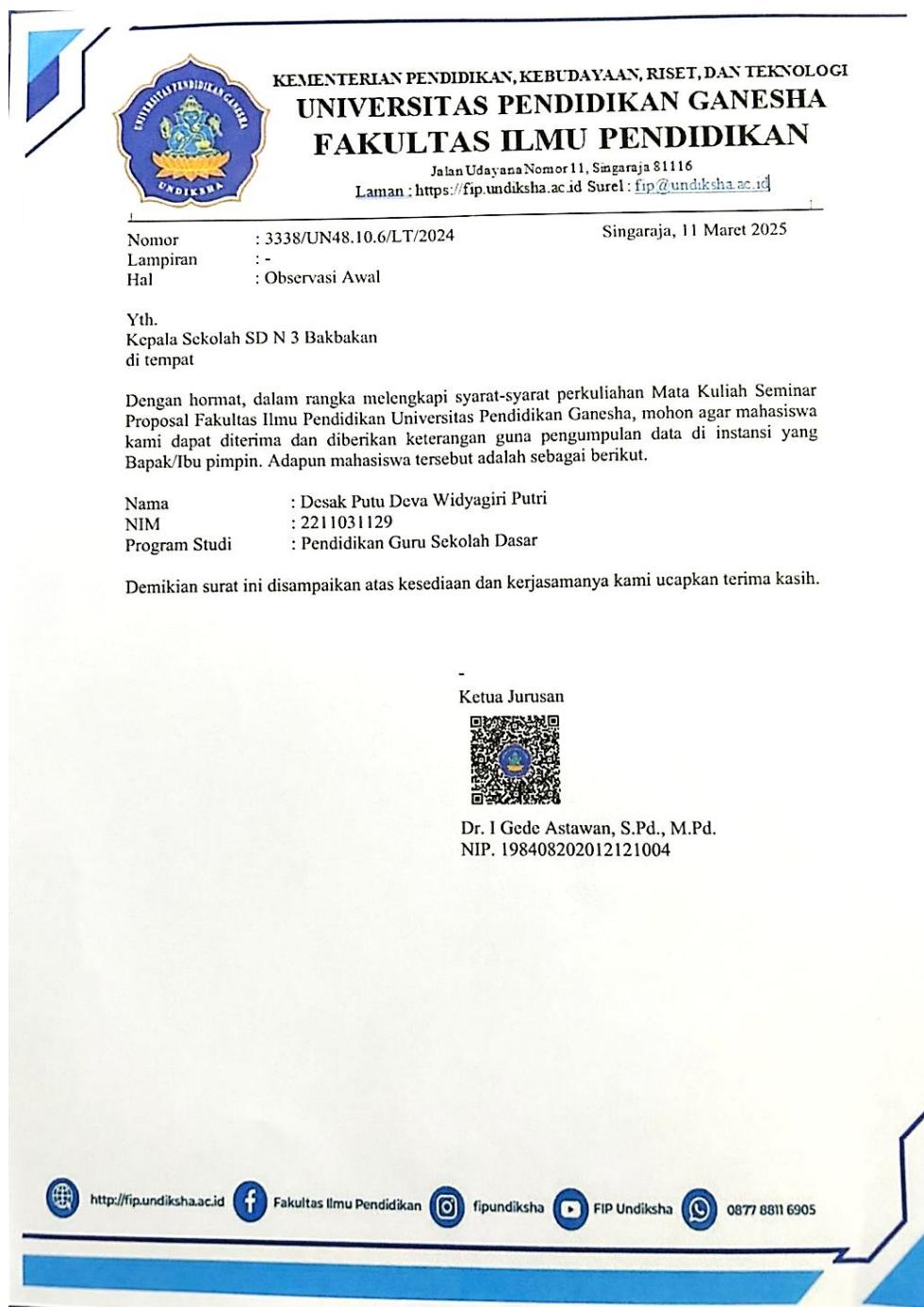


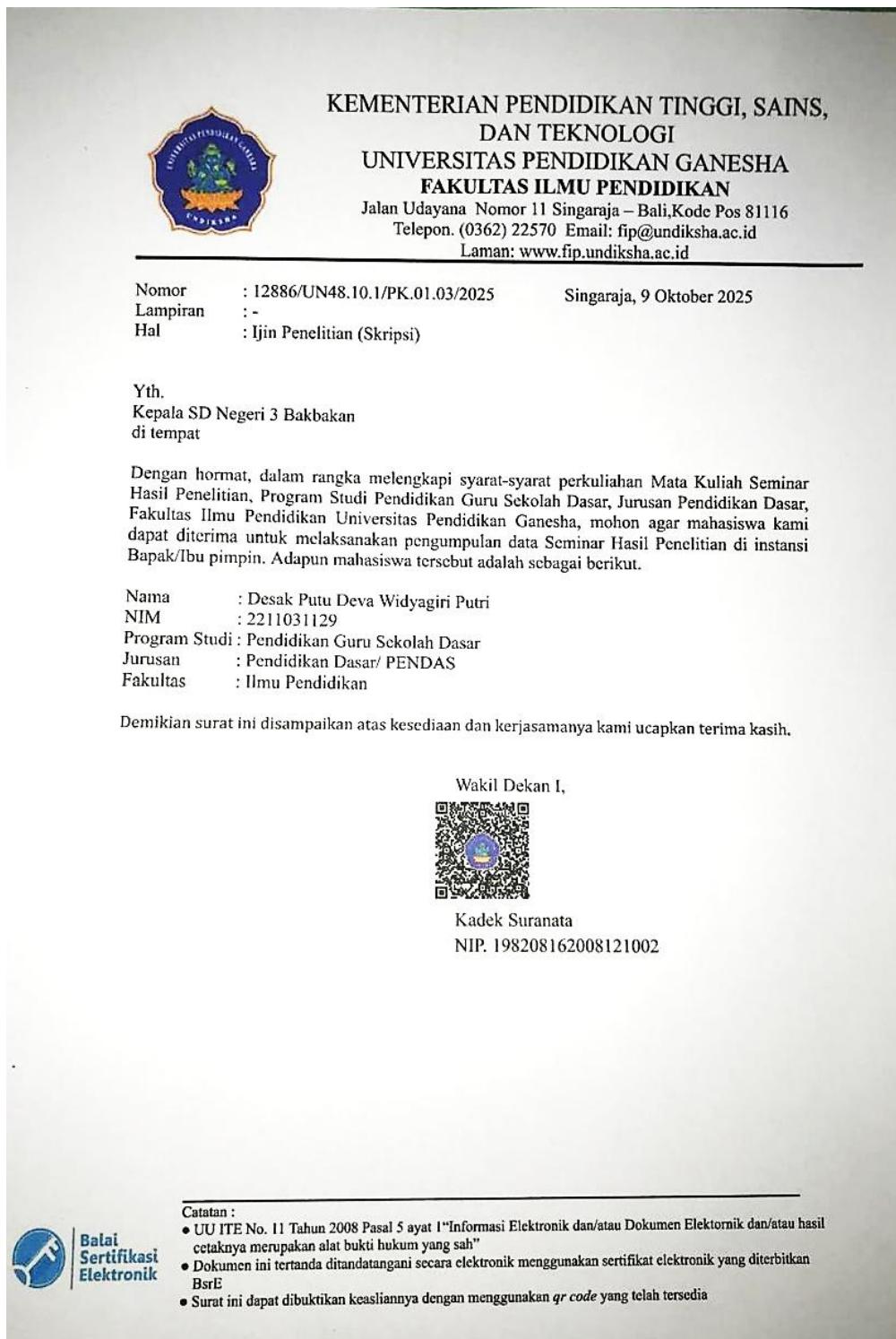
LAMPIRAN



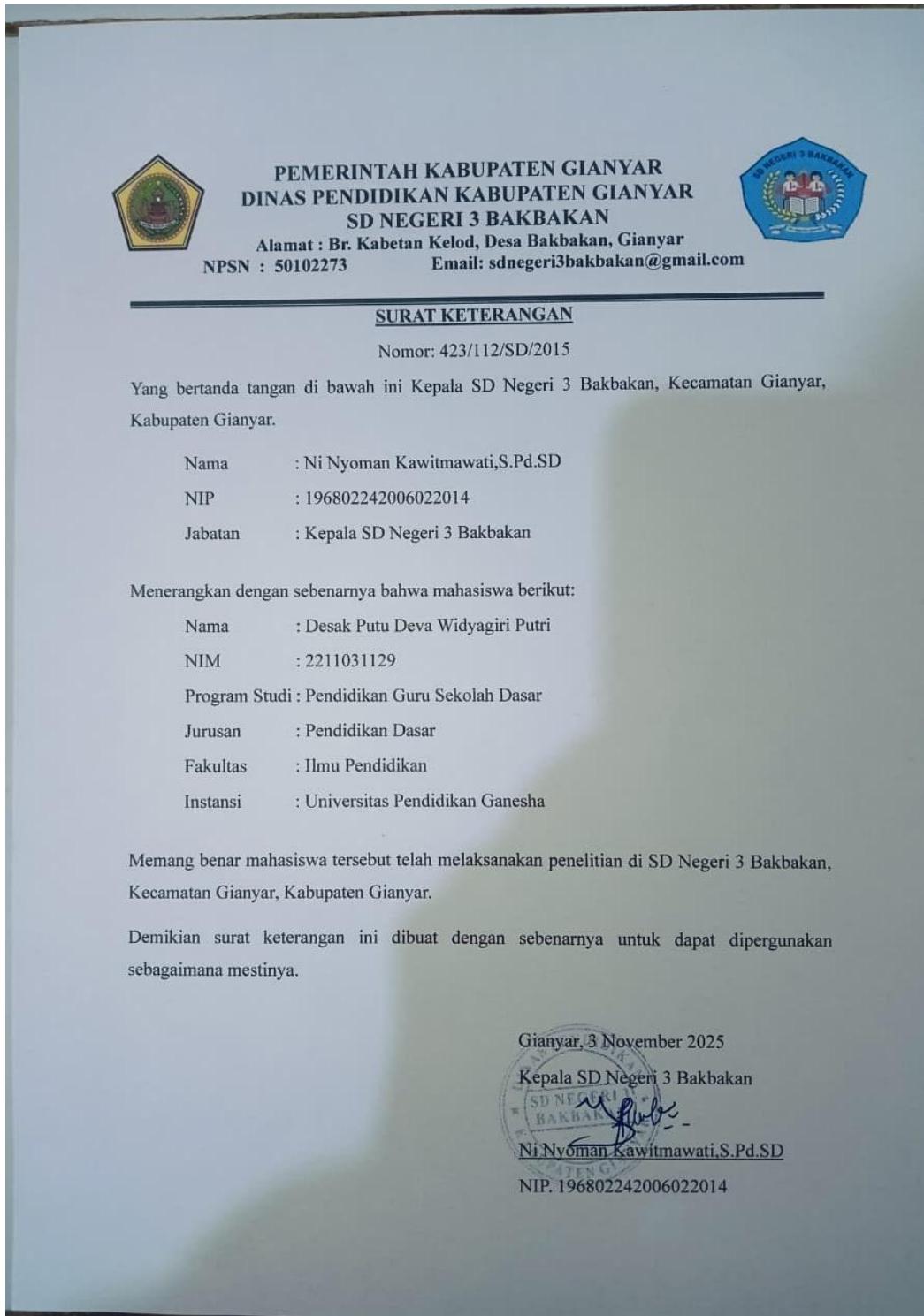
Lampiran 1 Surat Ijin Observasi Awal



Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian



Lampiran 3 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian



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 kesedian Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Desak Putu Deva Widayagiri 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,



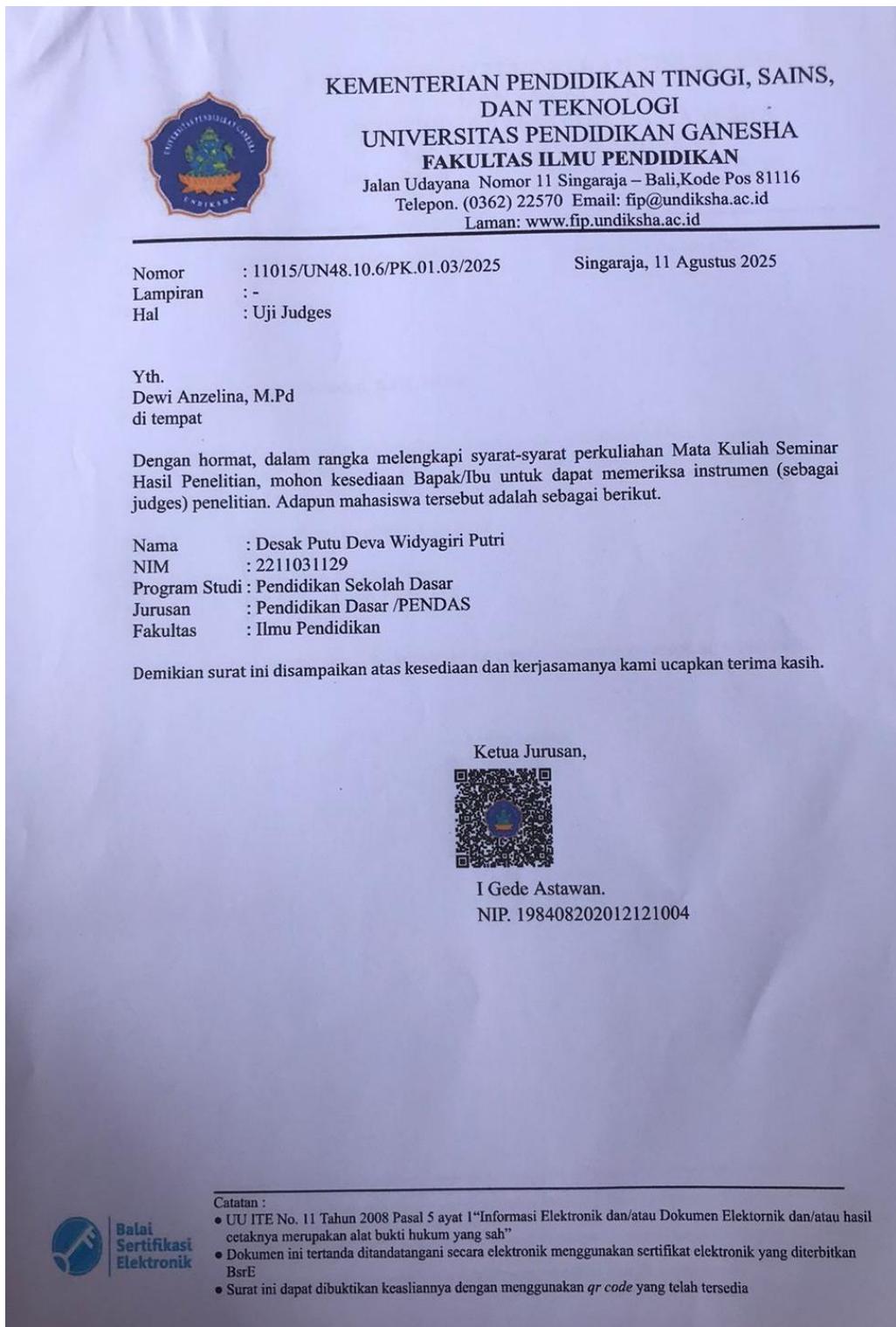
I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektornik 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



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/U/N48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 24 September 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

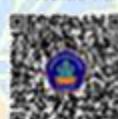
Yth.
Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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



100

- 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 BRI
 - Surat ini dapat dibuktikan keasliananya dengan menerapkan *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

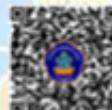
Yth.
 Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
 di tempat

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 Widayagiri 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,

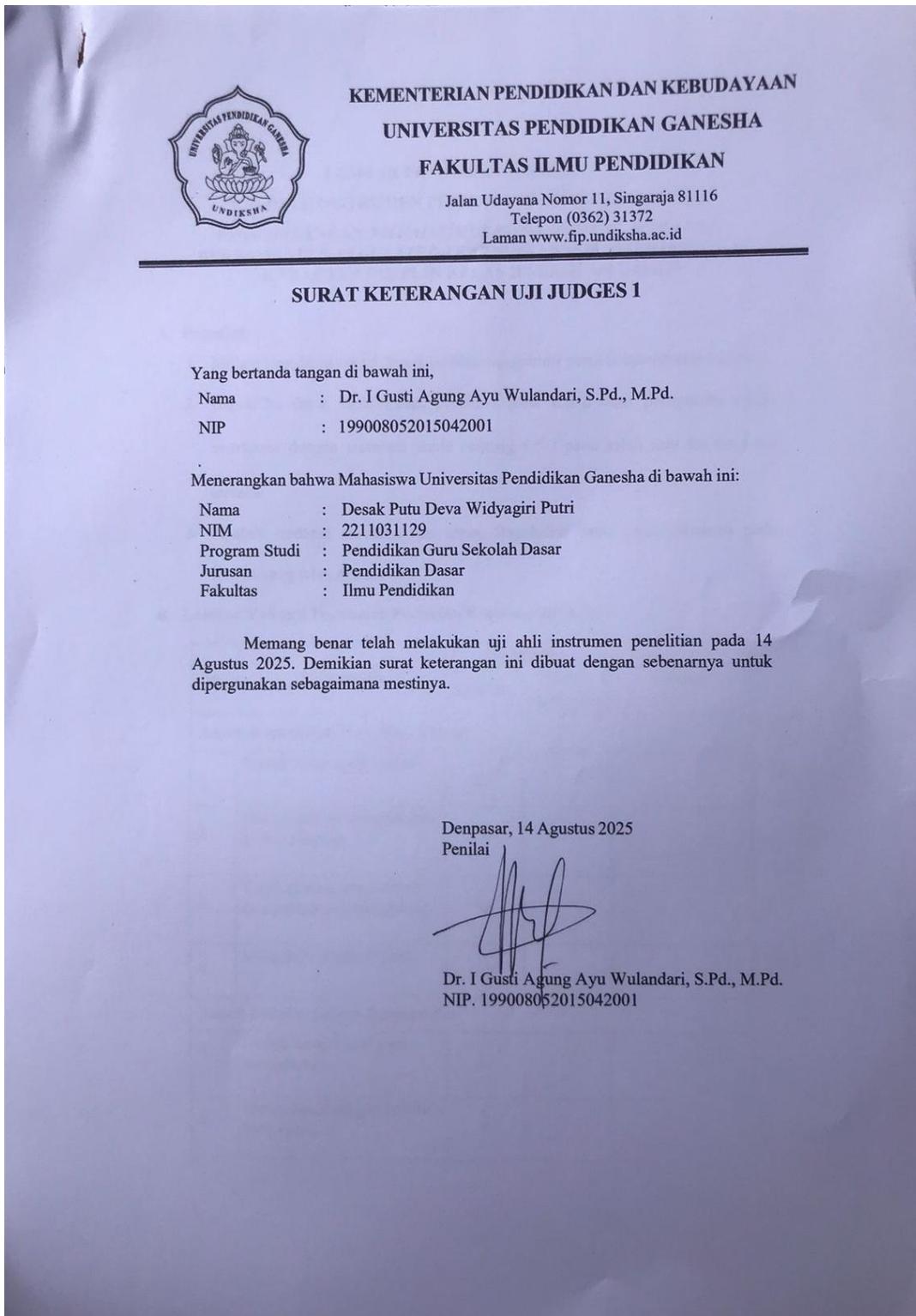


I Gede Astawan
 NIP. 198408202012121004

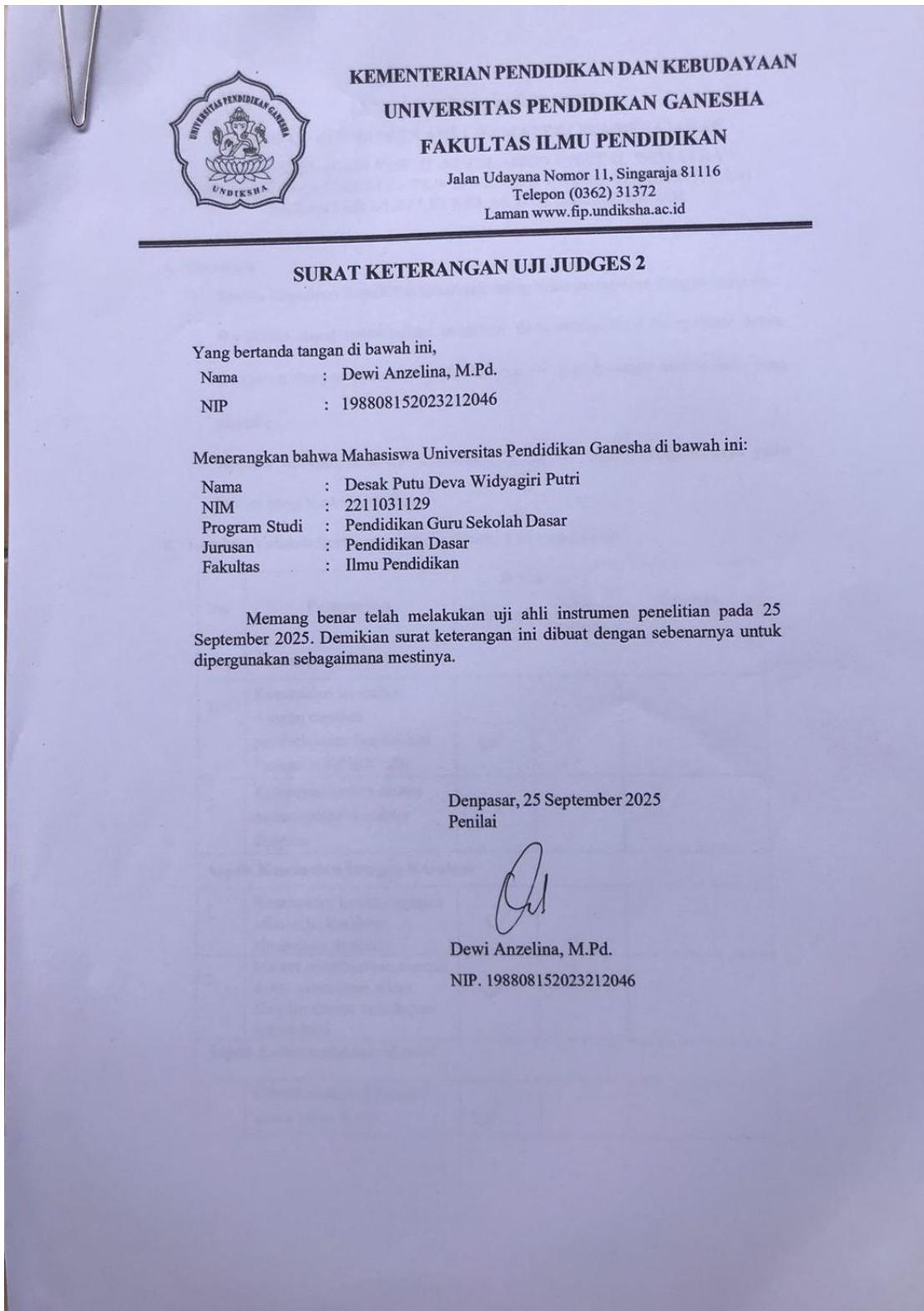


Catatan :
 • UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Eletronik dan/atau Dokumen Eletronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
 • Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BapE
 • Surat ini dapat dibuktikan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

Lampiran 8 Surat Keterangan Uji Judges I



Lampiran 9 Surat Keterangan Uji Judges II



Lampiran 10 Hasil Uji Instrumen Ahli Rancang Bangun

LEMBAR PENILAIAN JUDGES VALIDASI INSTRUMEN RANCANG BANGUN PENGEMBANGAN VISUAL-SIMULATION DIGITAL "SIMATRA" BERBASIS SELF-REGULATED-LEARNING UNTUK MENstimulasi KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR																																			
<p>A. Petunjuk</p> <ol style="list-style-type: none"> Mohon kesedian 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 menulisannya pada kolom yang telah disediakan. <p>B. Lembar Validasi Instrumen Rancang Bangun</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Pernyataan</th> <th>Penilaian</th> <th>Catatan</th> </tr> <tr> <th></th> <th></th> <th>Relevant</th> <th>Tidak Relevant</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="4">Aspek Model Pengembangan yang Digunakan</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan.</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan.</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan.</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>C. Catatan/Komentar/Saran:</p> <p>.....</p>				No.	Pernyataan	Penilaian	Catatan			Relevant	Tidak Relevant	Aspek Model Pengembangan yang Digunakan				1.	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	✓		2.	Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan.	✓		Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan				3.	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan.	✓		4.	Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan.	✓	
No.	Pernyataan	Penilaian	Catatan																																
		Relevant	Tidak Relevant																																
Aspek Model Pengembangan yang Digunakan																																			
1.	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	✓																																	
2.	Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan.	✓																																	
Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan																																			
3.	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan.	✓																																	
4.	Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan.	✓																																	
<p style="text-align: right;">Denpasar, 14 Agustus 2025 Validator  Dr. I Guli Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd. NIP. 199008052015042001</p>																																			

Hasil Uji Instrumen Rancang Bangun Judges I

LEMBAR PENILAIAN JUDGES VALIDASI INSTRUMEN RANCANG BANGUN PENGEMBANGAN VISUAL-SIMULATION DIGITAL "SIMATRA" BERBASIS SELF-REGULATED-LEARNING UNTUK MENstimulasi KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR																																			
<p>A. Petunjuk</p> <ol style="list-style-type: none"> Mohon kesedian 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 menulisannya pada kolom yang telah disediakan. <p>B. Lembar Validasi Instrumen Rancang Bangun</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Pernyataan</th> <th>Penilaian</th> <th>Catatan</th> </tr> <tr> <th></th> <th></th> <th>Relevant</th> <th>Tidak Relevant</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="4">Aspek Model Pengembangan yang Digunakan</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan.</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan.</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan.</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>C. Catatan/Komentar/Saran:</p> <p>.....</p>				No.	Pernyataan	Penilaian	Catatan			Relevant	Tidak Relevant	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.	✓	
No.	Pernyataan	Penilaian	Catatan																																
		Relevant	Tidak Relevant																																
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.	✓																																	
<p style="text-align: right;">Denpasar, 25 September 2025 Validator  Dewi Anzelina, M.Pd. NIP. 198808152023212046</p>																																			

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																																																		
<p>A. Petunjuk</p> <p>1. Mohon kesedian Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.</p> <p>2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.</p> <p>3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.</p>																																																		
<p>B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Isi/Materi Pembelajaran</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No.</th> <th rowspan="2">Pernyataan</th> <th colspan="2">Penilaian</th> <th rowspan="2">Catatan</th> </tr> <tr> <th>Relevant</th> <th>Tidak Relevant</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="5">Aspek Ketetapan Materi</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Ketepatan materi dalam menstimulasi karakter disiplin.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="5">Aspek Kesesuaian Dengan Karakter</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Kesesuaian konten dengan nilai-nilai karakter khususnya disiplin.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Materi memberikan contoh nyata penerapan sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="5">Aspek Kebermaknaan Materi</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td>Materi mudah dipahami siswa kelas II SD.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan	Relevant	Tidak Relevant	Aspek Ketetapan Materi					1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II.	✓			2.	Ketepatan materi dalam menstimulasi karakter disiplin.	✓			Aspek Kesesuaian Dengan Karakter					3.	Kesesuaian konten dengan nilai-nilai karakter khususnya disiplin.	✓			4.	Materi memberikan contoh nyata penerapan sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari.	✓			Aspek Kebermaknaan Materi					5.	Materi mudah dipahami siswa kelas II SD.	✓		
No.	Pernyataan	Penilaian				Catatan																																												
		Relevant	Tidak Relevant																																															
Aspek Ketetapan Materi																																																		
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II.	✓																																																
2.	Ketepatan materi dalam menstimulasi karakter disiplin.	✓																																																
Aspek Kesesuaian Dengan Karakter																																																		
3.	Kesesuaian konten dengan nilai-nilai karakter khususnya disiplin.	✓																																																
4.	Materi memberikan contoh nyata penerapan sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari.	✓																																																
Aspek Kebermaknaan Materi																																																		
5.	Materi mudah dipahami siswa kelas II SD.	✓																																																
<p>C. Catatan/Komentar/Saran:</p> <p>.....</p>																																																		
<p>Denpasar, 14 Agustus 2025 Validator: Dr. I Gusti Ngung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd. NIP. 199009052015042001</p>																																																		

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																																																		
<p>A. Petunjuk</p> <p>1. Mohon kesedian Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.</p> <p>2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.</p> <p>3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.</p>																																																		
<p>B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Isi/Materi Pembelajaran</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No.</th> <th rowspan="2">Pernyataan</th> <th colspan="2">Penilaian</th> <th rowspan="2">Catatan</th> </tr> <tr> <th>Relevant</th> <th>Tidak Relevant</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="5">Aspek Ketetapan Materi</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Ketepatan materi dalam menstimulasi karakter disiplin.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="5">Aspek Kesesuaian Dengan Karakter</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Kesesuaian konten dengan nilai-nilai karakter khususnya disiplin.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Materi memberikan contoh nyata penerapan sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="5">Aspek Kebermaknaan Materi</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Materi mudah dipahami siswa kelas II SD.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan	Relevant	Tidak Relevant	Aspek Ketetapan Materi					1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD.	✓			2.	Ketepatan materi dalam menstimulasi karakter disiplin.	✓			Aspek Kesesuaian Dengan Karakter					1.	Kesesuaian konten dengan nilai-nilai karakter khususnya disiplin.	✓			2.	Materi memberikan contoh nyata penerapan sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari.	✓			Aspek Kebermaknaan Materi					1.	Materi mudah dipahami siswa kelas II SD.	✓		
No.	Pernyataan	Penilaian				Catatan																																												
		Relevant	Tidak Relevant																																															
Aspek Ketetapan Materi																																																		
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD.	✓																																																
2.	Ketepatan materi dalam menstimulasi karakter disiplin.	✓																																																
Aspek Kesesuaian Dengan Karakter																																																		
1.	Kesesuaian konten dengan nilai-nilai karakter khususnya disiplin.	✓																																																
2.	Materi memberikan contoh nyata penerapan sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari.	✓																																																
Aspek Kebermaknaan Materi																																																		
1.	Materi mudah dipahami siswa kelas II SD.	✓																																																
<p>C. Catatan/Komentar/Saran:</p> <p>.....</p>																																																		
<p>Denpasar, 25 September 2025 Validator: Dewi Anzelina, M.Pd. NIP. 19880815203212046</p>																																																		

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																																																		
<p>A. Petunjuk</p> <p>1. Mohon kesedian Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.</p> <p>2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.</p> <p>3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat memulaskannya pada kolom yang telah disediakan.</p>																																																		
<p>B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Desain Instruksional</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No.</th> <th rowspan="2">Pernyataan</th> <th colspan="2">Penilaian</th> <th rowspan="2">Catatan</th> </tr> <tr> <th>Relevan</th> <th>Tidak Relevan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="5">Aspek Pembelajaran</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Pemujuk penggunaan media digital <i>visual-simulation</i>.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Ketepatan dapat memotivasi siswa.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Kesesuaian tujuan pembelajaran yang dicantumkan dalam desain media digital <i>visual-simulation</i>.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Kejelasan menyampaikan materi dengan baik.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="5">Aspek Materi</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td>Kesesuaian capaian pembelajaran (CP) dengan tujuan pembelajaran (TP).</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6.</td> <td>Sesuaian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan	Relevan	Tidak Relevan	Aspek Pembelajaran					1.	Pemujuk 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					5.	Kesesuaian capaian pembelajaran (CP) dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓			6.	Sesuaian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓		
No.	Pernyataan	Penilaian				Catatan																																												
		Relevan	Tidak Relevan																																															
Aspek Pembelajaran																																																		
1.	Pemujuk 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																																																		
5.	Kesesuaian capaian pembelajaran (CP) dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓																																																
6.	Sesuaian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓																																																
<p>C. Catatan/Komentar/Saran:</p> <p>Sudah Saya...</p> <p>.....</p> <p>.....</p>																																																		
<p>Denpasar, 14 Agustus 2025</p> <p>Validator</p> <p><i>[Signature]</i></p> <p>Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd. NIP. 199008032015042001</p>																																																		

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																																																		
<p>A. Petunjuk</p> <p>1. Mohon kesedian Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.</p> <p>2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.</p> <p>3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat memulaskannya pada kolom yang telah disediakan.</p>																																																		
<p>B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Desain Instruksional</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No.</th> <th rowspan="2">Pernyataan</th> <th colspan="2">Penilaian</th> <th rowspan="2">Catatan</th> </tr> <tr> <th>Relevan</th> <th>Tidak Relevan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="5">Aspek Pembelajaran</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Pemujuk penggunaan media digital <i>visual-simulation</i>.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Ketepatan dapat memotivasi siswa.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Kesesuaian tujuan pembelajaran yang dicantumkan dalam desain media digital <i>visual-simulation</i>.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Kejelasan menyampaikan materi dengan baik.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="5">Aspek Materi</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Kesesuaian capaian pembelajaran (CP) dengan tujuan pembelajaran (TP).</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Sesuaian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan	Relevan	Tidak Relevan	Aspek Pembelajaran					1.	Pemujuk 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.	Sesuaian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓		
No.	Pernyataan	Penilaian				Catatan																																												
		Relevan	Tidak Relevan																																															
Aspek Pembelajaran																																																		
1.	Pemujuk 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.	Sesuaian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓																																																
<p>C. Catatan/Komentar/Saran:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>																																																		
<p>Denpasar, 25 September 2025</p> <p>Validator</p> <p><i>[Signature]</i></p> <p>Dewi Anzelina, M.Pd. NIP. 19880815202312046</p>																																																		

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 VISUAL-SIMULATION DIGITAL "SIMPATRA" BERBASIS SELF-REGULATED-LEARNING UNTUK MENstimULASI KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR																																																																							
<p>A. Petunjuk</p> <p>1. Mohon kesedian Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.</p> <p>2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.</p> <p>3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.</p> <p>B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No.</th> <th rowspan="2">Pernyataan</th> <th colspan="2">Penilaian</th> <th rowspan="2">Catatan</th> </tr> <tr> <th>Relevan</th> <th>Tidak Relevan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="5">Aspek Teksi</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Kesesuaian jenis dan ukuran teks.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="5">Aspek Gambar</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Kualitas visual dan ketajaman gambar.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Keterjelasan gambar yang digunakan.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td>Kesesuaian gambar dengan materi sikap mematuhi aturan.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="5">Aspek Animasi/Simulasi</td> </tr> <tr> <td>6.</td> <td>Kualitas animasi visual-simulation yang digunakan.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan	Relevan	Tidak Relevan	Aspek Teksi					1.	Kesesuaian jenis dan ukuran teks.	✓			2.	Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.	✓			Aspek Gambar					3.	Kualitas visual dan ketajaman gambar.	✓			4.	Keterjelasan gambar yang digunakan.	✓			5.	Kesesuaian gambar dengan materi sikap mematuhi aturan.	✓			Aspek Animasi/Simulasi					6.	Kualitas animasi visual-simulation yang digunakan.	✓																		
No.	Pernyataan	Penilaian				Catatan																																																																	
		Relevan	Tidak Relevan																																																																				
Aspek Teksi																																																																							
1.	Kesesuaian jenis dan ukuran teks.	✓																																																																					
2.	Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.	✓																																																																					
Aspek Gambar																																																																							
3.	Kualitas visual dan ketajaman gambar.	✓																																																																					
4.	Keterjelasan gambar yang digunakan.	✓																																																																					
5.	Kesesuaian gambar dengan materi sikap mematuhi aturan.	✓																																																																					
Aspek Animasi/Simulasi																																																																							
6.	Kualitas animasi visual-simulation yang digunakan.	✓																																																																					
<table border="1"> <tr> <td>7. Kesesuaian animasi dengan konteks pembelajaran hasil pengembangan</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Video</td> </tr> <tr> <td>8. Kualitas tampilan dan transisi video.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>9. Kesesuaian isi video dengan materi Sikapku Mematuhi Aturan.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>10. Daya tarik video dalam menarik perhatian siswa.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Audio</td> </tr> <tr> <td>11. Kesesuaian narasi, musik, dan efek suara yang digunakan.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Layout/Desain Tampilan</td> </tr> <tr> <td>12. Kesesuaian tata letak antara teks, gambar, dan elemen lainnya.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>13. Proporsi penggunaan ruang antar elemen dalam media.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Navigasi & Interaktivitas</td> </tr> <tr> <td>14. Kemudahan akses dan penggunaan media oleh siswa kelas II SD.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>15. Media dapat digunakan secara mandiri dan berulang (self-regulated).</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Kesiapan Platform</td> </tr> <tr> <td>16. Media dapat diakses melalui berbagai perangkat digital.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>17. Link/HTML dapat dibuka dengan cepat dan stabil.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>18. Integrasi dengan Canva, Quizizz, dan CapCut berjalan lancar.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				7. Kesesuaian animasi dengan konteks pembelajaran hasil pengembangan	✓			Aspek Video				8. Kualitas tampilan dan transisi video.	✓			9. Kesesuaian isi video dengan materi Sikapku Mematuhi Aturan.	✓			10. Daya tarik video dalam menarik perhatian siswa.	✓			Aspek Audio				11. Kesesuaian narasi, musik, dan efek suara yang digunakan.	✓			Aspek Layout/Desain Tampilan				12. Kesesuaian tata letak antara teks, gambar, dan elemen lainnya.	✓			13. Proporsi penggunaan ruang antar elemen dalam media.	✓			Aspek Navigasi & Interaktivitas				14. Kemudahan akses dan penggunaan media oleh siswa kelas II SD.	✓			15. Media dapat digunakan secara mandiri dan berulang (self-regulated).	✓			Aspek Kesiapan Platform				16. Media dapat diakses melalui berbagai perangkat digital.	✓			17. Link/HTML dapat dibuka dengan cepat dan stabil.	✓			18. Integrasi dengan Canva, Quizizz, dan CapCut berjalan lancar.	✓		
7. Kesesuaian animasi dengan konteks pembelajaran hasil pengembangan	✓																																																																						
Aspek Video																																																																							
8. Kualitas tampilan dan transisi video.	✓																																																																						
9. Kesesuaian isi video dengan materi Sikapku Mematuhi Aturan.	✓																																																																						
10. Daya tarik video dalam menarik perhatian siswa.	✓																																																																						
Aspek Audio																																																																							
11. Kesesuaian narasi, musik, dan efek suara yang digunakan.	✓																																																																						
Aspek Layout/Desain Tampilan																																																																							
12. Kesesuaian tata letak antara teks, gambar, dan elemen lainnya.	✓																																																																						
13. Proporsi penggunaan ruang antar elemen dalam media.	✓																																																																						
Aspek Navigasi & Interaktivitas																																																																							
14. Kemudahan akses dan penggunaan media oleh siswa kelas II SD.	✓																																																																						
15. Media dapat digunakan secara mandiri dan berulang (self-regulated).	✓																																																																						
Aspek Kesiapan Platform																																																																							
16. Media dapat diakses melalui berbagai perangkat digital.	✓																																																																						
17. Link/HTML dapat dibuka dengan cepat dan stabil.	✓																																																																						
18. Integrasi dengan Canva, Quizizz, dan CapCut berjalan lancar.	✓																																																																						
<p>C. Catatan/Komentar/Saran:</p> <p>Depok, 14 Agustus 2023</p> <p>Validator</p> <p>Dr. I Gede Agung Yasa Walandari, S.Pd., M.Pd NIP. 199008072015042001</p>																																																																							

Hasil Uji Instrumen Media Pembelajaran Judges I

LEMBAR PENILAIAN JUDGES																																																																																																																																			
VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN																																																																																																																																			
PENGEMBANGAN VISUAL-SIMULATION DIGITAL "SIMPATRA" BERBASIS SELF-REGULATED-LEARNING UNTUK MENstimULASI KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR																																																																																																																																			
<p>A. Petunjuk</p> <p>1. Mohon kesedian Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.</p> <p>2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.</p> <p>3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.</p> <p>B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No.</th> <th rowspan="2">Pernyataan</th> <th colspan="2">Penilaian</th> <th rowspan="2">Catatan</th> </tr> <tr> <th>Relevan</th> <th>Tidak Relevan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="5">Aspek Teksi</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Kesesuaian jenis dan ukuran teks.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="5">Aspek Gambar</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Kualitas visual dan ketajaman gambar.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Keterjelasan gambar yang digunakan.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Kesesuaian gambar dengan materi sikap mematuhi aturan.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="5">Aspek Animasi/Simulasi</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Kualitas animasi visual-simulation yang digunakan.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4"> <table border="1"> <tr> <td>2. Kesesuaian animasi dengan konteks pembelajaran hasil pengembangan</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Video</td> </tr> <tr> <td>1. Kualitas tampilan dan transisi video.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Kesesuaian isi video dengan materi Sikapku Mematuhi Aturan.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. Daya tarik video dalam menarik perhatian siswa.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Audio</td> </tr> <tr> <td>1. Kesesuaian narasi, musik, dan efek suara yang digunakan.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Layout/Desain Tampilan</td> </tr> <tr> <td>1. Kesesuaian tata letak antara teks, gambar, dan elemen lainnya.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Proporsi penggunaan ruang antar elemen dalam media.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Navigasi & Interaktivitas</td> </tr> <tr> <td>1. Kemudahan akses dan penggunaan media oleh siswa kelas II SD.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Media dapat digunakan secara mandiri dan berulang (self-regulated).</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Kesiapan Platform</td> </tr> <tr> <td>1. Media dapat diakses melalui berbagai perangkat digital.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Link/HTML dapat dibuka dengan cepat dan stabil.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. Integrasi dengan Canva, Quizizz, dan CapCut berjalan lancar.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td colspan="4"> <p>C. Catatan/Komentar/Saran:</p> <p>Depok, 25 September 2023</p> <p>Validator</p> <p>Dewi Azelina, M.Pd NIP. 198808152003212046</p> </td> </tr> </tbody> </table>				No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan	Relevan	Tidak Relevan	Aspek Teksi					1.	Kesesuaian jenis dan ukuran teks.	✓			2.	Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.	✓			Aspek Gambar					1.	Kualitas visual dan ketajaman gambar.	✓			2.	Keterjelasan gambar yang digunakan.	✓			3.	Kesesuaian gambar dengan materi sikap mematuhi aturan.	✓			Aspek Animasi/Simulasi					1.	Kualitas animasi visual-simulation yang digunakan.	✓			<table border="1"> <tr> <td>2. Kesesuaian animasi dengan konteks pembelajaran hasil pengembangan</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Video</td> </tr> <tr> <td>1. Kualitas tampilan dan transisi video.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Kesesuaian isi video dengan materi Sikapku Mematuhi Aturan.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. Daya tarik video dalam menarik perhatian siswa.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Audio</td> </tr> <tr> <td>1. Kesesuaian narasi, musik, dan efek suara yang digunakan.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Layout/Desain Tampilan</td> </tr> <tr> <td>1. Kesesuaian tata letak antara teks, gambar, dan elemen lainnya.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Proporsi penggunaan ruang antar elemen dalam media.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Navigasi & Interaktivitas</td> </tr> <tr> <td>1. Kemudahan akses dan penggunaan media oleh siswa kelas II SD.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Media dapat digunakan secara mandiri dan berulang (self-regulated).</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Kesiapan Platform</td> </tr> <tr> <td>1. Media dapat diakses melalui berbagai perangkat digital.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Link/HTML dapat dibuka dengan cepat dan stabil.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. Integrasi dengan Canva, Quizizz, dan CapCut berjalan lancar.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				2. Kesesuaian animasi dengan konteks pembelajaran hasil pengembangan	✓			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. Kesesuaian 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 (self-regulated).	✓			Aspek Kesiapan Platform				1. Media dapat diakses melalui berbagai perangkat digital.	✓			2. Link/HTML dapat dibuka dengan cepat dan stabil.	✓			3. Integrasi dengan Canva, Quizizz, dan CapCut berjalan lancar.	✓			<p>C. Catatan/Komentar/Saran:</p> <p>Depok, 25 September 2023</p> <p>Validator</p> <p>Dewi Azelina, M.Pd NIP. 198808152003212046</p>			
No.	Pernyataan	Penilaian				Catatan																																																																																																																													
		Relevan	Tidak Relevan																																																																																																																																
Aspek Teksi																																																																																																																																			
1.	Kesesuaian jenis dan ukuran teks.	✓																																																																																																																																	
2.	Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.	✓																																																																																																																																	
Aspek Gambar																																																																																																																																			
1.	Kualitas visual dan ketajaman gambar.	✓																																																																																																																																	
2.	Keterjelasan gambar yang digunakan.	✓																																																																																																																																	
3.	Kesesuaian gambar dengan materi sikap mematuhi aturan.	✓																																																																																																																																	
Aspek Animasi/Simulasi																																																																																																																																			
1.	Kualitas animasi visual-simulation yang digunakan.	✓																																																																																																																																	
<table border="1"> <tr> <td>2. Kesesuaian animasi dengan konteks pembelajaran hasil pengembangan</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Video</td> </tr> <tr> <td>1. Kualitas tampilan dan transisi video.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Kesesuaian isi video dengan materi Sikapku Mematuhi Aturan.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. Daya tarik video dalam menarik perhatian siswa.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Audio</td> </tr> <tr> <td>1. Kesesuaian narasi, musik, dan efek suara yang digunakan.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Layout/Desain Tampilan</td> </tr> <tr> <td>1. Kesesuaian tata letak antara teks, gambar, dan elemen lainnya.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Proporsi penggunaan ruang antar elemen dalam media.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Navigasi & Interaktivitas</td> </tr> <tr> <td>1. Kemudahan akses dan penggunaan media oleh siswa kelas II SD.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Media dapat digunakan secara mandiri dan berulang (self-regulated).</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Aspek Kesiapan Platform</td> </tr> <tr> <td>1. Media dapat diakses melalui berbagai perangkat digital.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Link/HTML dapat dibuka dengan cepat dan stabil.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. Integrasi dengan Canva, Quizizz, dan CapCut berjalan lancar.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				2. Kesesuaian animasi dengan konteks pembelajaran hasil pengembangan	✓			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. Kesesuaian 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 (self-regulated).	✓			Aspek Kesiapan Platform				1. Media dapat diakses melalui berbagai perangkat digital.	✓			2. Link/HTML dapat dibuka dengan cepat dan stabil.	✓			3. Integrasi dengan Canva, Quizizz, dan CapCut berjalan lancar.	✓																																																														
2. Kesesuaian animasi dengan konteks pembelajaran hasil pengembangan	✓																																																																																																																																		
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. Kesesuaian 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 (self-regulated).	✓																																																																																																																																		
Aspek Kesiapan Platform																																																																																																																																			
1. Media dapat diakses melalui berbagai perangkat digital.	✓																																																																																																																																		
2. Link/HTML dapat dibuka dengan cepat dan stabil.	✓																																																																																																																																		
3. Integrasi dengan Canva, Quizizz, dan CapCut berjalan lancar.	✓																																																																																																																																		
<p>C. Catatan/Komentar/Saran:</p> <p>Depok, 25 September 2023</p> <p>Validator</p> <p>Dewi Azelina, M.Pd NIP. 198808152003212046</p>																																																																																																																																			

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					
<p>1. Mohon kesedian Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.</p> <p>2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.</p> <p>3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.</p>					
B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil					
No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan	
		Relevan	Tidak Relevan		
Aspek Media					
1.	Kemudahan tampilan media <i>visual-simulation digital</i> .	✓			
2.	Kemudahan penggunaan media <i>visual-simulation digital</i> .	✓			
Aspek Materi					
3.	Kemudahan memahami materi.	✓			
4.	Simulasi dalam video relevan dan mudah dipahami siswa.	✓			
5.	Materi mendukung pembentukan karakter disiplin siswa secara konkret.	✓			
C. Catatan/Komentar/Saran:					
<p>.....</p>					
Denpasar, 14 Agustus 2025 Validator:  Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd. NIP. 19900805015042001					

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					
<p>1. Mohon kesedian Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.</p> <p>2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.</p> <p>3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.</p>					
B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil					
No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan	
		Relevan	Tidak Relevan		
Aspek Media					
1.	Kemudahan 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.	✓			
C. Catatan/Komentar/Saran:					
<p>.....</p>					
Denpasar, 25 September 2025 Validator:  Dewi Anzelina, M.Pd. NIP. 19880815202321046					

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 VISUAL-SIMULATION DIGITAL "SIMATRA" BERBASIS SELF-REGULATED-LEARNING UNTUK MENstimulasi KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR			
<p>A. Petunjuk</p> <p>1. Mohon kasiduan Bapak/Ibu membaca setiap baris pernyataan dengan seksama.</p> <p>2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap baris pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (‘✓’) pada salah satu kolom yang tersedia.</p> <p>3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menyisikannya pada kolom yang telah disediakan.</p> <p>B. Lembar Validasi Instrumen Angket Penilaian Karakter Disiplin</p>			
No.	Pernyataan	Penilaian	Catatan
		Relevan	Tidak Relevan
1.	Saya matuk kelas sebelum bel berhenti.	✓	
2.	Saya tidak terlambat kembali ke kelas setelah istirahat.	✓	
3.	Saya memulai segerang selesai hari.	✓	
4.	Saya menggunakan atribut sekolah sesuai arahan.	✓	
5.	Saya tidak nusak saat guru mengajar.	✓	
6.	Saya tidak minum di kelas tanpa izin.	✓	
7.	Saya melaksanakan perintah guru dengan teliti.	✓	
8.	Saya mendengarkan tanpa membantah.	✓	
9.	Saya duduk tetang saat guru menjelaskan, meskipun tidak mendengarkan.	✓	
10.	Saya duduk dengan tenang dan sejauh mungkin.	✓	
11.	Saya tidak ribut atau bermain sendiri.	✓	
12.	Saya mengangkat tangan sebelum berbicara.	✓	
13.	Saya menyelesaikan tugas sesuai waktu.	✓	
14.	Saya tidak memperlakukan pelajaran.	✓	
15.	Saya meminta izin sebelum keluar kelas.	✓	
16.	Saya tidak menggalau kelas tanpa sepengetahuan guru.	✓	
17.	Saya memperbaiki tugas selesai hari waktu.	✓	
18.	Saya menyelesaikan tugas hingga selesai.	✓	
19.	Saya membaca peraturan belajar lengkap karena ditugaskan guru.	✓	
20.	Saya tidak meninggalkan lembar kerja.	✓	
21.	Saya membawa buku dan alat tulis sesuai jadwal.	✓	
22.	Saya tidak bergantung pada orang lain untuk selesaikan tugas.	✓	
23.	Saya berusaha menyelesaikan tugas sesuai arahan jika memungkinkan.	✓	
24.	Saya berusaha menyelesaikan tugas orang lain atau kesalahan yang diperlukan.	✓	
25.	Saya berbicara agar teman tahu jika ada kesalahan dalam tugas.	✓	
26.	Saya berbicara sepanjang teman.	✓	
27.	Saya tidak mengikuti atau menghina teman.	✓	
28.	Saya tidak mengikuti atau menghina teman jika sedang tidak emosional.	✓	
29.	Saya tidak memukul atau menendang.	✓	
30.	Saya menyelesaikan masalah dengan damai.	✓	
31.	Saya membungkus sampah pada tempatnya.	✓	
32.	Saya tidak membuang sampah di luar tempatnya.	✓	
33.	Saya tidak mencoret meja, kursi.	✓	

dinding.			
34.	Saya selalu menjaga fasilitas sekolah agar tetap terawat.	✓	
35.	Saya menjaga fasilitas sekolah saat ingat saja.	✓	

C. Catatan/Komentar/Saran:

Denpasar, 14 Agustus 2025
Validator
Dr. I Gusti Agung Aya Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199008020120012001

Hasil Uji Instrumen Karakter Disiplin Judges I

LEMBAR PENILAIAN JUDGES			
VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN KARAKTER DISIPLIN			
PENGEMBANGAN VISUAL-SIMULATION DIGITAL "SIMATRA" BERBASIS SELF-REGULATED-LEARNING UNTUK MENstimulasi KARAKTER DISIPLIN KELAS II SEKOLAH DASAR			
<p>A. Petunjuk</p> <p>1. Mohon kasiduan Bapak/Ibu membaca setiap baris pernyataan dengan seksama.</p> <p>2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap baris pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (‘✓’) pada salah satu kolom yang tersedia.</p> <p>3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menyisikannya pada kolom yang telah disediakan.</p> <p>B. Lembar Validasi Instrumen Angket Penilaian Karakter Disiplin</p>			
No.	Pernyataan	Penilaian	Catatan
		Relevan	Tidak Relevan
1.	Saya matuk kelas sebelum bel berhenti.	✓	
2.	Saya tidak terlambat kembali ke kelas setelah istirahat.	✓	
3.	Saya memulai segerang selesai hari.	✓	
4.	Saya menggunakan atribut sekolah sesuai arahan.	✓	
5.	Saya tidak makuk 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 tetang saat guru menjelaskan, meskipun tidak mendengarkan.	✓	
10.	Saya duduk dengan tenang dan sejauh mungkin.	✓	
11.	Saya tidak ribut atau bermain sendiri.	✓	
12.	Saya mengangkat tangan sebelum berbicara.	✓	
13.	Saya menyelesaikan tugas sesuai waktu.	✓	
14.	Saya tidak memperlakukan pelajaran.	✓	
15.	Saya meminta izin sebelum keluar kelas.	✓	
16.	Saya tidak menggalau kelas tanpa sepengetahuan guru.	✓	
17.	Saya memperbaiki tugas selesai hari waktu.	✓	
18.	Saya menyelesaikan tugas hingga selesai.	✓	
19.	Saya membaca peraturan belajar lengkap karena ditugaskan guru.	✓	
20.	Saya tidak mengikuti atau menghina teman.	✓	
21.	Saya membawa buku dan alat tulis sesuai jadwal.	✓	
22.	Saya tidak mengikuti pada orang lain untuk selesaikan tugas.	✓	
23.	Saya berusaha menyelesaikan tugas sesuai arahan jika memungkinkan.	✓	
24.	Saya berusaha menyelesaikan tugas orang lain atau kesalahan yang diperlukan.	✓	
25.	Saya berbicara agar teman tahu jika ada kesalahan dalam tugas.	✓	
26.	Saya berbicara sepanjang teman.	✓	
27.	Saya tidak mengikuti atau menghina teman.	✓	
28.	Saya tidak memperiksa atau mengikuti jika sedang tidak emosional.	✓	
29.	Saya tidak memukul atau menendang.	✓	
30.	Saya menyelesaikan masalah dengan damai.	✓	
31.	Saya membungkus sampah pada tempatnya.	✓	
32.	Saya tidak membuang sampah di luar tempatnya.	✓	
33.	Saya tidak mencoret meja, kursi.	✓	

dinding.			
34.	Saya selalu menjaga fasilitas sekolah agar tetap terawat.	✓	
35.	Saya menjaga fasilitas sekolah saat ingat saja.	✓	

C. Catatan/Komentar/Saran:

Denpasar, 25 September 2025
Validator
Dwi Astolina, M.Pd.
NIP. 19880312023212046

Hasil Uji Instrumen Karakter Disiplin Judges II

Tabulasi Silang Menurut Gregory

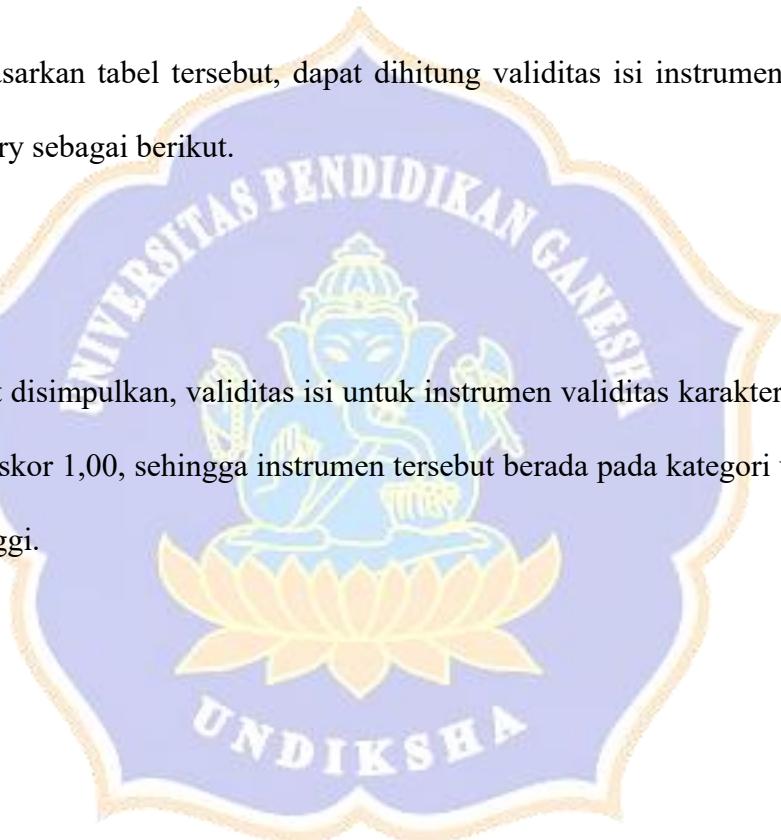
Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan Skor (1-2)	Relevan Skor (3-4)
Judges II	Tidak Relevan Skor (1-2)	-	-
	Relevan Skor (3-4)	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12, 13,14,15,16,17,18,19,20 21,22,23,24,25,26,27,28,29,30 31,32,33,34,35

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 Widhyagiri Putri
Instansi	: SD Negeri 3 Bakkakan
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"> ❖ Peserta didik sudah mampu memahami materi sebelumnya yaitu “Berbagai aturan dalam keluargaku”. ❖ Peserta didik sudah mampu mengenal aturan yang ada di keluarga dan sekolah. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME Dan berahlak mulia. 2) Berkebhinnekaan global. 3) Gotong royong. 4) Mandiri. 5) Bernalar kritis. 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
A. Sarana <ol style="list-style-type: none"> 1) Laptop / komputer 2) Media <i>Visual-Simulation Digital</i> “SIMATRA” 3) Proyektor/LCD 4) <i>Speaker</i> 5) Jaringan internet 6) LKPD 7) Materi ajar 8) Buku siswa 9) Gambar B. Prasarana <ol style="list-style-type: none"> 1) Ruang kelas 	

E. TARGET PESERTA DIDIK		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir kritis (HOTS), dan memiliki keterampilan berkolaborasi. 		
F. MATERI PEMBELAJARAN		
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
G. MODA PEMBELAJARAN		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tatap Muka 		
H. JUMLAH PESERTA DIDIK		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ 19 Peserta Didik 		
I. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pendekatan : <i>Scientific TPACK</i> ❖ Strategi : <i>Self-Regulated-Learning</i> ❖ Metode : Penugasan, Pengamatan, Diskusi, dan Tanya Jawab 		
KOMPONEN INTI		
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN		
FASE A <ul style="list-style-type: none"> ❖ Capaian Pembelajaran : Peserta didik mengenal aturan di lingkungan keluarga, menceritakan contoh sikap mematuhi aturan di lingkungan keluarga, dan menunjukkan mematuhi perilaku di aturan lingkungan keluarga. ❖ Tujuan Pembelajaran : <ol style="list-style-type: none"> 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. 		

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
<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 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>) 2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik. (<i>Orientasi</i>) 3. Peserta didik menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan diri dan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran. (<i>Integritas, kemandirian, PPK</i>) 4. Peserta didik menyanyikan lagu Nasional "Sorak-sorak Bergembira". (<i>Nasionalisme</i>) 5. Peserta didik melakukan kegiatan apersepsi dengan 	10 menit

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

2. Peserta didik ditugaskan untuk mengerjakan LKPD dengan kelompok yang sudah dibagikan. (*Critical Thinking*)
3. Peserta didik dibagikan lembar LKPD dan menerima penjelasan dari guru tentang teknik pengerjaan dan batas waktu pengerjaan LKPD. (*Communication*)
4. Peserta didik diijinkan untuk bertanya mengenai hal yang belum dimengerti dalam mengerjakan LKPD. (*Mengkomunikasikan-Saintifik*)
5. Peserta didik melakukan penyelidikan dan mendiskusikan pertanyaan pada LKPD didalam kelompok. Setiap kelompok membagi peran dalam pencatat, pembaca soal, pengontrol waktu.
6. Peserta didik mencatat hasil penyelidikan kelompok dalam Lembar Kerja. (*Collaboration, Critical Thinking*)
7. Peserta didik mempresentasikan hasil pekerjaanya ke depan kelas secara berkelompok. (*Mempresentasikan, critical thinking*).
8. Ice breaking (Lihat, pegang, ambil)

FASE 3

Evaluasi

1. Guru mengevaluasi hasil penyelidikan melalui diskusi kelas.
2. Peserta didik dibimbing guru dilanjutkan dengan penguatan dan penyamaan persepsi.
3. Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok dan penghargaan bagi kelompok belajar yang paling aktif dan hasil diskusi yang paling baik.
4. Peserta didik mengumpulkan LKPD kepada guru.
5. Peserta didik menuliskan refleksi singkat terkait materi.

Penutup

1. Peserta didik diberi lembar evaluasi dan dijelaskan cara pengerjaannya.
2. Peserta didik secara individu mengerjakan lembar evaluasi yang diberikan guru. (*Critical Thinking*)
3. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung.
4. Refleksi terkait pembelajaran, serta tindak lanjut kepada peserta didik mengenai pembelajaran di pertemuan selanjutnya. (*Mengomunikasikan*)
5. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu daerah "curik-curik". (*Nasionalis*)

10 menit

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.

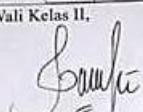
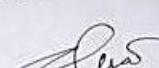
G. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

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,		Gianyar, 29 Oktober 2025
 Desak Putu Monika Sandat, S.Pd. NIP. -		 Desak Putu Deva Widhyagiri Putri NIM. 2211031129
Mengetahui Kepala Sekolah SD Negeri 3 Bakbakan  <u>Ni Nyoman Kawitmawati, S.Pd. SD</u> <u>NIP.196802242006022014</u>		
H. LAMPIRAN		
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

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

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 melanggarinya.	√	10
11.	Disajikan pernyataan	√	11

			<p>tentang waktu tidur, peserta didik dapat menjelaskan tujuan aturan tidur tepat waktu bagi Kesehatan tubuh.</p> <p>12. Disajikan kasus pelanggaran aturan di rumah, peserta didik dapat menjelaskan perasaan orang tua jika anak tidak berpamitan.</p> <p>13. Disajikan ilustrasi kegiatan di sekolah, peserta didik dapat mengidentifikasi sikap disiplin dalam kegiatan belajar.</p> <p>14. Disajikan contoh pelanggaran seragam, peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk pelanggaran terhadap aturan berpakaian di sekolah.</p> <p>15. Disajikan dua situasi kehidupan keluarga, peserta didik dapat menentukan situasi keluarga yang tenram akibat</p>	√	12
				√	13
				√	14
				√	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 antre masuk kelas, peserta didik dapat memilih perilaku yang sesuai aturan saat antre 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 puji
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 kesiangan.
- 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!



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...

14.



Perilaku pada gambar menunjukkan bahwa siswa...

- A. Patuh aturan sekolah
- B. Melanggar aturan seragam sekolah
- C. Rajin belajar
- D. Disiplin
15. Teks bacaan:
- 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...
- Keluarga B
 - Keluarga yang suka marah
 - Keluarga A
 - 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...
- Suasana belajar menjadi tenang
 - Suasana belajar terganggu
 - Siswa ribut di kelas
 - Guru menjadi marah
17. Sehabis makan makanan kemasan, Dina suka membuang sampah sembarangan di rumah. Akibat dari perbuatan dina tersebut adalah?
- Udara menjadi segar
 - Rumah menjadi kotor dan bau
 - Orang tua senang
 - Rumah tampak bersih
- 18.
- 
- Dari gambar tersebut, tindakan apa yang sebaiknya kamu lakukan?
- Ikut ribut supaya seru
 - Selalu menghargai guru
 - Diam saja walau terganggu
 - 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.

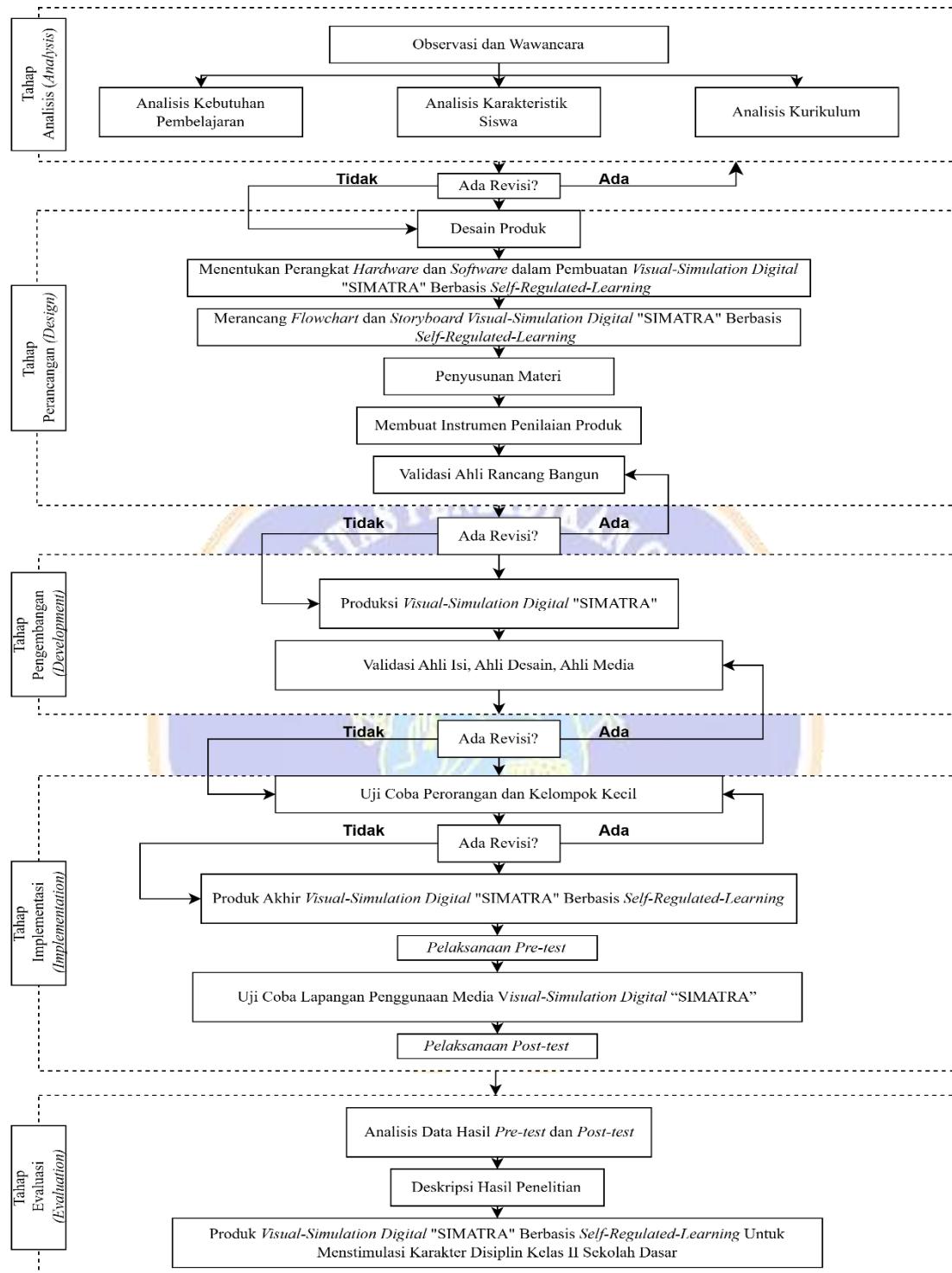


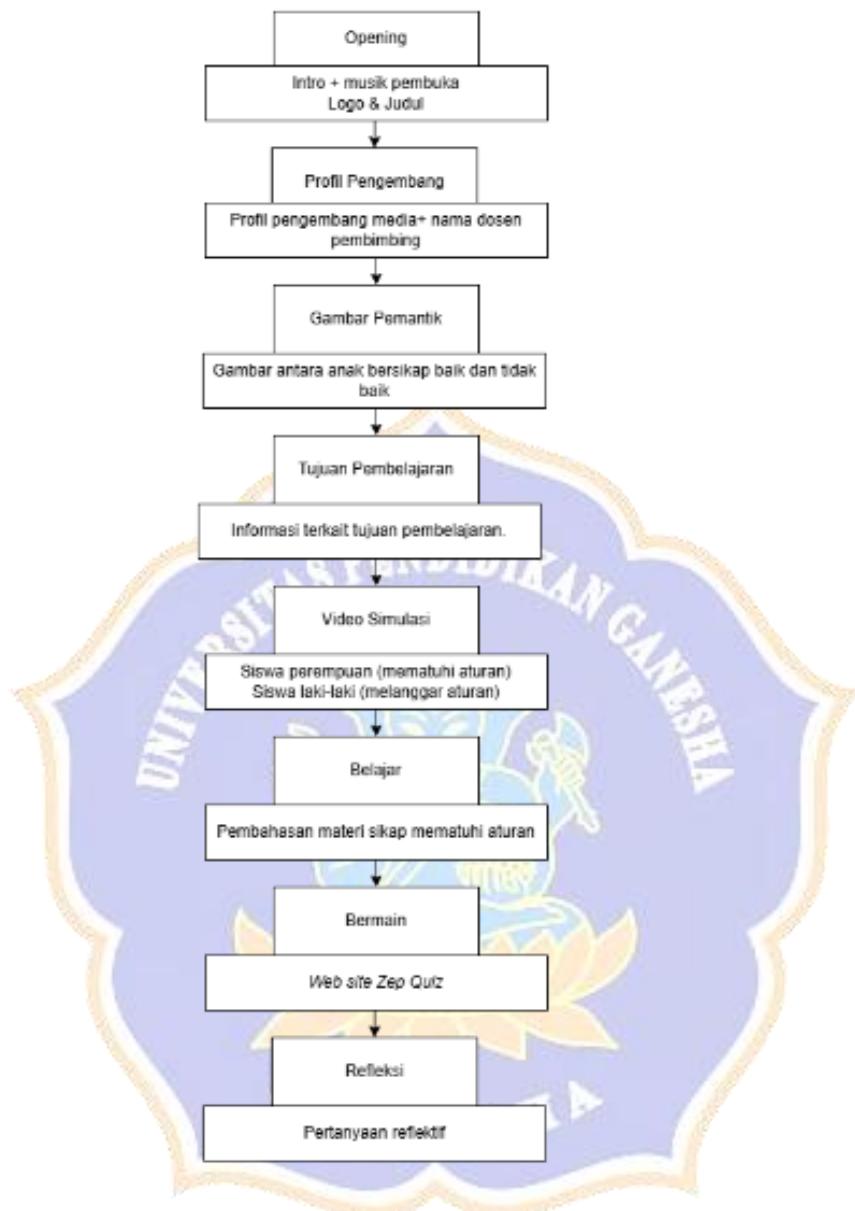
Perhatikan kedua gambar berikut!

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

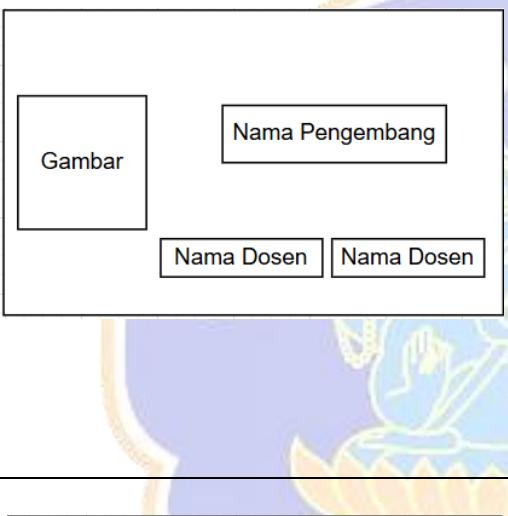
- A. Berbaris rapi – suasana menjadi tertib
- B. Mencoret-coret dinding – tembok kelas menjadi kotor
- C. Mengikuti arahan guru – kelas menjadi tenang
- D. Membuang sampah pada tempatnya – lingkungan bersih

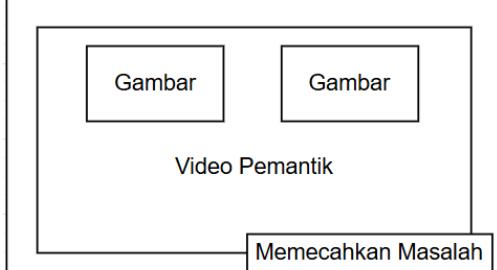
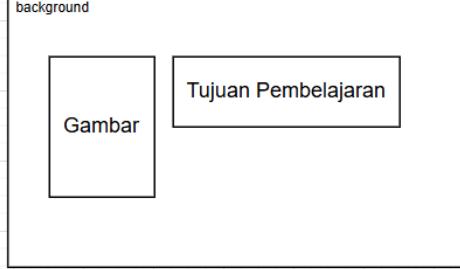
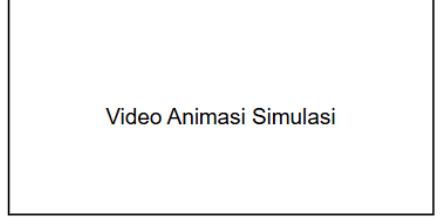
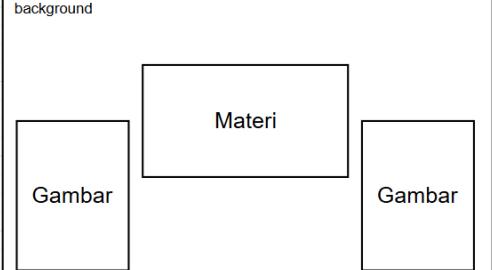
Lampiran 17 Diagram Alir Model ADDIE

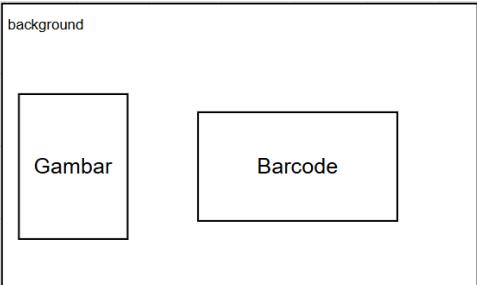
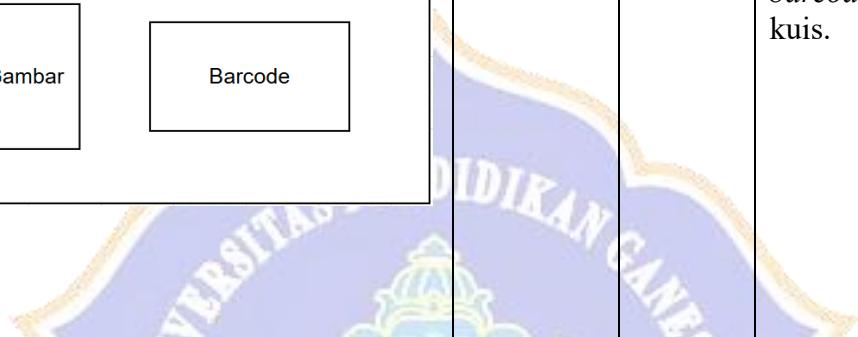
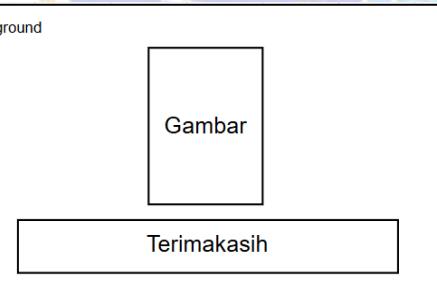


Lampiran 18 *Flowchart*

Lampiran 19 *Storyboard*

No	Visual	Audio	Durasi	Keterangan
1	<p>Selamat Datang Di Video Pembelajaran</p> 	Musik Pembuka	00.00-00.05	Pada tampilan awal media <i>Visual-Simulation Digital</i> “SIMATRA” pengguna dapat melihat opening video berserta logo.
2	 <p>Gambar</p> <p>Nama Pengembang</p> <p>Nama Dosen</p> <p>Nama Dosen</p>	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	<p>background</p> <p>Judul Media <i>Visual-Simulation Digital</i> SIMATRA</p> <p>Muatan Pelajaran</p> <p>Kelas</p>	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	<p>background</p> <p>Moderator</p> <p>Muatan Pelajaran</p>	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>Musik Latar</p> 	07.16-07.32	Pada halaman ini disediakan <i>scan barcode</i> untuk kuis.
10	<p>background</p> 	<p>Musik Latar</p> 	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 Widayagiri 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 kesedian 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 kesedianan 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. 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 Tegeh, 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 Bakkalan
Peneliti : Desak Putu Deva Widayagiri 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 kesedian 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 kesedianan 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 Widhyagiri 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 Pengerajan**
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

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Ketetapan Materi					
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD.	✓			
2.	Ketepatan materi dalam menstimulasi karakter disiplin.	✓			
Aspek Kesesuaian Dengan Karakter					
1.	Kesesuaian konten dengan nilai-nilai karakter khususnya disiplin.	✓			
2.	Materi memberikan contoh nyata penerapan sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari.	✓			
Aspek Kebermaknaan Materi					
1.	Materi mudah dipahami siswa kelas II SD.	✓			
2.	Materi bersifat kontekstual dan dekat dengan pengalaman siswa.	✓			
Aspek Pendekatan <i>Self-Regulated Learning</i>					
1.	Materi mendorong siswa untuk belajar mandiri dan mengatur perilakunya sendiri.	✓			
2.	Materi mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.	✓			
Aspek Penyajian Materi					
1.	Urutan materi logis dan sistematis.		✓		
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan bahasa siswa kelas II SD.	✓			
Aspek Kesesuaian Media & Materi					
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 kesedian 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. Komentar/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 Widayagiri 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 <i>Virtual-Simulation Digital</i> "SIMATRA" Berbasis <i>Self-Regulated-Learning</i> Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar.
Sasaran Program	: SD Negeri 3 Bakbakan
Peneliti	: Desak Putu Deva Widayagiri 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 kesedian 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 kesedianya 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

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

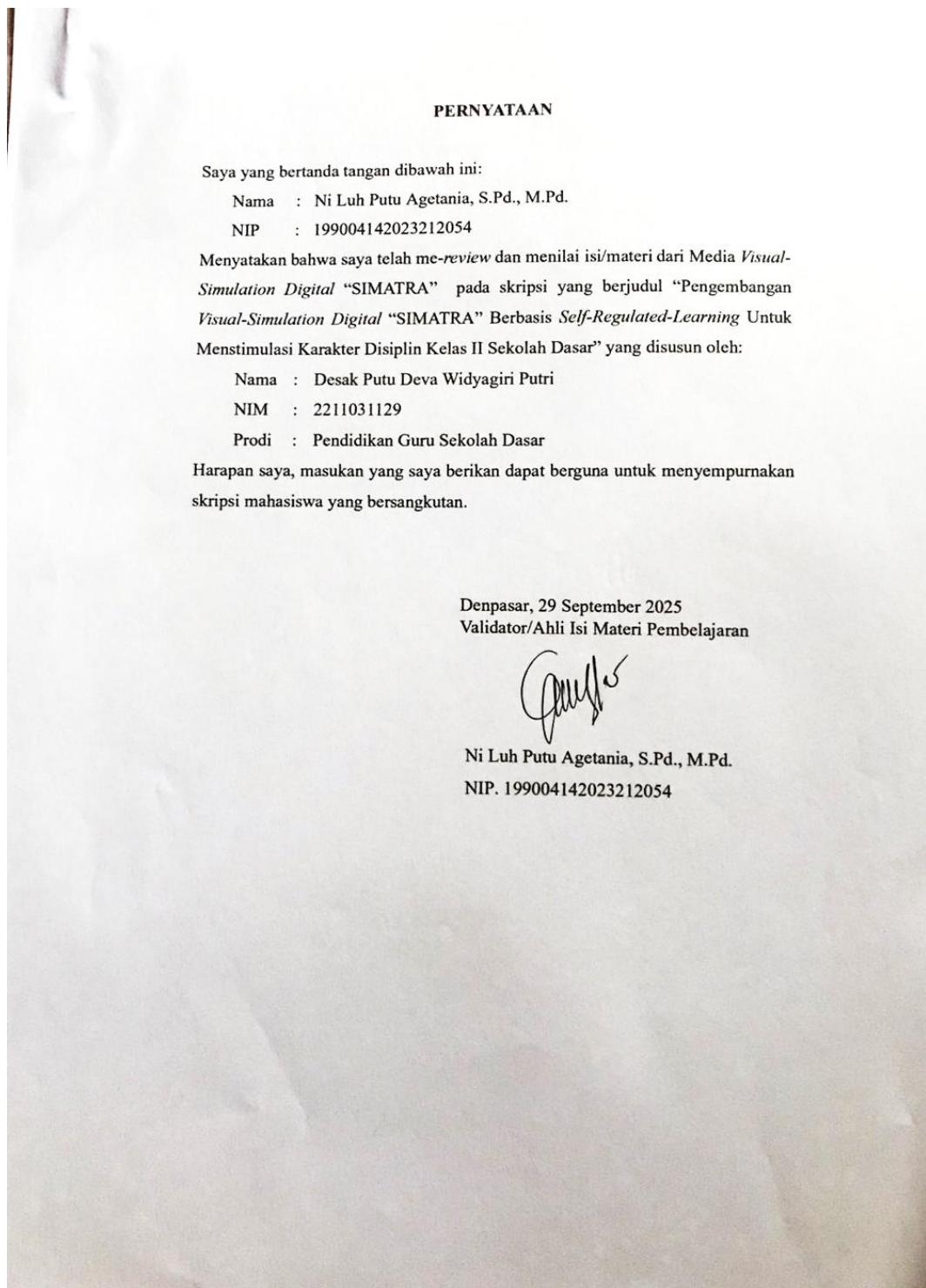
(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 29 September 2025
Validator/Ahli Isi Materi Pembelajaran



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19900414202312054

Lampiran 27 Pernyataan Validitas Ahli Isi/Materi Pembelajaran II



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 Widayagiri 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 kesedian 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 kesedianya 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. 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 Tegeh, 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 <i>Visual-Simulation Digital</i> "SIMATRA" Berbasis <i>Self-Regulated-Learning</i> Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar.
Sasaran Program	: Siswa Kelas II SD Negeri 3 Bakkasan
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 kesedian 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:

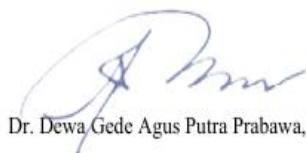
Nama : Desak Putu Deva Widaygiri Putri

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 <i>Visual-Simulation Digital</i> "SIMATRA" Berbasis <i>Self-Regulated-Learning</i> Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar.
Sasaran Program	: Siswa Kelas II SD Negeri 3 Bakbakan
Peneliti	: Desak Putu Deva Widaygiri 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 kesedian 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.	Kemewahan 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 Tegeh, 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 Widaygiri 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 <i>Visual-Simulation Digital</i> "SIMATRA" Berbasis <i>Self-Regulated-Learning</i> Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar.
Sasaran Program	: Siswa Kelas II SD Negeri 3 Bakbakan
Peneliti	: Desak Putu Deva Widayagiri 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 kesedian 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 kesedianya 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. 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:

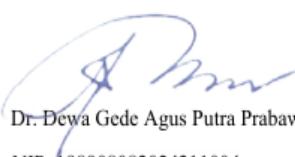
Nama : Desak Putu Deva Widayagiri Putri

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.

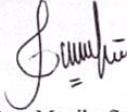
NIP. 198908082024211004

Lampiran 36 Daftar Hadir Uji Coba Perorangan

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	Iw Ayu Niita Suhiskawa	A.Y.
2.	Bayu Sutha Negara	B.S.
3.	Kadek Rehan Tiviantara Putra Rum	

DAFTAR HADIR SISWA
UJI COBA PERORANGAN

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

Gianyar, 14 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 Rehantivian Ida 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

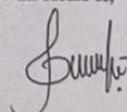
Sangat bagus, menarik dan menyenangkan,

Gianyar, 29 Oktober 2025
 Siswa Kelas II

*Rum
 Rehan*

Lampiran 38 Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	Idayu Nyoman Sinta Andini	Sinta -
2.	Maekaryn Satyawiguna	
3.	Nikolek Trisha Dewi	
4.	Ni Made Inay, ana wana	
5.	Ni Putu Intan Permata Divi	
6.	Syirinji Anty Sena Ngoyah	
7.	Nikamnang Kirania Anggitaprum	
8.	Idayu Nyoman Triutama	
9.	Idayu Fatihah Tidor Mayati	

Gianyar, 24 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 : fatayu nyoman sinta annadini
 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
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 menyenangkan dan informatif

Gianyar, 24 Oktober 2025
Siswa Kelas II

S. Suci

idayu nyoman singa

E

Lampiran 40 Daftar Hadir Uji Instrumen

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	Hanna Maheswari	Hm
2.	Arlina	Ar
3.	Wahyu Gunadi	W.G
4.	Bisma Riarcaruya	B.R
5.	Gede Perdipti	G.P
6.	Kadek Marfika	K.M
7.	Putu Melita	P.M
8.	Natasya	N
9.	Gyu Marsya	G.M
10.	Komang Krisna	K.K
11.	Astara Yani	A.Y
12.	Kadek Dika	K.D

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 DISPLIN																																																																																																																												
KELAS 6 SEKOLAH DASAR																																																																																																																												
(UJI INSTRUMEN)																																																																																																																												
A. Identitas Diri																																																																																																																												
Nama : adi bca																																																																																																																												
No Absen : 2																																																																																																																												
Kelas : 6																																																																																																																												
B. Petunjuk Pengajaran:																																																																																																																												
1. Tulislah identitas pada tempat yang telah disediakan.																																																																																																																												
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.																																																																																																																												
3. Nilaih 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	✓																																																																																																																										
<table border="1"> <tr> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>7. Saya melaksanakan perintah guru dengan baik.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>8. Saya mendengarkan inspa membentah.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>9. Saya duduk, tetang saat guru mengajar, meskipun tidak mendengarkan.</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10. Saya duduk dengan tenang dan sopan saat pelajaran.</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>11. Saya tidak ribut atau bermain sendiri.</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>12. Saya mengangkat tangan sebelum bertanya.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>13. Saya menyelesaikan tugas sesuai waktu.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>14. Saya tidak memundur pokerman.</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>15. Saya meminta izin sebelum keluar kelas.</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>16. Saya tidak meninggalkan kelas tanpa sepengetahuan guru.</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>17. Saya mengumpulkan tugas sesuai waktu.</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>18. Saya menyelesaikan tugas hingga selesai.</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>19. Saya membawa perlengkapan belajar lengkap karena ditinggalkan guru.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>20. Saya tidak meninggalkan lembar kosong.</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>21. Saya menjawab buku dan alat tulis.</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>22. Saya tidak bergantung pada pinjaman teman setiap hari.</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>23. Saya bersikap sopan meskipun teman tersebut jauh melanggar aturan.</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>24. Saya tidak menyalahkan orang lain atas kesalahan yang diperbuatnya.</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>25. Saya berbicara sopan pada teman agar tidak dimarahi guru.</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>26. Saya berbicara sopan pada teman.</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>27. Saya tidak mengejek atau menghinai teman.</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>28. Saya tidak memukul atau mendorong jika sedang tidak emosi.</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>29. Saya tidak memukul atau</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> </table>					✓					7. Saya melaksanakan perintah guru dengan baik.					8. Saya mendengarkan inspa membentah.					9. Saya duduk, tetang saat guru mengajar, 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 memundur pokerman.			✓		15. Saya meminta izin sebelum keluar kelas.			✓		16. Saya tidak meninggalkan kelas tanpa sepengetahuan guru.		✓			17. Saya mengumpulkan tugas sesuai waktu.		✓			18. Saya menyelesaikan tugas hingga selesai.		✓			19. Saya membawa perlengkapan belajar lengkap karena ditinggalkan guru.				✓	20. Saya tidak meninggalkan lembar kosong.			✓		21. Saya menjawab buku dan alat tulis.		✓			22. Saya tidak bergantung pada pinjaman teman setiap hari.			✓		23. Saya bersikap sopan meskipun teman tersebut jauh melanggar aturan.			✓		24. Saya tidak menyalahkan orang lain atas kesalahan yang diperbuatnya.			✓		25. Saya berbicara sopan pada teman agar tidak dimarahi guru.			✓		26. Saya berbicara sopan pada teman.		✓			27. Saya tidak mengejek atau menghinai teman.		✓			28. Saya tidak memukul atau mendorong jika sedang tidak emosi.			✓		29. Saya tidak memukul atau			✓	
✓																																																																																																																												
7. Saya melaksanakan perintah guru dengan baik.																																																																																																																												
8. Saya mendengarkan inspa membentah.																																																																																																																												
9. Saya duduk, tetang saat guru mengajar, 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 memundur pokerman.			✓																																																																																																																									
15. Saya meminta izin sebelum keluar kelas.			✓																																																																																																																									
16. Saya tidak meninggalkan kelas tanpa sepengetahuan guru.		✓																																																																																																																										
17. Saya mengumpulkan tugas sesuai waktu.		✓																																																																																																																										
18. Saya menyelesaikan tugas hingga selesai.		✓																																																																																																																										
19. Saya membawa perlengkapan belajar lengkap karena ditinggalkan guru.				✓																																																																																																																								
20. Saya tidak meninggalkan lembar kosong.			✓																																																																																																																									
21. Saya menjawab buku dan alat tulis.		✓																																																																																																																										
22. Saya tidak bergantung pada pinjaman teman setiap hari.			✓																																																																																																																									
23. Saya bersikap sopan meskipun teman tersebut jauh melanggar aturan.			✓																																																																																																																									
24. Saya tidak menyalahkan orang lain atas kesalahan yang diperbuatnya.			✓																																																																																																																									
25. Saya berbicara sopan pada teman agar tidak dimarahi guru.			✓																																																																																																																									
26. Saya berbicara sopan pada teman.		✓																																																																																																																										
27. Saya tidak mengejek atau menghinai teman.		✓																																																																																																																										
28. Saya tidak memukul atau mendorong jika sedang tidak emosi.			✓																																																																																																																									
29. Saya tidak memukul atau			✓																																																																																																																									

30. Saya mendengarkan.			
31. Saya menyelesaikan masalah dengan damai.		✓	
32. Saya membuang sampah pada tempatnya.	✓		
33. Saya tidak membuang sembrangan di kelas halaman.	✓		
34. Saya selalu menjaga fasilitas sekolah agar tetap terawat.	✓		
35. Saya menjaga fasilitas sekolah saat ingat saja.	✓		

Giayyar, 25 Oktober 2025
Siswa, *adibca*

Lampiran 42 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

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 sepenuhnya tahu 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*

No	Nama Siswa	Kehadiran (✓)
1.	Dw ayu Ni m samskara	✓
2.	NIKADEK TRISNA DEWI	✓
3.	ika dek bayu Suthahegar	✓
4.	KADEK AYU KUMOJO DEWI	✓
5.	nikiek aryu sathyiwiquhq	✓
6.	Kadek Tehan tibia tarapura	✓
7.	ni made inan dina wadairu	✓
8.	NI PUTU indah permata DEWI	✓
9.	ida ayu pvtu kirana DEWI	✓
10.	ida ayu nyoman tri Utari	✓
11.	ida ayu putu par wati dr. gajayati	✓
12.	Ida ayu nyoman singa anhadini	✓
13.	ida ayu made asri dadi dewi	✓
14.	Luh puluca ntika DEWI	✓
15.	shinti antasena nagoya	✓
16.	Ni komang kesya anandita	✓
17.	ko - mang cahyadi IVA	✓
18.	NI Komang tria valentini	✓
19.	nikomang kirni tanggita dr meswati	✓

Gianyar, 29 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)

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

A. Identitas Diri

Nama	: kemang cahya diva
No Absen	: 17
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

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.	izin.			✓	
8.	Saya melaksanakan perintah guru dengan baik.			✓	
9.	Saya mendengarkan tanpa membantah.			✓	
10.	Saya duduk dengan tenang dan sopan saat pelajaran.			✓	
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 sepengertuan guru.			✓	
16.	Saya mengumpulkan tugas sesuai batas waktu.			✓	
17.	Saya menyelesaikan 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 menghinai 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,

Ch
ikhamzah abdul biva

Lampiran 46 Rekapitulasi Nilai *Pre-Test*

No	Nama	Skor Pernyataan																		Skor Diperoleh Maksimal	Skor	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	Deva Ayu Niita Samskara	4	3	3	2	2	4	4	3	2	3	3	2	4	2	2	3	4	2	3	3	4	2	3	1	2	84	120	70			
2	Ni Kadek Tisna Dewi	4	2	3	3	2	3	3	2	3	3	1	3	2	3	2	3	2	1	4	4	3	3	3	3	4	4	4	84	120	70	
3	Kadek Bayu Suttha Negara	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	3	2	2	3	2	3	1	2	2	1	2	1	2	1	63	120	52,5			
4	Kadek Ayu Kumala Dewi	4	3	3	4	4	3	3	2	2	3	1	3	2	2	3	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	90	120	75	
5	Kadek Ayu Satya Wiguna	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	3	3	3	2	1	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	2	3	2	1	2	2	3	3	2	2	63	120	52,5		
7	Ni Made Indriana Nandita	3	2	3	2	3	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	70	120	58,333333
8	Ni Putu Indah Permata Dewi	4	3	3	2	4	2	1	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	77	120	64,166667
9	Ida Ayu Putu Kirtana Dewi	4	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	4	2	4	4	3	1	2	2	3	3	2	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	2	2	3	3	2	3	90	120	75	
11	Ida Ayu Putu Parwati Darmayati	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	82	120	68,333333	
12	Ida Ayu Nyoman Sinta Anandini	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	89	120	74,166667	
13	Ida Ayu Made Astrita Dewi	3	2	3	2	2	3	3	1	2	2	3	3	2	1	3	3	2	1	3	2	3	3	2	2	3	2	2	71	120	59,166667	
14	Luh Putu Cantika Dewi	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	2	2	83	120	69,166667	
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	2	3	1	2	66	120	55	
16	Ni Komang Kesyra Anandita	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	80	120	66,666667	
17	Komang Cahya Diva	2	2	3	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	3	2	2	1	1	1	1	1	48	120	40		
18	Ni Komang Ktaria Valentini	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	2	2	86	120	71,666667	
19	Ni Komang Ktaria Anggita Prame	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	83	120	69,166667			

Lampiran 47 Daftar Hadir Post-Test

No	Nama Siswa	Kehadiran (✓)
1.	Ika Dewi nina samikarna	✓
2.	Kadek Triyati Dewi	✓
3.	Ika dek boyu sutha negara	✓
4.	Kadek Ayu Kumalo Dewi	✓
5.	Kadek Arsyq Satyawiguna	✓
6.	Kadek Reha Nivina Dara Putra	✓
7.	ni mawarati une wana deka	✓
8.	Ni Putu Indah Permatasari Dewi	✓
9.	Uggy Putu Kirana Dewi	✓
10.	Uggy Putu Nyoman Lestari	✓
11.	Idayukubutupati Wetan dan Mayat	✓
12.	Idayu Nyoma Sinta dan Nadini	
13.	Idayu Madrasita Dewi	✓
14.	Ni luh Putu Canti Koden	✓
15.	Shinta antusena ayyoza	✓
16.	ni komang kesya arandita	
17.	komang cahya diva	✓
18.	Komang tria 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 : *Indra Muliadi*.....
 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

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	✓			

112 x 100
120 03,33

	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 sepenggetahuan 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,



Ni Wayan ...

Lampiran 49 Rekapitulasi Nilai *Post-Test*

No	Nama	Skor Pernyataan																			Skor	Skor	Skor	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	Diperoleh Maksimal
1	Dewa Ayu Nita Samiskara	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92,5
2	Ni Kadék Triñsha Dewi	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	90
3	Kadék Bayu Sutha Negara	4	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	4	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90
4	Kadék Ayu Kumala Dewi	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	90
5	Kadék Ayu Satya Wiguna	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	82,5
6	Kadék Rehan Alviantara Putra	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	107
7	Ni Made Indriana Nandira	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	120
8	Ni Putu Indah Permatas Dewi	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	95
9	Ida Ayu Putu Kívana Dewi	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	105
10	Ida Ayu Nyoman Tri Utari	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
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	3	3	4	3	3	4	3	3	3	95
12	Dwi Ayu Nyoman Sinta Anandini	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	80
13	Ida Ayu Made Astuti Dewi	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	85
14	Luh Putu Cantik Dewi	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	90
15	Shinji Anantássena Nagoya	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	80
16	Ni Komang Kesyia Anandita	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	80
17	Komang Cahya Diva	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	85
18	Ni Komang Tri Valentini	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	85
19	Ni Komang Kírañia Anggita Prame	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	92,5

Lampiran 50 Tabel *Shapiro Wilk*

$n \setminus P$	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	ai	$(X_{n-i+1} - X_i)$	$ai (X_{n-i+1} - X_i)$
1	17	40	-23,73	562,99	1	0,4808	75	40
2	6	52,5	-11,23	126,05	2	0,3232	75	52,5
3	3	52,5	-11,23	126,05	3	0,2561	74,17	52,5
4	15	55	-8,73	76,17	4	0,2059	71,67	55
5	5	55	-8,73	76,17	5	0,1641	70	55
6	7	58,3	-5,43	29,46	6	0,1271	70	58,3
7	13	59,17	-4,56	20,77	7	0,0932	69,17	59,17
8	8	64,17	0,44	0,20	8	0,0612	69,17	64,17
9	9	65	1,27	1,62	9	0,0303	68,33	65
10	16	66,67	2,94	8,66			Σ	38,369509
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			Σ		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						
		87,28								

$\frac{1}{D}$	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
TOTAL			448,02	12035,66

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

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

$$\frac{448,02}{\sqrt{\frac{228677,54 - 200721,92}{18}}} = \frac{448,02}{\sqrt{\frac{27956}{18}}} = \frac{448,02}{39,4093} = 11,37$$

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.