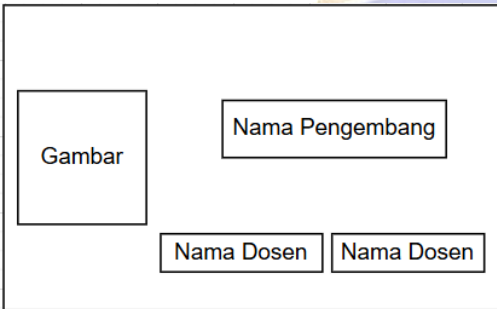
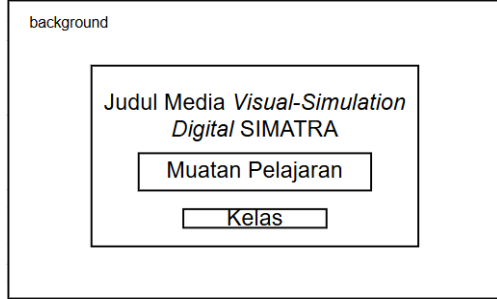
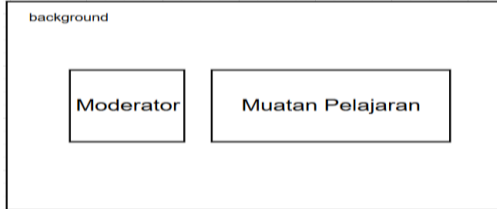
- A. Berbaris rapi – suasana menjadi tertib
- B. Mencoret-coret dinding – tembok kelas menjadi kotor
- C. Mengikuti arahan guru – kelas menjadi tenang
- D. Membuang sampah pada tempatnya – lingkungan bersih

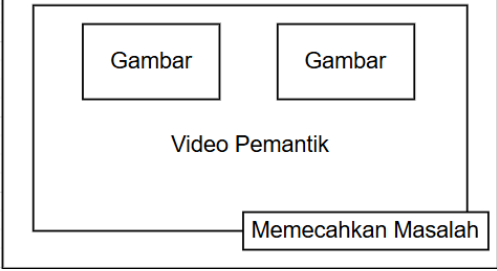
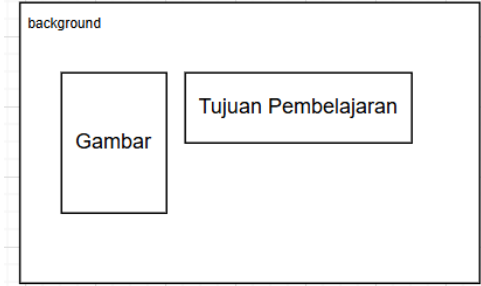
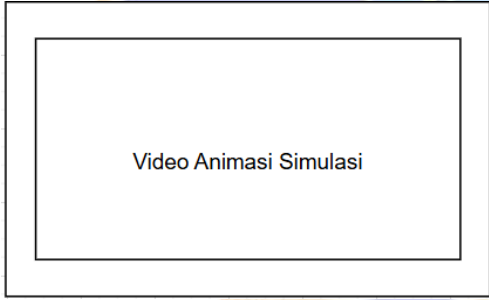
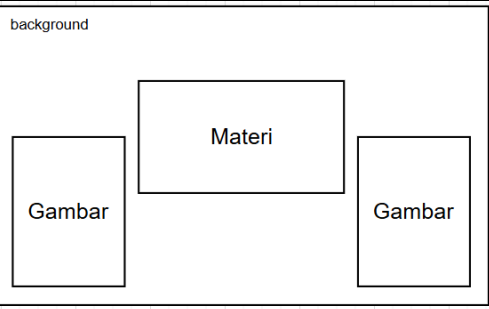
## Lampiran 17 Diagram Alir Model ADDIE



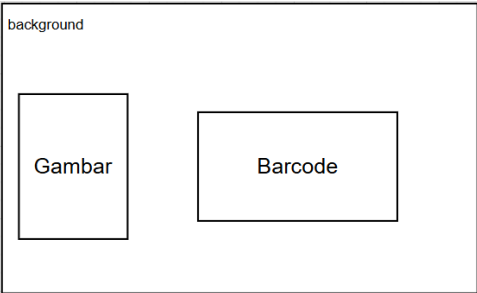
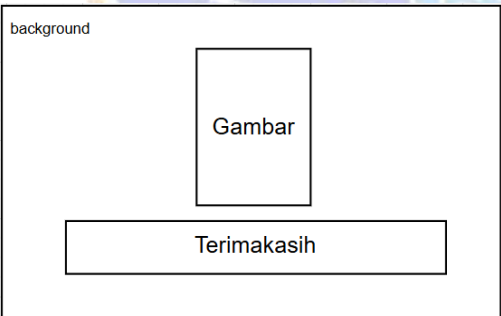
Lampiran 18 *Flowchart*

Lampiran 19 *Storyboard*

No	Visual	Audio	Durasi	Keterangan
1		Musik Pembuka	00.00-00.05	Pada tampilan awal media <i>Visual-Simulation Digital</i> “SIMATRA” pengguna dapat melihat opening video berserta logo.
2		Musik Pembuka	00.05-00.07	Pada tampilan ini pengguna akan dapat melihat informasi mengenai orang yang membuat media dan dosen pembimbing. Untuk profil pengembang terdiri dari nama dan NIM, dan lain-lain.
3		Musik Pembuka	00.07-00.13	Pada halaman ini pengguna dapat melihat informasi awal tentang judul media <i>Visual-Simulation Digital</i> “SIMATRA”, deskripsi sasaran kelas.
4		Musik Latar	00.13-00.28	Pada halaman ini disajikan awalan moderator yang membuka dengan memperkenalkan diri dan mengenalkan

				muatan pelajaran.
5		Musik Latar	00.28-00.40	Pada halaman ini pengguna akan diberikan latihan awal dengan pertanyaan pemantik dengan tayangan gambar yang akan diselesaikan langsung dengan cara mengetik jawaban pada kolom yang disediakan.
6		Musik Latar	00.40-01.40	Pada halaman ini pengguna akan dijelaskan terkait tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
7		Musik Latar	01.40-05.05	Pada halaman ini pengguna diberikan permasalahan dalam bentuk video animasi yang menceritakan 2 orang siswa yang memiliki sikap yang berbeda.
8		Musik Latar	05.05-07.16	Pada halaman ini, pengguna diberikan penjelasan materi dengan alur linear yaitu penyajian materi yang disajikan berurutan dari awal sampai



				akhir, dan diselingi beberapa pertanyaan.
9	<p>background</p>  <p>The screenshot shows a white rectangular area on a light gray background. Inside this area, there is a smaller white rectangle containing the word 'Gambar' on the left and a 'Barcode' on the right.</p>	Musik Latar	07.16- 07.32	Pada halaman ini disediakan <i>scan barcode</i> untuk kuis.
10	<p>background</p>  <p>The screenshot shows a white rectangular area on a light gray background. Inside this area, there is a smaller white rectangle containing the word 'Gambar' on the left and a 'Terimakasih' (Thank you) message on the right.</p>	Musik Latar	07.32- 08.03	Pada halaman ini diberikan pertanyaan refleksi terkait perasaan siswa dan materi pelajaran yang sudah didapatkan.

## Lampiran 20 Angket Ahli Rancang Bangun I

**ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN *VISUAL-SIMULATION DIGITAL* “SIMATRA” BERBASIS *SELF-REGULATED-LEARNING* UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR  
( AHLI RANCANG BANGUN)**

Judul Penelitian : Pengembangan *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar.

Sasaran Program : Siswa Kelas II SD Negeri 3 Bakbakan

Peneliti : Desak Putu Deva Widyagiri Putri

Pembimbing : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)  
Dewi Anzelina, M.Pd. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar” dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap rancang bangun Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penelitian isi mata pelajaran.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas II SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Petunjuk Pengerjaan**

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

**B. Tabel Validasi Ahli Rancang Bangun**

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Model Pengembangan yang Digunakan					
1.	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	✓			
2.	Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan.		✓		
Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan					
1.	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan.		✓		
2.	Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan.	✓			
Aspek Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan					
1.	Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan.	✓			
2.	Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan.	✓			
3.	Keruntutan langkah-langkah pengembangan.	✓			

Aspek Evaluasi formatif				
1.	Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan.		✓	
2.	Kejelasan instrumen evaluasi yang digunakan.	✓		
3.	Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi.	✓		
4.	Ketepatan subjek coba yang dilibatkan.	✓		

#### C. Komentar/Saran

1. Pada Flowchart dan Storyboard, bagian awal setelah opening, sampaikan petunjuk penggunaan media.
2. Pada Tahap Analisis, perlu juga ada Evaluasi, karena pada model ADDIE setiap tahapan ada evaluasi.

#### D. Kesimpulan

Materi pada Media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 8 Oktober 2025  
Validator/Ahli Media Pembelajaran



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

NIP. 19710815 200112 1 001

**PERNYATAAN**

## Lampiran 21 Pernyataan Validitas Ahli Rancang Bangun I

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 19710815 200112 1 001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai desain intruksional media pembelajaran dari media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar" yang disusun oleh:

Nama : Desak Putu Deva Widyagiri Putri

NIM : 2211031129

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 8 Oktober 2025

Validator/Ahli Media Pembelajaran



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

NIP. 19710815 200112 1 001



## Lampiran 22 Angket Ahli Rancang Bangun II

**ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN *VISUAL-SIMULATION DIGITAL* “SIMATRA” BERBASIS *SELF-REGULATED-LEARNING* UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR (AHLI RANCANG BANGUN)**

Judul Penelitian : Pengembangan *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar.

Sasaran Program : Siswa Kelas II SD Negeri 3 Bakbakan

Peneliti : Desak Putu Deva Widyagiri Putri

Pembimbing : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)  
Dewi Anzelina, M.Pd. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar” dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap rancang bangun Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penelitian isi mata pelajaran.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas II SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Petunjuk Pengerjaan**

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

**B. Tabel Validasi Ahli Rancang Bangun**

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Model Pengembangan yang Digunakan					
1.	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	√			
2.	Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan.	√			
Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan					
1.	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan.		√		
2.	Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan.		√		
Aspek Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan					
1.	Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan.	√			
2.	Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan.	√			
3.	Keruntutan langkah-langkah pengembangan.				
Aspek Evaluasi formatif					

1.	Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan.	✓			
2.	Kejelasan instrumen evaluasi yang digunakan.	✓			
3.	Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi.	✓			
4.	Ketepatan subjek coba yang dilibatkan.	✓			

#### C. Komentar/Saran

1. Gunakan simbol-simbol standar pada flowchart
2. Jelaskan tahapan alur pada sajian materi apakah linear, hirarki atau prosedural

#### D. Kesimpulan

Materi pada Media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 14 Oktober 2025  
Validator/Ahli Media Pembelajaran



Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198908082024211004

## Lampiran 23 Pernyataan Validitas Ahli Rancang Bangun II

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198908082024211004

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai desain intruksional media pembelajaran dari media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar" yang disusun oleh:

Nama : Desak Putu Deva Widyagiri Putri

NIM : 2211031129

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 14 Oktober 2025  
Validator/Ahli Media Pembelajaran



Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd.,M.Pd.

NIP. 198908082024211004

## Lampiran 24 Angket Ahli Isi/Materi Pembelajaran I

**A. Petunjuk Pengerjaan**

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

**B. Tabel Validasi Ahli Isi Materi Pembelajaran**

B. Tabel Validasi Ahli Isi Materi Pembelajaran		Skor			
No	Pernyataan	4	3	2	1
<b>Aspek Ketetapan Materi</b>					
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD.	✓			
2.	Ketepatan materi dalam menstimulasi karakter disiplin.	✓			
<b>Aspek Kesesuaian Dengan Karakter</b>					
1.	Kesesuaian konten dengan nilai-nilai karakter khususnya disiplin.	✓			
2.	Materi memberikan contoh nyata penerapan sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari.	✓			
<b>Aspek Kebermanaknaan Materi</b>					
1.	Materi mudah dipahami siswa kelas II SD.	✓			
2.	Materi bersifat kontekstual dan dekat dengan pengalaman siswa.	✓			
<b>Aspek Pendekatan <i>Self-Regulated Learning</i></b>					
1.	Materi mendorong siswa untuk belajar mandiri dan mengatur perilakunya sendiri.	✓			
2.	Materi mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.	✓			
<b>Aspek Penyajian Materi</b>					
1.	Urutan materi logis dan sistematis.		✓		
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan bahasa siswa kelas II SD.	✓			
<b>Aspek Kesesuaian Media &amp; Materi</b>					
1.	Konten materi selaras dengan visual, animasi, dan video yang disajikan dalam media.	✓			
2.	Kuis mendukung penguatan materi dan karakter.	✓			



ANGKET PENILAIAN ISI/MATERI  
 PENGEMBANGAN *VISUAL-SIMULATION DIGITAL* "SIMATRA"  
 BERBASIS *SELF-REGULATED-LEARNING* UNTUK  
 MENSTIMULASI KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH  
 DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA"  
 Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi  
 Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar.

Sasaran Program : SD Negeri 3 Bakbakan

Peneliti : Desak Putu Deva Widyagiri Putri

Pembimbing : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)  
 Dewi Anzelina, M.Pd. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dewi Anzelina, M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar" dimohonkan kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap isi dari Media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penelitian isi mata pelajaran.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Ibu mengenai isi materi dari Media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas II SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap Media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

**C. Komenta/Saran**

--

**D. Kesimpulan**

Materi pada Media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" ini dinyatakan:

- ① Layak digunakan tanpa revisi
  2. Layak digunakan dengan revisi
  3. Tidak layak digunakan
- (Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 25 September 2025  
Validator/Ahli Isi Materi Pembelajaran



Dewi Anzelina, M.Pd.  
NIP. 198808152023212046

## Lampiran 25 Pernyataan Validitas Ahli Isi/Materi Pembelajaran I

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewi Anzelina, M.Pd.

NIP : 198808152023212046

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai isi/materi dari Media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar" yang disusun oleh:

Nama : Desak Putu Deva Widyagiri Putri

NIM : 2211031129

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 25 September 2025  
Validator/Ahli Isi Materi Pembelajaran



Dewi Anzelina, M.Pd.  
NIP. 198808152023212046

## Lampiran 26 Angket Ahli Isi/Media Pembelajaran II

### ANGKET PENILAIAN ISI/MATERI PENGEMBANGAN *VISUAL-SIMULATION DIGITAL* "SIMATRA" BERBASIS *SELF-REGULATED-LEARNING* UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA"  
Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi  
Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar.

Sasaran Program : SD Negeri 3 Bakbakan

Peneliti : Desak Putu Deva Widyagiri Putri

Pembimbing : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)  
Dewi Anzelina, M.Pd. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar" dimohonkan kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap isi dari Media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penelitian isi mata pelajaran.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Ibu mengenai isi materi dari Media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas II SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap Media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.



**A. Petunjuk Pengerjaan**

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

**B. Tabel Validasi Ahli Isi Materi Pembelajaran**

B. Tabel Validasi Ahli Isi Materi Pembelajaran		Skor			
No	Pernyataan	4	3	2	1
<b>Aspek Ketetapan Materi</b>					
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD.	✓			
2.	Ketepatan materi dalam menstimulasi karakter disiplin.	✓			
<b>Aspek Kesesuaian Dengan Karakter</b>					
1.	Kesesuaian konten dengan nilai-nilai karakter khususnya disiplin.	✓			
2.	Materi memberikan contoh nyata penerapan sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari.	✓			
<b>Aspek Kebermaknaan Materi</b>					
1.	Materi mudah dipahami siswa kelas II SD.	✓			
2.	Materi bersifat kontekstual dan dekat dengan pengalaman siswa.	✓			
<b>Aspek Pendekatan <i>Self-Regulated Learning</i></b>					
1.	Materi mendorong siswa untuk belajar mandiri dan mengatur perilakunya sendiri.	✓			
2.	Materi mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.	✓			
<b>Aspek Penyajian Materi</b>					
1.	Urutan materi logis dan sistematis.	✓			
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan bahasa siswa kelas II SD.	✓			
<b>Aspek Kesesuaian Media &amp; Materi</b>					
1.	Konten materi selaras dengan visual, animasi, dan video yang disajikan dalam media.	✓			
2.	Kuis mendukung penguatan materi dan karakter.	✓			



**C. Komentar/Saran**

Isi materi pembelajaran sudah sesuai .


**D. Kesimpulan**

Materi pada Media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 29 September 2025  
Validator/Ahli Isi Materi Pembelajaran



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199004142023212054

## Lampiran 27 Pernyataan Validitas Ahli Isi/Materi Pembelajaran II

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP : 199004142023212054

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai isi/materi dari Media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar" yang disusun oleh:

Nama : Desak Putu Deva Widyagiri Putri


NIM : 2211031129

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 29 September 2025

Validator/Ahli Isi Materi Pembelajaran



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199004142023212054

## Lampiran 28 Angket Ahli Desain Instruksional I

**ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN *VISUAL-SIMULATION DIGITAL* “SIMATRA” BERBASIS *SELF-REGULATED-LEARNING* UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR  
( AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL )**

Judul Penelitian : Pengembangan *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar.

Sasaran Program : Siswa Kelas II SD Negeri 3 Bakbakan

Peneliti : Desak Putu Deva Widyagiri Putri

Pembimbing : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)  
Dewi Anzelina, M.Pd. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar” dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap desain instruksional Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penelitian isi mata pelajaran.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas II SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Petunjuk Pengerjaan**

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

**B. Tabel Validasi Ahli Desain Instruksional**

5. Tabel Validasi/Ami Desain Instruksional

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Pembelajaran					
1.	Petunjuk penggunaan media digital <i>visual-simulation</i> .		✓		
2.	Ketepatan dapat memotivasi siswa.	✓			
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran yang dicantumkan dalam desain media digital <i>visual-simulation</i> .		✓		
4.	Kejelasan menyampaikan materi dengan baik.		✓		
Aspek Materi					
1.	Kesesuaian capaian pembelajaran (CP) dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓			
2.	Susunan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).		✓		
3.	Penyampaian pembelajaran yang menarik mampu memotivasi siswa.	✓			
4.	Materi pembelajaran sesuai dengan sumber belajar yang digunakan oleh siswa.	✓			
Aspek Media					
1.	Media yang digunakan dapat menstimulasi karakter disiplin siswa.	✓			
2.	Media yang digunakan dapat memudahkan siswa.	✓			

**C. Komentar/Saran**

1. Sampaikan tujuan pembelajaran di bagian awal media.
2. Penyajian materi diperlambat, terutama penjelasan dari narator.

**D. Kesimpulan**

Materi pada Media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 8 Oktober 2025  
Validator/Ahli Media Pembelajaran



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

NIP. 19710815 200112 1 001



## Lampiran 29 Pernyataan Validitas Ahli Desain Instruksional I

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 19710815 200112 1 001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai desain intruksional media pembelajaran dari media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar" yang disusun oleh:

Nama : Desak Putu Deva Widyagiri Putri

NIM : 2211031129

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 8 Oktober 2025  
Validator/Ahli Media Pembelajaran



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

NIP. 19710815 200112 1 001

## Lampiran 30 Angket Ahli Desain Instruksional II

### ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN *VISUAL-SIMULATION DIGITAL* “SIMATRA” BERBASIS *SELF-REGULATED-LEARNING* UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR (AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL)

Judul Penelitian : Pengembangan *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA”  
Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi  
Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar.

Sasaran Program : Siswa Kelas II SD Negeri 3 Bakbakan

Peneliti : Desak Putu Deva Widyagiri Putri

Pembimbing : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)  
Dewi Anzelina, M.Pd. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar” dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap desain instruksional Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penelitian isi mata pelajaran.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas II SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Petunjuk Pengerjaan**

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

**B. Tabel Validasi Ahli Desain Instruksional**

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Pembelajaran					
1.	Petunjuk penggunaan media digital <i>visual-simulation</i> .	√			
2.	Ketepatan dapat memotivasi siswa.	√			
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran yang dicantumkan dalam desain media digital <i>visual-simulation</i> .	√			
4.	Kejelasan menyampaikan materi dengan baik.	√			
Aspek Materi					
1.	Kesesuaian capaian pembelajaran (CP) dengan tujuan pembelajaran (TP).	√			
2.	Susunan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).	√			
3.	Penyampaian pembelajaran yang menarik mampu memotivasi siswa.		√		
4.	Materi pembelajaran sesuai dengan sumber belajar yang digunakan oleh siswa.	√			
Aspek Media					

1.	Media yang digunakan dapat menstimulasi karakter disiplin siswa.		√		
2.	Media yang digunakan dapat memudahkan siswa.	√			

### C. Komentar/Saran

1. Atur jumlah kuis di awal agar tidak terlalu banyak cukup 1-2 pertanyaan

### D. Kesimpulan

Materi pada Media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 14 Oktober 2025  
Validator/Ahli Media Pembelajaran



Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198908082024211004

## Lampiran 31 Pernyataan Validitas Ahli Desain Instruksional

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd.,M.Pd.

NIP : 198908082024211004

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai desain intruksional media pembelajaran dari media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar" yang disusun oleh:

Nama : Desak Putu Deva Widyagiri Putri

NIM : 2211031129

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 14 Oktober 2025

Validator/Ahli Media Pembelajaran



Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd.,M.Pd.

NIP. 198908082024211004



## Lampiran 32 Angket Ahli Media Pembelajaran I

**ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN *VISUAL-SIMULATION DIGITAL* “SIMATRA” BERBASIS *SELF-REGULATED-LEARNING* UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR (AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar.

Sasaran Program : Siswa Kelas II SD Negeri 3 Bakbakan

Peneliti : Desak Putu Deva Widyagiri Putri

Pembimbing : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)  
Dewi Anzelina, M.Pd. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar” dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penelitian isi mata pelajaran.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas II SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Petunjuk Pengerjaan**

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

**B. Tabel Validasi Ahli Media Pembelajaran**

No		Pernyataan	Skor			
			4	3	2	1
Aspek Teks						
1.	Kesesuaian jenis dan ukuran teks.		✓			
2.	Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.	✓				
Aspek Gambar						
1.	Kualitas visual dan ketajaman gambar.	✓				
2.	Kemenarikan gambar yang digunakan.	✓				
3.	Kesesuaian gambar dengan materi sikap mematuhi aturan.	✓				
Aspek Animasi/Simulasi						
1.	Kualitas animasi <i>visual-simulation</i> yang digunakan.	✓				
2.	Kesesuaian animasi dengan konteks pembelajaran karakter disiplin.	✓				
Aspek Video						
1.	Kualitas tampilan dan transisi video.	✓				
2.	Kesesuaian isi video dengan materi Sikapku Mematuhi Aturan.	✓				
3.	Daya tarik video dalam menarik perhatian siswa.	✓				
Aspek Audio						
1.	Kesesuaian narasi, musik, dan efek suara yang digunakan.		✓			
Aspek Layout/Desain Tampilan						
1.	Keserasian tata letak antara teks, gambar, dan elemen lainnya.		✓			
2.	Proporsi penggunaan ruang antar elemen dalam media.	✓				

Aspek Navigasi & Interaktivitas				
1.	Kemudahan akses dan penggunaan media oleh siswa kelas II SD.	✓		
2.	Media dapat digunakan secara mandiri dan berulang ( <i>self-regulated</i> ).	✓		
Aspek Kesesuaian Platform				
1.	Media dapat diakses melalui berbagai perangkat digital.	✓		
2.	Link/HTML dapat dibuka dengan cepat dan stabil.	✓		
3.	Integrasi dengan <i>Canva</i> , <i>Veo</i> , dan <i>Edpuzzle</i> berjalan lancar.	✓		

#### C. Komentar/Saran

1. Pada bagian awal, untuk judul gunakan huruf yang polos.
2. Tempo atau kecepatan narator perlu diperlambat, karena sasarannya siswa kelas 2.

#### D. Kesimpulan

Materi pada Media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 8 Oktober 2025  
Validator/Ahli Media Pembelajaran



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

NIP. 19710815 200112 1 001

## Lampiran 33 Pernyataan Efektivitas Ahli Media Pembelajaran I

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 19710815 200112 1 001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai media pembelajaran dari media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar" yang disusun oleh:

Nama : Desak Putu Deva Widyagiri Putri

NIM : 2211031129

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 8 Oktober 2025

Validator/Ahli Media Pembelajaran



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

NIP. 19710815 200112 1 001

## Lampiran 34 Angket Ahli Media Pembelajaran II

**ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN *VISUAL-SIMULATION DIGITAL* “SIMATRA” BERBASIS *SELF-REGULATED-LEARNING* UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR (AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar.

Sasaran Program : Siswa Kelas II SD Negeri 3 Bakbakan

Peneliti : Desak Putu Deva Widyagiri Putri

Pembimbing : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)  
Dewi Anzelina, M.Pd. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar” dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penelitian isi mata pelajaran.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas II SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap Media *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.



**A. Petunjuk Pengerjaan**

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

**B. Tabel Validasi Ahli Media Pembelajaran**

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Teks					
1.	Kesesuaian jenis dan ukuran teks.	√			
2.	Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.	√			
Aspek Gambar					
1.	Kualitas visual dan ketajaman gambar.		√		
2.	Kemenarikan gambar yang digunakan.		√		
3.	Kesesuaian gambar dengan materi sikap mematuhi aturan.	√			
Aspek Animasi/Simulasi					
1.	Kualitas animasi <i>visual-simulation</i> yang digunakan.		√		
2.	Kesesuaian animasi dengan konteks pembelajaran karakter disiplin.	√			
Aspek Video					
1.	Kualitas tampilan dan transisi video.	√			

2.	Kesesuaian isi video dengan materi Sikapku Mematuhi Aturan.	✓			
3.	Daya tarik video dalam menarik perhatian siswa.	✓			
<b>Aspek Audio</b>					
1.	Kesesuaian narasi, musik, dan efek suara yang digunakan.	✓			
<b>Aspek Layout/Desain Tampilan</b>					
1.	Keserasian tata letak antara teks, gambar, dan elemen lainnya.	✓			
2.	Proporsi penggunaan ruang antar elemen dalam media.	✓			
<b>Aspek Navigasi &amp; Interaktivitas</b>					
1.	Kemudahan akses dan penggunaan media oleh siswa kelas II SD.	✓			
2.	Media dapat digunakan secara mandiri dan berulang ( <i>self-regulated</i> ).	✓			
<b>Aspek Kesesuaian Platform</b>					
1.	Media dapat diakses melalui berbagai perangkat digital.	✓			
2.	Link/HTML dapat dibuka dengan cepat dan stabil.	✓			
3.	Integrasi dengan <i>Canva</i> , <i>Vevo</i> , dan <i>Edpuzzle</i> berjalan lancar.	✓			

### C. Komentar/Saran

1. Ubah warna rambut anak yang berwarna pirang karena tidak mencerminkan budaya sekolah
2. Animasi agar konsisten 3 dimensi jangan kembali ke 2 dimensi

### D. Kesimpulan

Materi pada Media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi

3. Tidak layak digunakan  
(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 14 Oktober 2025  
Validator/Ahli Media Pembelajaran



Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198908082024211004

## Lampiran 35 Pernyataan Efektivitas Ahli Media Pembelajaran II

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198908082024211004

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai media pembelajaran dari media *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar" yang disusun oleh:

Nama : Desak Putu Deva Widyagiri Putri

NIM : 2211031129

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 14 Oktober 2025  
Validator/Ahli Media Pembelajaran






Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd.,M.Pd.

NIP. 198908082024211004

# Lampiran 36 Daftar Hadir Uji Coba Perorangan

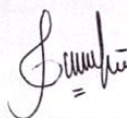
## DAFTAR HADIR SISWA UJI COBA PERORANGAN

Penelitian : Pengembangan *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" Berbasis  
*Self-Regulated Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin  
Kelas II Sekolah Dasar.

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	Iw Ayu Nita Rahmawati	
2.	Bayu Sutha Negara	
3.	Kadek Reha H. Iriantara Putra Rini	

Gianyar, 24 Oktober 2025

Guru Wali Kelas II,



Desak Putu Monika Sandat, S.Pd.

NIP. –

## Lampiran 37 Angket Uji Coba Perorangan

**ANGKET PENILAIAN PRODUK**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *VISUAL-SIMULATION DIGITAL***  
**"SIMATRA" BERBASIS *SELF-REGULATED-LEARNING***  
**UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER DISIPLIN**  
**KELAS II SEKOLAH DASAR**  
**(UJI COBA PERORANGAN)**

**A. Identitas**

Nama : Kadek Teghan *xivian zara putra*  
 No. Absen : 6  
 Kelas : 2

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Lembar penilaian ini diisi oleh siswa
2. Sebelum mengisi instrument penilaian, isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan
3. Baca dan pahami setiap pernyataan dengan baik
4. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan
5. Rentang skala setiap butir dalam penilaian menggunakan skala 4 dengan ketentuan sebagai berikut.

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

6. Komentar atau saran terhadap masing-masing komponen silahkan ditulis pada kolom yang telah disediakan.



## C. Instrumen Uji Coba Perorangan

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Media					
1.	Kemenarikan tampilan media <i>visual-simulation digital</i> .	✓			
2.	Kemudahan penggunaan media <i>visual-simulation digital</i> .	✓			
Aspek Materi					
1.	Kemudahan memahami materi.	✓			
2.	Simulasi dalam video relevan dan mudah dipahami siswa.	✓			
3.	Materi mendukung pembentukan karakter disiplin siswa secara konkret.	✓			
4.	Ketepatan bahasa yang digunakan.		✓		
Aspek Elemen Media					
1.	Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.	✓	✓		
2.	Kualitas visual dan ketajaman gambar.	✓			
3.	Kualitas animasi <i>visual-simulation</i> yang digunakan.	✓			
4.	Kualitas tampilan dan transisi video.	✓			
5.	Kesesuaian narasi, musik, dan efek suara yang digunakan.	✓			
Aspek Evaluasi					
1.	Soal yang ditampilkan sesuai dengan materi	✓			
2.	Kemenarikan kuis	✓			

## D. Komentar/Saran

*Sangat bagus, menarik dan menyenangkan*

Gianyar, 29 Oktober 2025  
Siswa Kelas II

*Rmuu*  
*Rehan*

## Lampiran 38 Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

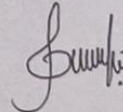
**DAFTAR HADIR SISWA  
UJI KELOMPOK KECIL**

Penelitian : Pengembangan *Visual-Simulation Digital* "SIMATRA" Berbasis  
*Self-Regulated Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin  
Kelas II Sekolah Dasar.

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	Idayu Nyoman Sinta Anindhi	Sinta -
2.	Mackarya Setyawaniguh	<del>A</del>
3.	Nikalek Trisha Dewi	F
4.	Ni Made Indri Ana Wandura	Ru
5.	Ni Putu Indah Permata Dewi	Inda
6.	Syainji Anty Seng Anggra	Syainji
7.	Nikammang Kirania Anggitaprima	Nika
8.	Idayu Nyoman Triulani	Idayu
9.	Idayu Putu Tidor Mayanti	Tidor

Gianyar, 29 Oktober 2025

Guru Wali Kelas II,



Desak Putu Monika Sandat, S.Pd.

NIP. -

## Lampiran 39 Angket Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL-SIMULATION DIGITAL  
"SIMATRA" BERBASIS SELF-REGULATED-LEARNING  
UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER DISIPLIN  
KELAS II SEKOLAH DASAR  
(UJI KELOMPOK KECIL)**

**A. Identitas**

Nama

:

Idaty Nymansinahmadjini<sup>1</sup>

No. Absen

:

12

Kelas

:

II

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Lembar penilaian ini diisi oleh siswa
2. Sebelum mengisi instrument penilaian, isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan
3. Baca dan pahami setiap pernyataan dengan baik
4. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan
5. Rentang skala setiap butir dalam penilaian menggunakan skala 4 dengan ketentuan sebagai berikut.

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

6. Komentar atau saran terhadap masing-masing komponen silahkan ditulis pada kolom yang telah disediakan.



## C. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
<b>Aspek Media</b>					
1.	Kemenarikan tampilan media <i>visual-simulation digital</i> .	✓			
2.	Kemudahan penggunaan media <i>visual-simulation digital</i> .		✓		
<b>Aspek Materi</b>					
1.	Kemudahan memahami materi.	✓			
2.	Simulasi dalam video relevan dan mudah dipahami siswa.		✓		
3.	Materi mendukung pembentukan karakter disiplin siswa secara konkret.	✓			
4.	Ketepatan bahasa yang digunakan.	✓			
<b>Aspek Elemen Media</b>					
1.	Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.	✓			
2.	Kualitas visual dan ketajaman gambar.	✓			
3.	Kualitas animasi <i>visual-simulation</i> yang digunakan.	✓			
4.	Kualitas tampilan dan transisi video.	✓			
5.	Kesesuaian narasi, musik, dan efek suara yang digunakan.	✓			
<b>Aspek Evaluasi</b>					
1.	Soal yang ditampilkan sesuai dengan materi	✓			
2.	Kemenarikan kuis	✓			

## D. Komentar/Saran

sangat menarik dan menarik

Gianyar, 20 Oktober 2025  
Siswa Kelas II













Siswa

idayu nyaning

E

## Lampiran 40 Daftar Hadir Uji Instrumen

**DAFTAR HADIR SISWA  
UJI COBA INSTRUMEN**

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	Hanna Maheswari	
2.	Adiba	
3.	Wahyu gundi	
4.	bisma riarar ya	
5.	gede peradipta	
6.	Kadek marfika	
7.	Pulu meika	
8.	natasya	
9.	ayu marsya	
10.	Komang Krisna	
11.	Astara jani	
12.	Kadek dika	

Gianyar, 25 Oktober 2025

Guru Wali Kelas II,



Desak Ketut Sriwahyuni, S.Pd.  
NIP. 19760720 201406 2 002

## Lampiran 41 Hasil Pelaksanaan Uji Instrumen

**ANGKET PENILAIAN DIRI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL-SIMULATION DIGITAL**  
**"SIMATRA" BERBASIS SELF-REGULATED-LEARNING**  
**UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER DISIPLIN**  
**KELAS II SEKOLAH DASAR**  
**(UJI INSTRUMEN)**

**A. Identitas Diri**  
 Nama : Adi Hri  
 No Absen : 2  
 Kelas : 2

**B. Petunjuk Pengerjaan:**  
 1. Tuliskan identitas pada tempat yang telah disediakan.  
 2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.  
 3. Nilailah diri anda berdasarkan kedisiplinan yang anda lakukan di sekolah dengan penuh kejujuran.  
 4. Beri tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia berdasarkan skala berikut:

Sangat Setuju : Jika kamu selalu melaksanakan hal tersebut.  
 Setuju : Jika kamu sering melaksanakan hal tersebut.  
 Tidak Setuju : Jika kamu jarang melaksanakan hal tersebut  
 Sangat Tidak Setuju : Jika kamu tidak pernah melaksanakan hal tersebut

No	Pernyataan	Skor			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya masuk kelas sebelum bel berbunyi.	✓			
2.	Saya tidak terlambat kembali ke kelas setelah istirahat.	✓			
3.	Saya memakai seragam sesuai hari.		✓		
4.	Saya menggunakan atribut sekolah sesuai aturan.	✓			
5.	Saya tidak makan saat guru mengajar.		✓		
6.	Saya tidak minum di kelas tanpa	✓			

7.	Saya melaksanakan perintah guru dengan baik.		✓		
8.	Saya mendengarkan tanpa membantah.		✓		
9.	Saya duduk tenang saat guru menjelaskan, meskipun tidak mendengarkan.	✓			
10.	Saya duduk dengan tenang dan sopan saat pelajaran.	✓			
11.	Saya tidak ribut atau bermain sendiri.		✓		
12.	Saya mengangkat tangan sebelum bertanya.	✓			
13.	Saya menyelesaikan tugas sesuai waktu.			✓	
14.	Saya tidak memunda pekerjaan.	✓			
15.	Saya meminta izin sebelum keluar kelas.	✓			
16.	Saya tidak meninggalkan kelas tanpa sepengetahuan guru.	✓			
17.	Saya mengumpulkan tugas sesuai batas waktu.	✓			
18.	Saya mengerjakan tugas hingga selesai.	✓			
19.	Saya membawa perlengkapan belajar lengkap karena diingatkan guru.		✓		
20.	Saya tidak meninggalkan lembar kosong.		✓		
21.	Saya membawa buku dan alat tulis sesuai jadwal.	✓			
22.	Saya tidak bergantung pada pinjaman teman setiap hari.		✓		
23.	Saya bersedia menerima konsekuensi jika melanggar aturan.	✓			
24.	Saya tidak menyalahkan orang lain atau kesalahan yang diperbuatnya.		✓		
25.	Saya berbicara sopan pada teman agar tidak dimarahi guru.		✓		
26.	Saya berbicara sopan pada teman.	✓			
27.	Saya tidak mengejek atau menghina teman.	✓			
28.	Saya tidak memukul atau mendorong jika sedang tidak emosi.		✓		
29.	Saya tidak memukul atau		✓		

30.	mendorong.			✓	
31.	Saya menyelesaikan masalah dengan damai.		✓		
32.	Saya membuang sampah pada tempatnya.	✓			
33.	Saya tidak membuang sembarangan di kelas/balokan.	✓		✓	
34.	Saya tidak mencoret meja, kursi, dinding.	✓			
35.	Saya selalu menjaga fasilitas sekolah agar tetap terawat.	✓			
36.	Saya menjaga fasilitas sekolah saat ingat saja.	✓			

Gianyar, 25 Oktober 2025  
 Siswa, Adi Hri  
Adi Hri



Lampiran 42 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Nama Responden		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	skor total	
Jumlah Baik Jawaban																																						
Hama Maheswari		3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	80
Afiba		4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	119
Wahyu Guna		4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	132
Bisma Akarya		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	140
Gede Pradipta		2	2	3	2	3	4	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	98
Kusela Maritua		3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	2	3	2	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	105
Putu Melita		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	138
Narasya		3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	3	3	117	
Ayu Marga		3	3	2	1	2	1	4	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	4	1	2	2	2	2	4	68
Komang Krisna		3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	4	2	4	2	4	2	3	4	4	4	2	4	2	4	4	2	3	2	3	111
Adhara Yumi		4	4	3	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	3	1	3	3	2	4	1	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	109	
Kusela Dita		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	135	
Jumlah		40	41	39	41	37	39	42	41	39	39	40	37	37	39	40	37	39	40	37	38	37	43	32	39	36	38	39	37	42	38	40	37	37	37	37	41	41
r hitung		0.7089	0.6659	0.77642	0.9104	0.776	0.806	0.89	0.903	0.154	0.82	0.91	0.8	0.875	0.8852	0.97	0.804	0.87506	0.882	0.8751	0.799	0.84	0.9028	0.7512	0.8921	0.9104	0.8751	0.8751	0.7512	0.8043	0.8751	0.8751	0.8751	0.885	0.875	0.875	0.2176	
r tabel		0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.58	0.576	0.576	0.58	0.58	0.58	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	0.576	
status		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid
jml valid		30																																				
jml tidak valid		5																																				
varian		0.4242	0.447	0.44697	1.1136	0.447	0.629	0.63	1.114	0.455	0.63	1.11	0.79	0.629	0.6288	1.114	0.788	0.62879	0.909	0.6288	0.629	0.97	1.1136	1.0909	0.9091	1.1136	0.6288	0.45455	1.0909	0.7879	0.6288	0.6288	0.629	0.629	0.629	0.447		
k		30																																				
Σ xi		26.424																																				
Σ xi <sup>2</sup>		515.7																																				
reabilitas		0.9815																																				
kategori		sangat tinggi																																				



Lampiran 43 Angket Penilaian Diri *Pre-test* dan *Post-test*

**ANGKET PENILAIAN DIRI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *VISUAL-SIMULATION DIGITAL***  
**“SIMATRA”BERBASIS *SELF-REGULATED-LEARNING***  
**UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER DISIPLIN**  
**KELAS II SEKOLAH DASAR**  
**(*POST-TEST*)**

**A. Identitas Diri**

Nama : .....

No Absen : .....

Kelas : .....

**B. Petunjuk Pengerjaan:**

1. Tulislah identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
3. Nilailah diri anda berdasarkan kedisiplinan yang anda lakukan di sekolah dengan penuh kejujuran.
4. Beri tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia berdasarkan skala berikut:

Sangat Setuju : Jika kamu **selalu melaksanakan** hal tersebut.

Setuju : Jika kamu **sering melaksanakan** hal tersebut.

Tidak Setuju : Jika kamu **jarang melaksanakan** hal tersebut

Sangat Tidak Setuju : Jika kamu **tidak pernah melaksanakan** hal tersebut

No	Pernyataan	Skor			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya masuk kelas sebelum bel berbunyi.				
2.	Saya tidak terlambat kembali ke kelas setelah istirahat.				
3.	Saya memakai seragam sesuai hari.				
4.	Saya menggunakan atribut sekolah sesuai aturan.				
5.	Saya tidak makan saat guru mengajar.				
6.	Saya tidak minum di kelas tanpa				

	izin.				
7.	Saya melaksanakan perintah guru dengan baik.				
8.	Saya mendengarkan tanpa membantah.				
9.	Saya duduk dengan tenang dan sopan saat pelajaran.				
10.	Saya tidak ribut atau bermain sendiri.				
11.	Saya mengangkat tangan sebelum bertanya.				
12.	Saya menyelesaikan tugas sesuai waktu.				
13.	Saya tidak menunda pekerjaan.				
14.	Saya meminta izin sebelum keluar kelas.				
15.	Saya tidak meninggalkan kelas tanpa sepengetahuan guru.				
16.	Saya mengumpulkan tugas sesuai batas waktu.				
17.	Saya mengerjakan tugas hingga selesai.				
18.	Saya tidak meninggalkan lembar kosong.				
19.	Saya membawa buku dan alat tulis sesuai jadwal.				
20.	Saya tidak bergantung pada pinjaman teman setiap hari.				
21.	Saya bersedia menerima konsekuensi jika melanggar aturan.				
22.	Saya tidak menyalahkan orang lain atas kesalahan yang diperbuatnya.				
23.	Saya berbicara sopan pada teman.				
24.	Saya tidak mengejek atau menghina teman.				
25.	Saya tidak memukul atau mendorong.				
26.	Saya menyelesaikan masalah dengan damai.				
27.	Saya membuang sampah pada tempatnya.				
28.	Saya tidak membuang sembarangan di kelas/halaman.				
29.	Saya tidak mencoret meja, kursi, dinding.				
30.	Saya selalu menjaga fasilitas sekolah agar tetap terawat.				



Gianyar,  
Siswa,

.....

Lampiran 44 Daftar Hadir *Pre-Test*

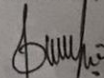
**DAFTAR HADIR SISWA**  
**PRE-TEST**

Penelitian : Pengembangan *Visual-Simulation Digital "SIMATRA"* Berbasis *Self-Regulated Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar

No	Nama Siswa	Kehadiran (✓)
1.	Dw Ayu N. ta rahsana	✓
2.	Nikadek Trisha Dewi	✓
3.	Ika dek bagu Suthahigor	✓
4.	Kadek Ayu Kumala Dewi	✓
5.	Kadek Arya Sathyawiguna	✓
6.	Kadek Tahan Tibia Tara Putra	✓
7.	Ni Made Inerua Wandi	✓
8.	Ni Putu Indah Permata Dewi	✓
9.	Ida Ayu Putu Kirana Dewi	✓
10.	Ida Ayu Nyoman Eri Utari	✓
11.	Ida Ayu Putu Parwati Darmayati	✓
12.	Ida Ayu Nyoman Sinta Anandini	✓
13.	Ida Ayu Madeasriatadewi	✓
14.	Luh Puluca Ntika Dewi	✓
15.	Shinji Antasena Nagoya	✓
16.	Ni Komang Kesya Anandita	✓
17.	Ko-mang Cahyo Iva	✓
18.	Ni Komang Triyana Ratni	✓
19.	Ni Komang Kirana Anandita Prameswari	✓

Gianyar, 23 Oktober 2025

Guru Wali Kelas II,



Desak Putu Monika Sandat, S.Pd.

NIP. -

Lampiran 45 Hasil Pelaksanaan *Pre-test*

**ANGKET PENILAIAN DIRI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL-SIMULATION DIGITAL**  
**"SIMATRA" BERBASIS SELF-REGULATED-LEARNING**  
**UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER DISIPLIN**  
**KELAS II SEKOLAH DASAR**  
**(PRE-TEST)**

**A. Identitas Diri**

Nama : ke mang cahya Di Va

No Absen : 13

Kelas : 2

$\frac{48}{120} \times 100$   
 40

**B. Petunjuk Pengerjaan:**

- Tulislah identitas pada tempat yang telah disediakan.
- Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
- Nilailah diri anda berdasarkan kedisiplinan yang anda lakukan di sekolah dengan penuh kejujuran.
- Beri tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia berdasarkan skala berikut:

Sangat Setuju : Jika kamu selalu melaksanakan hal tersebut.  
 Setuju : Jika kamu sering melaksanakan hal tersebut.  
 Tidak Setuju : Jika kamu jarang melaksanakan hal tersebut  
 Sangat Tidak Setuju : Jika kamu tidak pernah melaksanakan hal tersebut


No	Pernyataan	Skor			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya masuk kelas sebelum bel berbunyi.			✓	
2.	Saya tidak terlambat kembali ke kelas setelah istirahat.			✓	
3.	Saya memakai seragam sesuai hari.		✓		
4.	Saya menggunakan atribut sekolah sesuai aturan.			✓	
5.	Saya tidak makan saat guru mengajar.				✓
6.	Saya tidak minum di kelas tanpa				✓



	izin.				
7.	Saya melaksanakan perintah guru dengan baik.			✓	
8.	Saya mendengarkan tanpa membantah.				✓
9.	Saya duduk dengan tenang dan sopan saat pelajaran.			✓	
10.	Saya tidak ribut atau bermain sendiri.			✓	
11.	Saya mengangkat tangan sebelum bertanya.				✓
12.	Saya menyelesaikan tugas sesuai waktu.				✓
13.	Saya tidak menunda pekerjaan.				✓
14.	Saya meminta izin sebelum keluar kelas.			✓	
15.	Saya tidak meninggalkan kelas tanpa sepengetahuan guru.				✓
16.	Saya mengumpulkan tugas sesuai batas waktu.			✓	
17.	Saya mengerjakan tugas hingga selesai.				✓
18.	Saya tidak meninggalkan lembar kosong.				✓
19.	Saya membawa buku dan alat tulis sesuai jadwal.			✓	
20.	Saya tidak bergantung pada pinjaman teman setiap hari.			✓	
21.	Saya bersedia menerima konsekuensi jika melanggar aturan.	✓			
22.	Saya tidak menyalahkan orang lain atas kesalahan yang diperbuatnya.			✓	
23.	Saya berbicara sopan pada teman.			✓	
24.	Saya tidak mengejek atau menghina teman.				✓
25.	Saya tidak memukul atau mendorong.				✓
26.	Saya menyelesaikan masalah dengan damai.			✓	
27.	Saya membuang sampah pada tempatnya.				✓
28.	Saya tidak membuang sembarangan di kelas/halaman.				✓
29.	Saya tidak mencoret meja, kursi, dinding.				✓
30.	Saya selalu menjaga fasilitas sekolah agar tetap terawat.			✓	

Gianyar,

Siswa,

  
ikemang 62492 div2



Lampiran 46 Rekapitulasi Nilai *Pre-Test*

No	Nama	Skor Pernyataan																														Skor	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	SKOR
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30				
1	Dewa Ayu Nita Samskara	4	3	3	2	2	4	4	3	2	3	3	2	3	3	2	4	2	2	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	1	2	84	120	70	
2	Ni Kadek Trisna Dewi	4	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	1	3	2	3	2	3	2	1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	84	120	70	
3	I Kadek Bayu Sutha Negara	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	3	2	2	1	3	2	2	3	2	3	2	3	1	2	2	2	1	2	1	63	120	52,5	
4	Kadek Ayu Kumala Dewi	4	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	1	3	2	2	3	4	4	3	3	2	3	4	4	3	4	3	3	2	3	90	120	75	
5	Kadek Anya Satya Wiguna	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	66	120	55	
6	Kadek Rehan Alviantara Putra	2	1	3	2	2	3	3	2	1	2	2	2	3	2	1	2	1	2	2	3	3	2	1	2	2	3	3	2	2	63	120	52,5		
7	Ni Made Indriana Nandira	3	2	3	2	3	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	70	120	58,33333	
8	Ni Putu Indah Permata Dewi	4	3	3	2	3	2	4	4	2	1	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	77	120	64,16667	
9	Ida Ayu Putu Kirana Dewi	4	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	4	4	3	1	2	2	2	3	3	2	3	3	78	120	65	
10	Ida Ayu Nyoman Tri Utari	4	3	3	3	2	4	3	3	2	3	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	90	120	75	
11	Ida Ayu Putu Parwati Darmayati	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	82	120	68,33333	
12	I Dw Ayu Nyoman Sinta Anandini	3	2	3	2	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	89	120	74,16667	
13	Ida Ayu Made Asrita Dewi	3	2	3	2	2	3	3	1	2	2	3	3	2	1	3	3	3	2	1	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	71	120	59,16667	
14	Luh Putu Cantika Dewi	3	2	3	2	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	83	120	69,16667		
15	Shinji Anantasena Nagoya	3	2	2	2	1	3	3	2	1	2	3	2	3	1	2	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	2	66	120	55	
16	Ni Komang Kesya Anandita	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	80	120	66,66667	
17	Komang cahya Diva	2	2	3	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	3	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	48	120	40	
18	Ni Komang Tria Valentini	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	2	2	86	120	71,66667	
19	Ni Komang Kirania Anggita Prame	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	83	120	69,16667	

Lampiran 47 Daftar Hadir *Post-Test*

**DAFTAR HADIR SISWA**  
**POST-TEST**

Penelitian : Pengembangan *Visual-Simulation Digital "SIMATRA"* Berbasis *Self-Regulated Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar

No	Nama Siswa	Kehadiran (√)
1.	Indah Nila Samikara	✓
2.	Kader Trisna Dewi	✓
3.	Kader Bayu Sotha Begara	✓
4.	Kader Ayu Kumalo Dewi	✓
5.	Kader Arya Sitya Wiguh	✓
6.	Kader Reha Alvin Zara Putra	✓
7.	Putu Ningsi	✓
8.	Ni Putu Indah Permata Dewi	✓
9.	Desak Putu Karna Dewi	✓
10.	Idayu Noman	✓
11.	Idayu Butu Pat Wati dan Mayali	✓
12.	Idayu Ngoma Sintadnadi	
13.	Idayu Madrasita Dewi	✓
14.	Ni Luh Putu Canti Koda	✓
15.	Shirazi Antusena Ngoyu	✓
16.	Ni Komang Kesya Angadita	
17.	Komang Cahya Diva	✓
18.	Komang Tri Valentini	✓
19.	Anggita Prameswari	✓

Gianyar, 3 November 2025

Guru Wali Kelas II,



Desak Putu Monika Sandat, S.Pd.

NIP. -

Lampiran 48 Hasil Pelaksanaan *Post-Test*

**ANGKET PENILAIAN DIRI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *VISUAL-SIMULATION DIGITAL***  
**"SIMATRA" BERBASIS *SELF-REGULATED-LEARNING***  
**UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER DISIPLIN**  
**KELAS II SEKOLAH DASAR**  
**(POST-TEST)**

**A. Identitas Diri**

Nama : Ny. ....

No Absen : 2

Kelas : 2

**B. Petunjuk Pengerjaan:**

1. Tulislah identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
3. Nilailah diri anda berdasarkan kedisiplinan yang anda lakukan di sekolah dengan penuh kejujuran.
4. Beri tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia berdasarkan skala berikut:

Sangat Setuju : Jika kamu **selalu melaksanakan** hal tersebut.

Setuju : Jika kamu **sering melaksanakan** hal tersebut.

Tidak Setuju : Jika kamu **jarang melaksanakan** hal tersebut

Sangat Tidak Setuju : Jika kamu **tidak pernah melaksanakan** hal tersebut

$\frac{112}{120} \times 100$   
**93,33**

No	Pernyataan	Skor			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya masuk kelas sebelum bel berbunyi.	✓			
2.	Saya tidak terlambat kembali ke kelas setelah istirahat.	✓			
3.	Saya memakai seragam sesuai hari.	✓			
4.	Saya menggunakan atribut sekolah sesuai aturan.	✓			
5.	Saya tidak makan saat guru mengajar.	✓			
6.	Saya tidak minum di kelas tanpa		✓		





Lampiran 49 Rekapitulasi Nilai *Post-Test*

No	Nama	Skor Pernyataan																														Skor	Skor Maksimal	SKOR
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	Dewa Ayu Nita Samskara	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	112	120	93,33333
2	Ni Kadek Trisna Dewi	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	108	120	90	
3	I Kadek Bayu Sutha Negara	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	4	3	3	4	2	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	95	120	79,16667	
4	Kadek Ayu Kumala Dewi	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	114	120	95	
5	Kadek Anya Satya Wiguna	4	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	99	120	82,5	
6	Kadek Rehan Alviantara Putra	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	107	120	89,16667	
7	Ni Made Indriana Nandira	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	112	120	93,33333	
8	Ni Putu Indah Permata Dewi	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	95	120	79,16667	
9	Ida Ayu Putu Kirana Dewi	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	105	120	87,5	
10	Ida Ayu Nyoman Tri Utari	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	114	120	95	
11	Ida Ayu Putu Parwati Darmayati	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	96	120	80	
12	IDw Ayu Nyoman Sinta Anandini	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	105	120	87,5	
13	ida Ayu Made Asrita Dewi	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	102	120	85	
14	Luh Putu Cantika Dewi	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	108	120	90	
15	Shinji Anantasena Nagoya	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	107	120	89,16667	
16	Ni Komang Kesya Anandita	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	96	120	80	
17	Komang cahya Diva	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	102	120	85	
18	Ni Komang Tria Valentini	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	102	120	85	
19	Ni Komang Kirania Anggita Prame	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	111	120	92,5	

Lampiran 50 Tabel *Shapiro Wilk*

n \ P	0.01	0.02	0.05	0.1	0.5	0.9	0.95	0.98	0.99
3	0.753	0.756	0.767	0.789	0.959	0.998	0.999	1.000	1.000
4	0.687	0.707	0.748	0.792	0.935	0.987	0.992	0.996	0.997
5	0.686	0.715	0.762	0.806	0.927	0.979	0.986	0.991	0.993
6	0.713	0.743	0.788	0.826	0.927	0.974	0.981	0.986	0.989
7	0.730	0.760	0.803	0.838	0.928	0.972	0.979	0.985	0.988
8	0.749	0.778	0.818	0.851	0.932	0.972	0.978	0.984	0.987
9	0.764	0.791	0.829	0.859	0.935	0.972	0.978	0.984	0.986
10	0.781	0.806	0.842	0.869	0.938	0.972	0.978	0.983	0.986
11	0.792	0.817	0.850	0.876	0.940	0.973	0.979	0.984	0.986
12	0.805	0.828	0.859	0.883	0.943	0.973	0.979	0.984	0.986
13	0.814	0.837	0.866	0.889	0.945	0.974	0.979	0.984	0.986
14	0.825	0.846	0.874	0.895	0.947	0.975	0.980	0.984	0.986
15	0.835	0.855	0.881	0.901	0.950	0.975	0.980	0.984	0.987
16	0.844	0.863	0.887	0.906	0.952	0.976	0.981	0.985	0.987
17	0.851	0.869	0.892	0.910	0.954	0.977	0.981	0.985	0.987
18	0.858	0.874	0.897	0.914	0.956	0.978	0.982	0.986	0.988
19	0.863	0.879	0.901	0.917	0.957	0.978	0.982	0.986	0.988
20	0.868	0.884	0.905	0.920	0.959	0.979	0.983	0.986	0.988
21	0.873	0.888	0.908	0.923	0.960	0.980	0.983	0.987	0.989
22	0.878	0.892	0.911	0.926	0.961	0.980	0.984	0.987	0.989
23	0.881	0.895	0.914	0.928	0.962	0.981	0.984	0.987	0.989
24	0.884	0.898	0.916	0.930	0.963	0.981	0.984	0.987	0.989
25	0.888	0.901	0.918	0.931	0.964	0.981	0.985	0.988	0.989
26	0.891	0.904	0.920	0.933	0.965	0.982	0.985	0.988	0.989
27	0.894	0.906	0.923	0.935	0.965	0.982	0.985	0.988	0.990
28	0.896	0.908	0.924	0.936	0.966	0.982	0.985	0.988	0.990
29	0.898	0.910	0.926	0.937	0.966	0.982	0.985	0.988	0.990
30	0.900	0.912	0.927	0.939	0.967	0.983	0.985	0.988	0.990
31	0.902	0.914	0.929	0.940	0.967	0.983	0.986	0.988	0.990
32	0.904	0.915	0.930	0.941	0.968	0.983	0.986	0.988	0.990
33	0.906	0.917	0.931	0.942	0.968	0.983	0.986	0.989	0.990
34	0.908	0.919	0.933	0.943	0.969	0.983	0.986	0.989	0.990
35	0.910	0.920	0.934	0.944	0.969	0.984	0.986	0.989	0.990
36	0.912	0.922	0.935	0.945	0.970	0.984	0.986	0.989	0.990
37	0.914	0.924	0.936	0.946	0.970	0.984	0.987	0.989	0.990
38	0.916	0.925	0.938	0.947	0.971	0.984	0.987	0.989	0.990
39	0.917	0.927	0.939	0.948	0.971	0.984	0.987	0.989	0.991
40	0.919	0.928	0.940	0.949	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
41	0.920	0.929	0.941	0.950	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
42	0.922	0.930	0.942	0.951	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
43	0.923	0.932	0.943	0.951	0.973	0.985	0.987	0.990	0.991
44	0.924	0.933	0.944	0.952	0.973	0.985	0.987	0.990	0.991
45	0.926	0.934	0.945	0.953	0.973	0.985	0.988	0.990	0.991
46	0.927	0.935	0.945	0.953	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
47	0.928	0.936	0.946	0.954	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
48	0.929	0.937	0.947	0.954	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
49	0.929	0.939	0.947	0.955	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
50	0.930	0.938	0.947	0.955	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991



Lampiran 51 Hasil Perhitungan Normalitas Sebaran Data *Pre-test*

No	Absen	$X_i$	$X_i - \bar{X}$	$(X_i - \bar{X})^2$	$i$	$a_i$	$(X_{n-i+1} - X_i)$			$a_i (X_{n-i+1} - X_i)$
1	17	40	-23,73	562,99	1	0,4808	75	40	35	16,828
2	6	52,5	-11,23	126,05	2	0,3232	75	52,5	22,5	7,272
3	3	52,5	-11,23	126,05	3	0,2561	74,17	52,5	21,67	5,549687
4	15	55	-8,73	76,17	4	0,2059	71,67	55	16,67	3,432353
5	5	55	-8,73	76,17	5	0,1641	70	55	15	2,4615
6	7	58,3	-5,43	29,46	6	0,1271	70	58,3	11,7	1,48707
7	13	59,17	-4,56	20,77	7	0,0932	69,17	59,17	10	0,932
8	8	64,17	0,44	0,20	8	0,0612	69,17	64,17	5	0,306
9	9	65	1,27	1,62	9	0,0303	68,33	65	3,33	0,100899
10	16	66,67	2,94	8,66	<b><math>\Sigma</math></b>					<b>38,369509</b>
11	11	68,33	4,60	21,18						
12	14	69,17	5,44	29,62						
13	19	69,17	5,44	29,62						
14	1	70	6,27	39,35						
15	2	70	6,27	39,35						
16	18	71,67	7,94	63,09						
17	12	74,17	10,44	109,05						
18	4	75	11,27	127,07						
19	10	75	11,27	127,07						
Jumlah		1210,8	D	1613,53						
$\bar{X}$		63,73								

$\frac{1}{D}$	0,00061976
$\left[ \sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$	1472,219221
$T_3$	0,912
Tabel Shapiro Wilk	0,901



Lampiran 52 Hasil Perhitungan Normalitas Sebaran Data *Post-Test*

No	Absen	$X_i$	$X_i - \bar{X}$	$(X_i - \bar{X})^2$	$i$	$ai$	$(X_{n-i+1} - X_i)$			$ai (X_{n-i+1} - X_i)$
1	3	79,17	-8,11	65,79	1	0,4808	95	79,17	15,83	7,611064
2	8	79,17	-8,11	65,79	2	0,3232	95	79,17	15,83	5,116256
3	16	80	-7,28	53,01	3	0,2561	93,33	80	13,33	3,413813
4	11	80	-7,28	53,01	4	0,2059	93,33	80	13,33	2,744647
5	5	82,5	-4,78	22,86	5	0,1641	92,5	82,5	10	1,641
6	18	85	-2,28	5,20	6	0,1271	90	85	5	0,6355
7	17	85	-2,28	5,20	7	0,0932	90	85	5	0,466
8	13	85	-2,28	5,20	8	0,0612	89,17	85	4,17	0,255204
9	12	87,5	0,22	0,05	9	0,0303	89,17	87,5	1,67	0,050601
10	9	87,5	0,22	0,05	$\Sigma$					21,934085
11	15	89,17	1,89	3,57						
12	6	89,17	1,89	3,57						
13	2	90	2,72	7,39						
14	14	90	2,72	7,39						
15	19	92,5	5,22	27,24						
16	7	93,33	6,05	36,59						
17	1	93,33	6,05	36,59						
18	4	95	7,72	59,58						
19	10	95	7,72	59,58						
Jumlah		1658,3	D	517,67						
$\bar{x}$		87,28								
						$\frac{1}{D}$				0,001931723

$\frac{1}{D}$	0,001931723
$\left[ \sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$	481,1040848
$T_3$	0,929
Tabel Shapiro Wilk	0,901



## Lampiran 53 Hasil Perhitungan Uji-t

Absen	Pre – test ( $X_1$ )	Post – test ( $X_2$ )	$D = X_1 - X_2$	$D^2$
1	70	93,33	23,33	544,2889
2	70	90	20	400
3	52,5	79,17	26,67	711,2889
4	75	95	20	400
5	55	82,5	27,5	756,25
6	52,5	89,17	36,67	1344,689
7	58,3	93,33	35,03	1227,101
8	64,17	79,17	15	225
9	65	87,5	22,5	506,25
10	75	95	20	400
11	68,33	80	11,67	136,1889
12	74,17	87,5	13,33	177,6889
13	59,17	85	25,83	667,1889
14	69,17	90	20,83	433,8889
15	55	89,17	34,17	1167,589
16	66,17	80	13,83	191,2689
17	40	85	45	2025
18	71,67	85	13,33	177,6889
19	69,17	92,5	23,33	544,2889
<b>TOTAL</b>			448,02	12035,66

$$t_{hitung} = \frac{\frac{\sum D}{n}}{\frac{\sqrt{n \sum D^2 - (\sum D)^2}}{n-1}}$$

$$\frac{448,02}{\frac{\sqrt{19(12035,66) - (448,02)^2}}{19-1}}$$

$$\frac{448,02}{\frac{\sqrt{228677,54 - 200721,92}}{18}} = \frac{448,02}{39,4093} = 11,37$$

# Lampiran 54 Dokumentasi Penelitian



Gambar 1  
Surat izin observasi kepada kepala sekolah, observasi dikelas II dan wawancara dengan guru wali



Gambar 2  
Pelaksanaan Uji Instrumen



Gambar 3  
Pelaksanaan Uji Ahli Isi/Media Pembelajaran



Gambar 4  
Pelaksanaan Uji Ahli Desain, dan Media Pembelajaran



Gambar 5  
Pelaksanaan Uji Instrumen



Gambar 6  
Uji Coba Perorangan





Gambar 7  
Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 8  
Pelaksanaan *Pre-Test*



Gambar 9  
Pengimplementasian Media Pembelajaran



Gambar 10  
Pelaksanaan *Post-Test*



## RIWAYAT HIDUP



Desak Putu Deva Widyagiri Putri, lahir di Bangli pada tanggal 26 Desember 2003. Penulis merupakan putri pertama dari pasangan suami istri, Bapak Ngakan Made Giri Artha dan Ibu Ni Luh Eka Widyariati, S.Ag., M.Pd. Penulis Berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini penulis beralamat di Br. Triwangsa, Desa Suwat, Kecamatan Gianyar, Kabupaten

Gianyar, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan Pendidikan Dasar di SD Negeri 1 Suwat dan lulus pada tahun 2016. Kemudian, penulis melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 2 Gianyar dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Gianyar dengan jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan S1 dengan jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada akhir semester tahun 2026 penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan *Visual-Simulation Digital* “SIMATRA” (Sikapku Mematuhi Aturan) Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar”. Selanjutnya mulai dari tahun 2025 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih menjadi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.