






Lampiran 1. Surat Observasi

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
Nomor	: 3075/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 7 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
<p>Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 5 Selat di tempat</p>		
<p>Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.</p>		
Nama	: Kadek Mila Dwiyanti	
NIM	: 2211031545	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
<p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>		
<p>- Ketua Jurusan</p> 		
<p>Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004</p>		
		

Lampiran 2. Hasil Wawancara Pengumpulan Data Awal

LEMBAR WAWANCARA WALI KELAS V SD NEGERI 5 SELAT

Sekolah : SD Negeri 5 Selat

Kelas : V

Hari/Tanggal : Sabtu, 15 Maret 2025

Pewawancara : Kadek Mila Dwiyanti

Narasumber : Luh Putu Adi Marthaningsih, S.Pd (Wali Kelas V)

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 5 Selat?	Pembelajaran di kelas V SD Negeri 5 Selat sudah menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka sudah diterapkan dari kelas I, II, III, IV, V, dan VI.
2	Apa kendala yang dihadapi Ibu dalam pembelajaran di kelas?	Pada pembelajaran di kelas dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu masih terdapat beberapa siswa yang belum lancar membaca sehingga mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya semangat belajar siswa yang membuat siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan dalam pembelajaran karena materi yang padat pada kurikulum merdeka.
3	Apakah sekolah memiliki fasilitas yang mendukung dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi?	Sekolah sangat mendukung dan memfasilitasi penggunaan media, seperti laptop, LCD, proyektor, dan internet yang memadai. Selain itu, di kelas V rutin diadakan kegiatan “kelas pintar”, dimana siswa mendapatkan bimbingan teknis (bimtek) untuk mempelajari materi melalui video yang telah diarahkan. Namun dalam pembelajaran di kelas belum optimal digunakan dalam pembelajaran.
4	Apakah Ibu pernah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses	Iya pernah, ibu sudah pernah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran salah satunya pada

	pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS?	pembelajaran IPAS, seperti menampilkan video pembelajaran dari Youtube.
5	Bagaimana pendapat Ibu terkait media <i>flashcard</i> digital berbantuan video animasi?	Menurut Ibu, penggunaan media <i>flashcard</i> digital berbantuan video animasi sangat bagus untuk diterapkan. Ibu rasa media ini menarik untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPAS.
6	Bagaimana ketuntasan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS?	Hasil pembelajaran IPAS di kelas V masih dalam kategori rendah, dilihat dari banyaknya siswa yang nilainya belum tuntas sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.
7	Bagaimana harapan ibu agar penggunaan media <i>flashcard</i> digital berbantuan video animasi dalam proses pembelajaran?	Harapan ibu, kedepannya media <i>flashcard</i> digital berbantuan video animasi dapat membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajarnya sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.



Lampiran 3. Hasil Pencatatan Dokumen SD Negeri 5 Selat

No	Kode Siswa	Nilai	KKTP	Keterangan
1	SDS501	43	70	Tidak Tuntas
2	SDS502	78	70	Tuntas
3	SDS503	28	70	Tidak Tuntas
4	SDS504	58	70	Tidak Tuntas
5	SDS505	68	70	Tidak Tuntas
6	SDS506	53	70	Tidak Tuntas
7	SDS507	53	70	Tidak Tuntas
8	SDS508	60	70	Tidak Tuntas
9	SDS509	43	70	Tidak Tuntas
10	SDS510	60	70	Tidak Tuntas
11	SDS511	90	70	Tuntas
12	SDS512	68	70	Tidak Tuntas
13	SDS513	80	70	Tuntas
14	SDS514	28	70	Tidak Tuntas
15	SDS515	75	70	Tuntas
16	SDS516	75	70	Tuntas
17	SDS517	30	70	Tidak Tuntas
18	SDS518	65	70	Tidak Tuntas
19	SDS519	65	70	Tidak Tuntas
20	SDS520	10	70	Tidak Tuntas
21	SDS521	48	70	Tidak Tuntas
22	SDS522	68	70	Tidak Tuntas
23	SDS523	68	70	Tidak Tuntas
24	SDS524	65	70	Tidak Tuntas
25	SDS525	50	70	Tidak Tuntas
26	SDS526	73	70	Tuntas
27	SDS527	75	70	Tuntas
28	SDS528	45	70	Tidak Tuntas
29	SDS529	65	70	Tidak Tuntas
30	SDS530	40	70	Tidak Tuntas
31	SDS531	23	70	Tidak Tuntas
32	SDS532	13	70	Tidak Tuntas
33	SDS533	65	70	Tidak Tuntas

Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Observasi




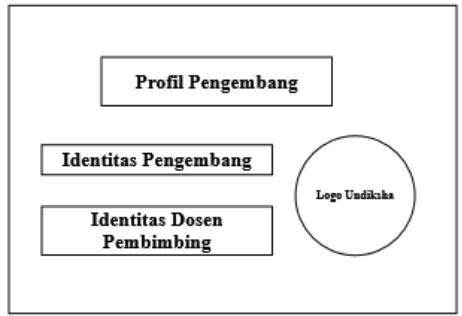
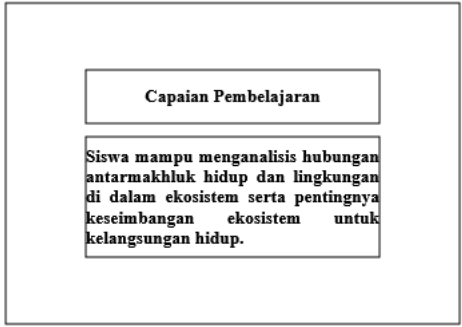
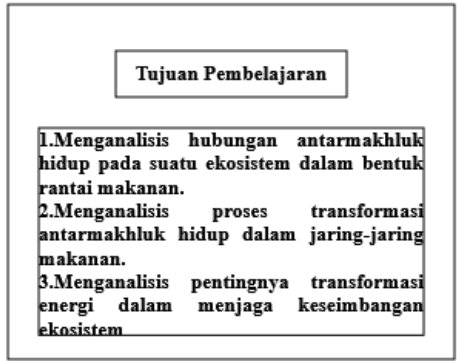
Wawancara Wali kelas V di SD Negeri 5 Selat

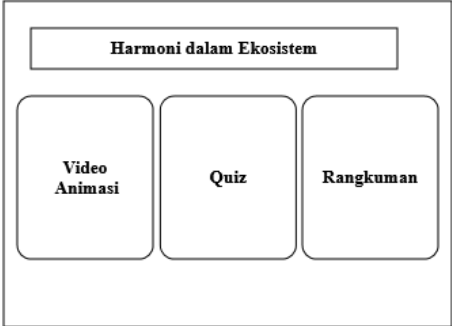
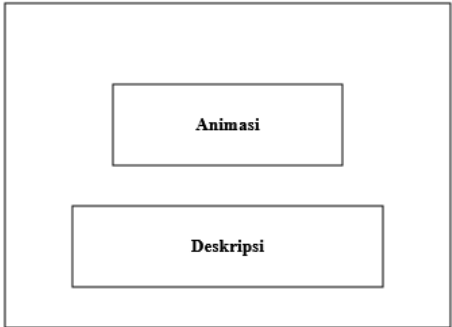
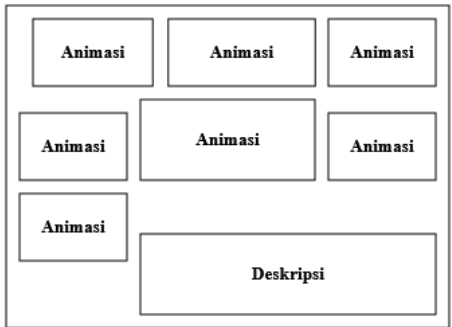
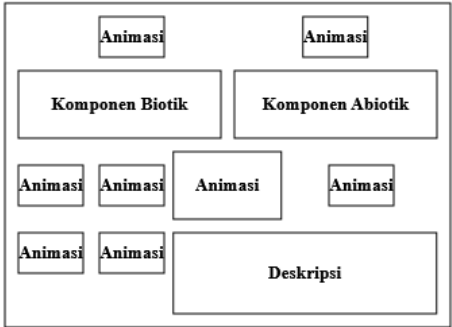


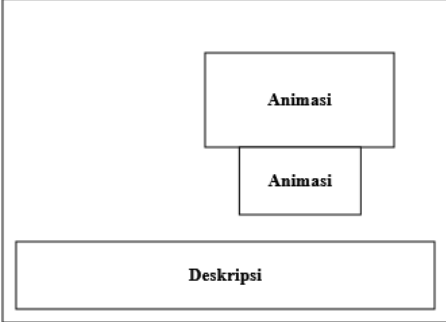
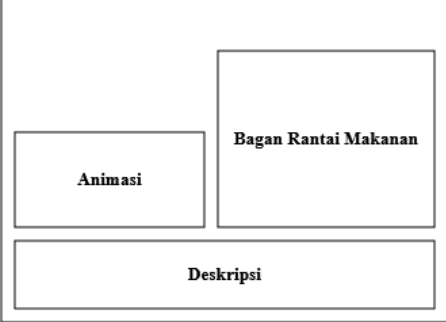
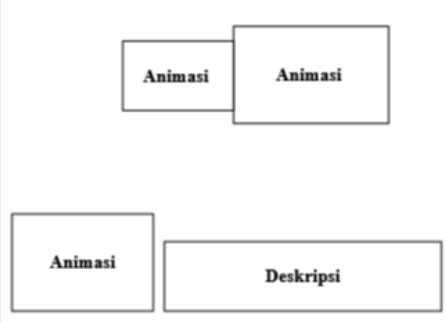
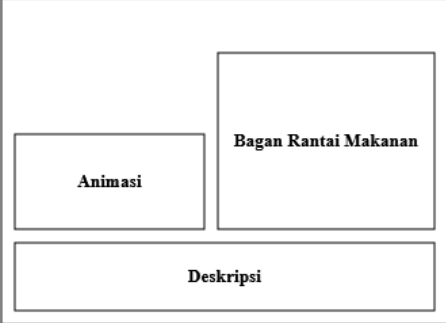
Observasi kelas V di SD Negeri 5 Selat

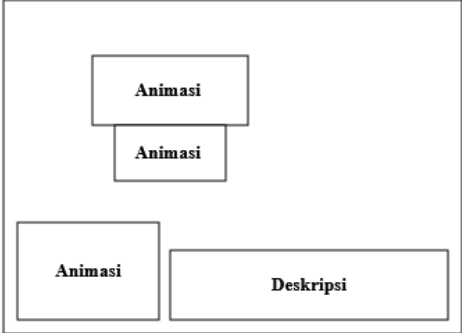
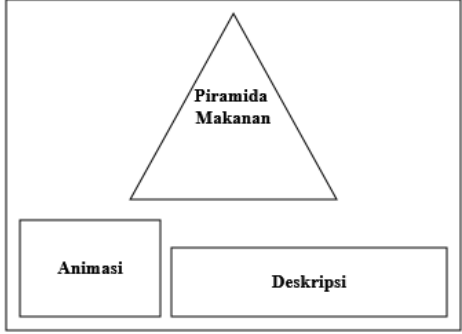
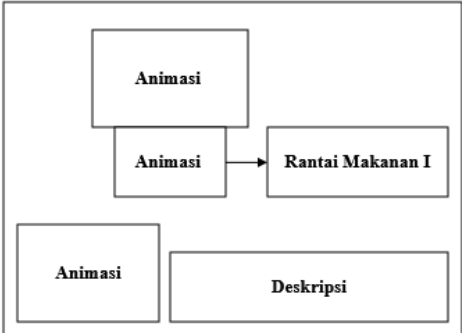
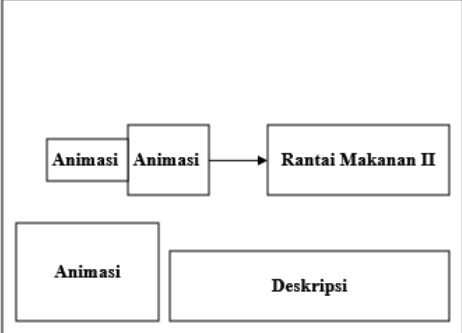
Lampiran 5. Rancang Bangun Media *Flashcard* Digital Berbantuan Video

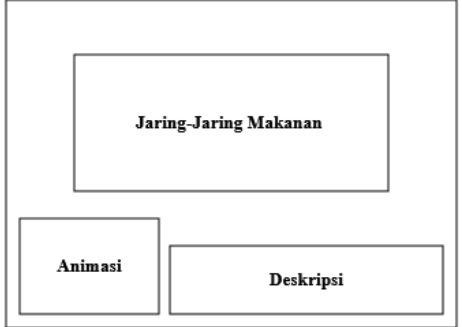
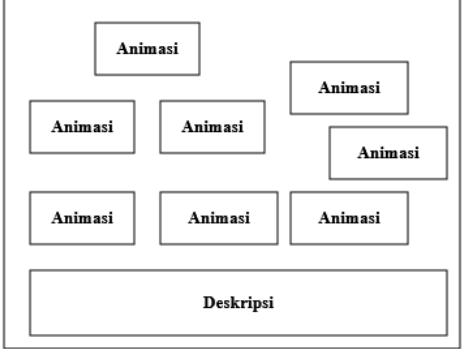
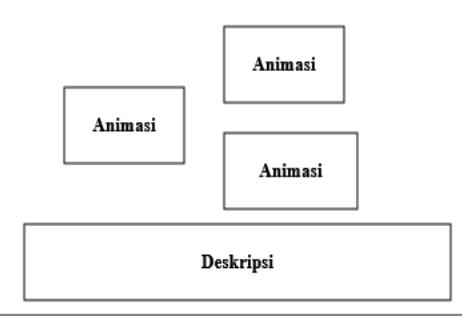
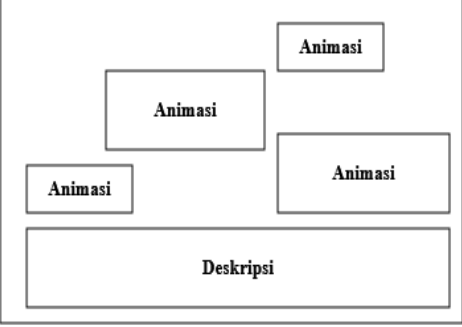
Animasi

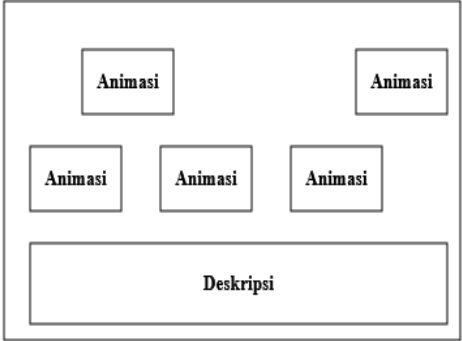
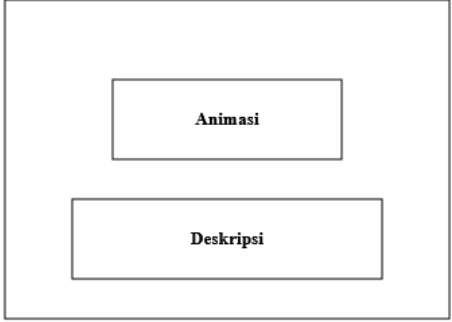
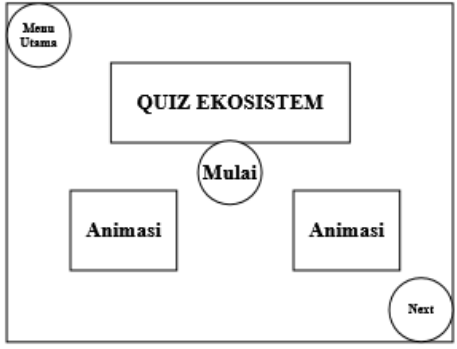
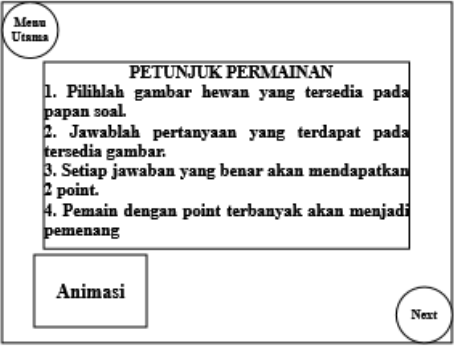
No.	Bagian	Tampilan
1	<p>Halaman Cover : Tampilan halaman cover dari media <i>flashcard</i> digital berbantuan video animasi menampilkan logo instansi, judul “Harmoni dalam Ekosistem”, identitas mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam, dan halaman ini ditunjukkan untuk siswa kelas V.</p>	
2	<p>Halaman Profil Pengembang : Halaman ini memuat informasi mengenai logo instansi, identitas pengembang media, serta identitas dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II dari media <i>flashcard</i> digital berbantuan video animasi</p>	
3	<p>Halaman Capaian Pembelajaran: Halaman ini menampilkan capaian pembelajaran dari media <i>flashcard</i> digital berbantuan video animasi yaitu siswa mampu menganalisis hubungan antarmakhluk hidup dan lingkungan di dalam ekosistem serta pentingnya keseimbangan ekosistem untuk kelangsungan hidup.</p>	
4	<p>Halaman Tujuan Pembelajaran: Halaman ini menampilkan tiga point tujuan pembelajaran dari media <i>flashcard</i> digital berbantuan video animasi yaitu hubungan antarmakhluk hidup dalam rantai makanan, proses transformasi antarmakhluk hidup dalam jaring-jaring makanan, dan pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem.</p>	

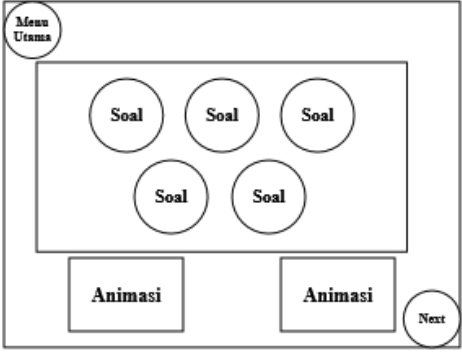
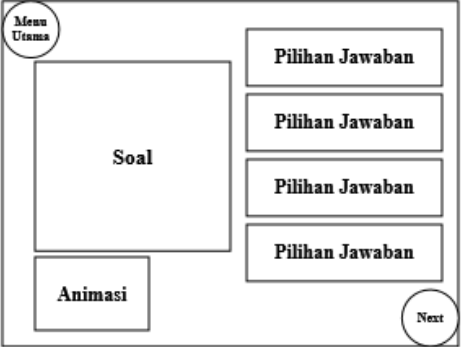
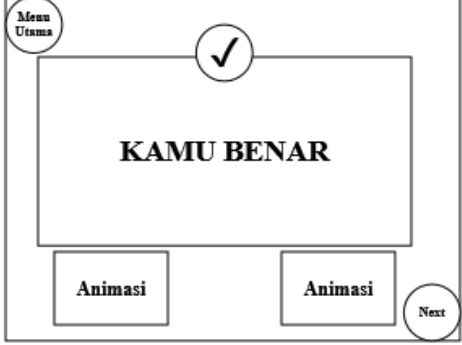
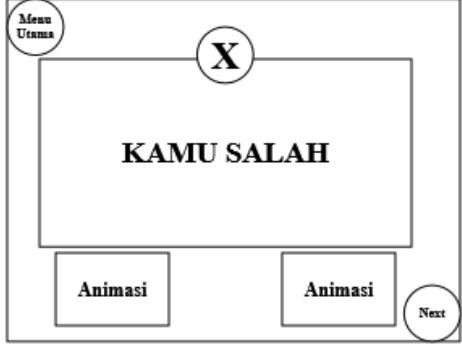
No.	Bagian	Tampilan
5	<p>Halaman Menu <i>Flashcard</i> Digital: Halaman <i>flashcard</i> digital yang berisi menu pilihan untuk siswa dalam menggunakan media ini. Terdapat tiga menu pilihan yaitu video animasi, <i>quiz</i>, dan rangkuman.</p>	
6	<p>Halaman Perkenalan Tokoh : Halaman ini memperkenalkan tokoh dan karakter animasi yaitu seorang anak kecil bernama “Ana” yang berpetualang dalam dunia ekosistem</p>	
7	<p>Halaman Materi : Halaman materi menampilkan dalam dunia ekosistem ada banyak sekali makhluk hidup yang hidup saling membutuhkan satu sama lain.</p>	
8	<p>Halaman Materi : Halaman ini menampilkan komponen biotik ekosistem yaitu hewan, tumbuhan, dan manusia yang membutuhkan energi untuk hidup. Sedangkan komponen abiotik yaitu matahari, air, tanah, dan udara yang menjadi komponen penting dalam ekosistem.</p>	

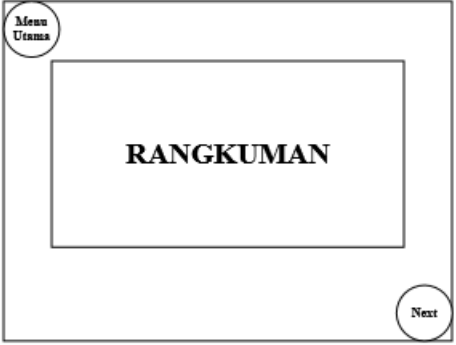

No.	Bagian	Tampilan
9	<p>Halaman Materi : Halaman ini menampilkan proses terjadinya rantai makanan dalam ekosistem sawah yang berawal dari matahari – tumbuhan – belalang – katak – ular – elang – pengurai.</p>	
10	<p>Halaman Materi : Halaman ini menampilkan bagan rantai makanan dalam ekosistem sawah serta dijelaskan semakin tinggi tingkatan makhluk hidup dalam rantai makanan, maka energi yang diterima semakin kecil.</p>	
11	<p>Halaman Materi : Dalam halaman ini memuat materi proses terjadinya rantai makanan ekosistem laut yang dimulai dari fitoplankton – zooplankton – ikan kecil – ikan besar – pengurai.</p>	
12	<p>Halaman Materi : Halaman ini menampilkan bagan rantai makanan dalam ekosistem laut serta bagaimana energi berpindah dari makhluk hidup satu makhluk hidup lainnya.</p>	

No.	Bagian	Tampilan
13	<p>Halaman Materi : Pada halaman ini memuat proses terjadinya rantai makanan ekosistem danau yang dimulai dari matahari – tanaman alga – ikan – bangau – buaya.</p>	
14	<p>Halaman Materi : Halaman selanjutnya memuat bagan piramida makanan serta menjelaskan setiap tingkatan makhluk hidup memperoleh energi dalam piramida makanan.</p>	
15	<p>Halaman Materi : Halaman ini menampilkan proses terjadinya rantai makanan I dalam ekosistem danau yaitu bunga – kupu-kupu – laba-laba.</p>	
16	<p>Halaman Materi : Halaman ini menampilkan proses terjadinya rantai makanan II dalam ekosistem danau yaitu bunga – semut – kumbang – laba-laba.</p>	

No.	Bagian	Tampilan
17	<p>Halaman Materi : Halaman ini menampilkan bagan jaring-jaring makanan dalam ekosistem danau yang terdiri dari dua rantai makanan yang saling membutuhkan satu sama lain.</p>	 <p>The slide displays a large rectangular box at the top containing the text "Jaring-Jaring Makanan". Below this box, there are two smaller rectangular boxes: one on the left labeled "Animasi" and one on the right labeled "Deskripsi".</p>
18	<p>Halaman Materi : Halaman ini memuat peran penting makhluk hidup dalam menjaga keseimbangan ekosistem dan dampak yang terjadi apabila ekosistem tidak dijaga dengan baik.</p>	 <p>The slide features a diagram with several rectangular boxes labeled "Animasi" arranged in a grid-like pattern. At the bottom of the diagram area is a larger rectangular box labeled "Deskripsi".</p>
19	<p>Halaman Materi : Halaman ini memuat terjadinya perburuan liar di hutan yang menyebabkan makhluk hidup punah dan mengakibatkan keseimbangan ekosistem terganggu.</p>	 <p>The slide contains a diagram with three rectangular boxes labeled "Animasi" positioned in a triangular arrangement. Below the diagram is a larger rectangular box labeled "Deskripsi".</p>
20	<p>Halaman Materi : Halaman ini memuat terjadinya penebangan hutan sembarangan yang menyebabkan makhluk hidup kehilangan tempat tinggalnya dan mengakibatkan keseimbangan ekosistem terganggu.</p>	 <p>The slide displays a diagram with four rectangular boxes labeled "Animasi" arranged in a cluster. At the bottom of the diagram area is a larger rectangular box labeled "Deskripsi".</p>

No.	Bagian	Tampilan
21	<p>Halaman Materi : Halaman ini menampilkan upaya kita sebagai makhluk hidup dalam menjaga keseimbangan ekosistem agar tetap harmonis dengan dimulai dari lingkungan sekolah yaitu menanam pohon kembali, menjaga kebersihan lingkungan, dan membuang sampah pada tempatnya.</p>	
22	<p>Halaman Penutup Materi : Pada halaman ini menampilkan penutup pada bagian materi dengan tokoh “Ana” yang menyampaikan salam perpisahan dan sampai bertemu kembali di pertualangan Ana selanjutnya!.</p>	
23	<p>Halaman Quiz : Tampilan halaman <i>quiz</i> ini memuat latihan soal mengenai ekosistem yang telah dipelajari siswa. Latihan soal ini berjumlah 5 butir soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan tingkat kognitif berpikir tingkat tinggi yaitu C4, C5, C6. <i>Quiz</i> ini dilengkapi dengan tombol navigasi menu utama dan tombol navigasi next.</p>	
24	<p>Halaman Quiz : Halaman <i>quiz</i> ini memuat petunjuk permainan dengan pilihlah gambar hewan yang tersedia pada papan soal, lalu jawablah pertanyaan yang terdapat pada tersedia gambar, selanjutnya setiap jawaban yang benar akan mendapatkan 2 point, kemudian pemain dengan point terbanyak akan menjadi pemenang. Selain itu, <i>quiz</i> ini dilengkapi dengan</p>	

No.	Bagian	Tampilan
	tombol navigasi menu utama dan tombol navigasi next.	
25	<p>Halaman Quiz : Halaman <i>quiz</i> ini memuat papan soal yang berisikan pilihan soal mengenai ekosistem yang akan dijawab siswa. Pilihan soal ini berupa animasi hewan seperti ular, singa, ikan, burung, dan monyet. Soal yang termuat dalam papan soal berupa pilihan ganda dengan 5 butir soal. Selain itu, <i>quiz</i> ini dilengkapi dengan tombol navigasi menu utama dan tombol navigasi next.</p>	
26	<p>Halaman Quiz : Halaman ini memuat soal pilihan ganda mengenai materi ekosistem yang telah disampaikan. Soal ini disesuaikan dengan tingkat kognitif berpikir tingkat tinggi yaitu C4, C5, C6. Selain itu, <i>quiz</i> ini dilengkapi dengan tombol navigasi menu utama dan tombol navigasi next.</p>	
27	<p>Halaman Quiz : Halaman ini memuat animasi “Kamu Benar” bagi siswa yang telah menjawab soal pilihan ganda dengan benar. Dalam animasi ini Selain itu, <i>quiz</i> ini dilengkapi dengan tombol navigasi menu utama dan tombol navigasi next.</p>	
28	<p>Halaman Quiz : Halaman ini memuat animasi “Kamu Salah” bagi siswa yang telah menjawab soal pilihan ganda dengan benar. Dalam animasi ini Selain itu, <i>quiz</i> ini dilengkapi dengan tombol navigasi menu utama dan tombol navigasi next</p>	

No.	Bagian	Tampilan
29	<p>Halaman Rangkuman : Halaman rangkuman memuat rangkuman dari keseluruhan materi yang telah dipelajari dalam media <i>flashcard</i> digital berbasis video animasi. Halaman ini dilengkapi dengan tombol navigasi menu utama dan tombol navigasi next.</p>	
30	<p>Halaman Daftar Pustaka : Halaman daftar pustaka memuat daftar pustaka yang digunakan sebagai referensi dalam penyusunan materi media <i>flashcard</i> digital berbasis video animasi. Halaman ini dilengkapi dengan tombol navigasi menu utama dan tombol navigasi next.</p>	



Lampiran 6. Instrumen Penelitian

Instrumen Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas V di Sekolah Dasar

Peneliti : Kadek Mila Dwiyanti

Pembimbing : Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 1)
Rendy Setyowahyudi, M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator :

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar”. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian materi terhadap produk *flashcard* berbasis video animasi ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai materi dalam produk *flashcard* berbasis video animasi yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya materi dalam produk

tersebut untuk muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terkhusus pada materi Harmoni dalam Ekosistem

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan materi dalam produk *flashcard* berbasis video animasi ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Pengantar

1. Lembar validasi isi/materi pada produk ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas materi dalam media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
2. Informasi kelayakan materi ini didasarkan pada empat komponen yakni aspek kurikulum, aspek materi, aspek kebahasaan, dan aspek evaluasi.

B. Petunjuk Pengisian

1. Pemberian jawaban pada penilaian instrumen yang dilakukan dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.
 - 1 = Kurang (K)
 - 2 = Cukup (C)
 - 3 = Baik (B)
 - 4 = Sangat Baik (SB)
2. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
Aspek Kurikulum						
1	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan indikator capain pembelajaran (CP).					
2	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan tujuan pembelajaran (TP).					
3	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan alur tujuan pembelajaran (ATP).					
Aspek Materi						
4	Kesesuaian materi pembelajaran yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.					
5	Kelengkapan materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.					
6	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kebutuhan siswa.					
7	Ketepatan penyajian materi dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat membantu siswa dalam memahami materi.					
8	Penyajian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan penalaran secara logis.					
9	Ketepatan pemilihan materi pembelajaran dengan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.					
10	Penyajian materi pembelajaran relevan dengan kehidupan nyata.					

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
Aspek Kebahasaan						
11	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan karakteristik siswa.					
12	Keefektifan bahasa yang digunakan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.					
Aspek Evaluasi						
13	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi pembelajaran.					
14	Kesesuaian soal evaluasi dengan indikator tujuan pembelajaran (TP).					
15	Kesesuaian soal evaluasi dengan indikator ranah kognitif.					
Total						

D. Komentor/Saran

Untuk kepentingan revisi media *flashcard* berbasis video animasi ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media *flashcard* berbasis video animasi ini dinyatakan *)

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja,.....
Validator,

.....
NIP.



Instrumen Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Video Animasi
untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di
Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas V di Sekolah Dasar

Peneliti : Kadek Mila Dwiyanti

Pembimbing : Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 1)
Rendy Setyowahyudi (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator :

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar”. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk *flashcard* berbasis video animasi ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai produk *flashcard* berbasis video animasi yang dikembangkan, sehingga

dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terkhusus pada materi Harmoni dalam Ekosistem.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk *flashcard* berbasis video animasi ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Pengantar

1. Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
2. Informasi kelayakan media ini didasarkan pada dua komponen yakni aspek teknis, dan aspek tampilan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Pemberian jawaban pada penilaian instrumen yang dilakukan dengan memberikan tanda *check list* (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

- 1 = Kurang (K)
- 2 = Cukup (C)
- 3 = Baik (B)
- 4 = Sangat Baik (SB)

2. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
Aspek Teknis						
1	Kepraktisan penggunaan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.					
2	Penyajian materi pada media <i>flashcard</i> berbasis video animasi membantu pemahaman siswa.					
3	Ketersediaan fitur pengulangan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.					
4	Kejelasan artikulasi suara penyaji dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.					
5	Kesesuaian durasi media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan kebutuhan siswa.					
Aspek Tampilan						
6	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.					
7	Ketepatan pemilihan warna visual dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.					
8	Kejelasan teks yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.					
9	Ketepatan pemilihan ilustrasi/animasi dengan materi pembelajaran.					
10	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.					
11	Ketepatan pemilihan desain dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.					
12	Kesesuaian musik pendukung dengan karakteristik siswa.					
13	Ketepatan pemilihan <i>sound effect</i> untuk mendukung materi pembelajaran.					
14	Kesesuaian narasi dengan materi pembelajaran					

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
15	Keselarasan tata letak layar dalam media.					
Total						

D. Komentarisaran

Untuk kepentingan revisi media *flashcard* berbasis video animasi ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media *flashcard* berbasis video animasi ini dinyatakan *)

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja,.....

Validator,

.....
NIP.

Instrumen Kepraktisan Respon Guru

INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN RESPON GURU

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Video Animasi
untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di
Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Kadek Mila Dwiyanti

Pembimbing : Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 1)
Rendy Setyowahyudi, M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator :

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar”. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk Media *Flashcard* Berbasis Video Animasi ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai produk Media *Flashcard* Berbasis Video Animasi yang dikembangkan,

sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terkhusus pada materi Harmoni dalam Ekosistem.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk media *flashcard* berbasis video animasi ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Pengantar

1. Lembar uji kepraktisan respon guru ini dimaksudkan untuk mengetahui kepraktisan dari Media *Flashcard* Berbasis Video Animasi untuk meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar.
2. Informasi kepraktisan respon guru pada media pembelajaran ini didasarkan pada lima aspek utama, yaitu aspek kurikulum, aspek materi, aspek kebahasaan, aspek tampilan, dan aspek teknis.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media *Flashcard* Berbasis Video Animasi
2. Pemberian jawaban pada penilaian instrumen yang dilakukan dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

1 = Kurang (K)

2 = Cukup (C)

3 = Baik (B)

4 = Sangat Baik (SB)

3. Apabila terdapat beberapa hal yang direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian Instrumen Kepraktisan Respon Guru

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
Aspek Kurikulum						
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan capain pembelajaran (CP).					
2	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).					
Aspek Materi						
3	Materi yang disampaikan secara runtut dan jelas.					
4	Materi yang disampaikan dapat menarik perhatian siswa.					
5	Materi yang disampaikan secara lengkap dan mudah dimengerti oleh siswa.					
6	Materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik siswa.					
7	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.					
8	Penggunaan ilustrasi yang menarik dapat mendukung pemahaman siswa.					
Aspek Kebahasaan						
9	Bahasa yang digunakan dengan jelas dan mudah dibaca oleh siswa.					
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.					
Aspek Tampilan						
11	Gambar atau animasi dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi disajikan jelas.					

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
12	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca oleh siswa.					
Aspek Teknis						
13	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi mudah digunakan oleh siswa.					
14	Penggunaan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi disampaikan jelas.					
15	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti oleh siswa.					
Total						

D. Komentarisaran

Untuk kepentingan revisi media *flashcard* berbasis video animasi ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media *flashcard* berbasis video animasi ini dinyatakan *)

4. Layak digunakan tanpa revisi
5. Layak digunakan dengan revisi
6. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja,.....

Guru,

.....
.....



Instrumen Kepraktisan Respon Siswa

INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN RESPON SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Nama :

Nomor :

Kelas :

A. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *check list* (√) pada kolom penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.
 - 1 = Kurang (K)
 - 2 = Cukup (C)
 - 3 = Baik (B)
 - 4 = Sangat Baik (SB)

B. Penilaian Instrumen Kepraktisan Respon Siswa

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
Aspek Tampilan						
1	Media pembelajaran <i>flashcard</i> berbasis video animasi disampaikan dengan menarik					
2	Teks dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi mudah dibaca oleh siswa					
3	Tampilan ilustrasi/gambar pada media disampaikan dengan jelas					

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
4	Suara dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat didengarkan jelas oleh siswa					
5	Penggunaan warna dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi sudah sesuai dan nyaman dilihat oleh siswa.					
6	Tata letak tulisan dan gambar sudah tertata dengan baik					
Aspek Materi						
7	Materi yang disampaikan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran					
8	Materi yang disampaikan mudah dimengerti oleh siswa					
9	Materi dalam media sesuai dengan kebutuhan siswa					
10	Materi dalam media dapat membantu siswa untuk memahami materi					
Aspek Teknis						
11	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi mudah digunakan oleh siswa					
12	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti oleh siswa					
Aspek Minat/Perhatian						
13	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat mendukung pemahaman siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat					
14	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat menarik perhatian siswa					
15	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat membuat semangat siswa dalam belajar					
Total						

C. Komentar/Saran Siswa:

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....
Siswa Kelas V,



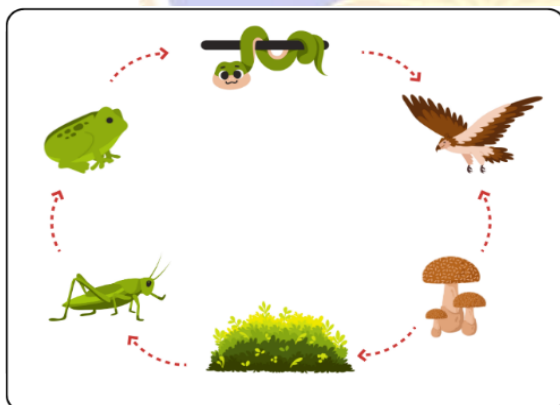
SOAL UJI INSTRUMEN

SD N 5 SELAT TAHUN AJARAN 2025/2026

Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Muatan Materi	: Harmoni dalam Ekosistem
Kelas	: V (Lima)
Tahun Ajaran	: 2025/2026
Kurikulum	: Merdeka
Alokasi Waktu	: 60 Menit
Jumlah Soal	: 25 Butir

Petunjuk kerja:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal
 2. Isilah lembar jawaban dengan identitas yang lengkap!
 3. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling tepat dan beri tanda silang (X) untuk pilihan A,B,C,D pada lembar jawaban yang telah disediakan
 4. Laporkan kepada guru apabila ada tulisan yang kurang jelas, rusak, atau jumlah soal kurang
 5. Kerjakan soal yang lebih mudah terlebih dahulu
 6. Periksa kembali pekerjaan, sebelum diserahkan kepada guru
1. Perhatikan gambar rantai makanan di bawah ini!



Peran padi dan belalang pada rantai makanan tersebut, yaitu...

- A. Konsumen I dan Konsumen II
- B. Konsumen II dan Konsumen III
- C. Produsen dan Konsumen I

C. Konsumen I

D. Produsen

5. Ayam sebagai pemakan biji-bijian, namun ayam juga dimakan oleh ular.

Perbedaan peran ayam dan ular dalam ekosistem adalah...

A. Ayam sebagai produsen, elang sebagai konsumen

B. Ayam sebagai pengurai, elang sebagai produsen

C. Ayam sebagai predator, elang sebagai dekomposer

D. Ayam sebagai konsumen dan mangsa, ular sebagai predator

6. Akhir-akhir ini banyak masyarakat memburu ular karena dianggap berbahaya.

Jika jumlah ular semakin menurun, hal apakah yang terjadi di ekosistem sawah...

A. Populasi tikus bertambah

B. Hasil panen melimpah

C. Populasi elang meningkat

D. Populasi serangga berkurang

7. Perhatikan hewan-hewan dalam suatu ekosistem berikut ini!

(1) Katak

(2) Ikan karnivora

(3) Ular

(4) Fitoplankton

(5) Ayam

(6) Ikan herbivora

(7) Elang

(8) Bakteri pengurai



(9) Zooplankton

Urutan susunan hewan yang **benar** dalam rantai makanan ekosistem laut yaitu...

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

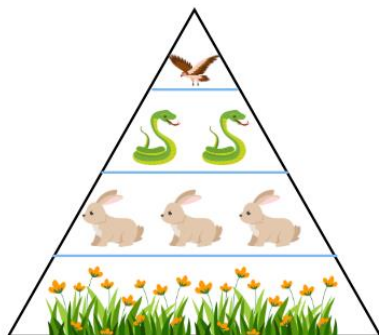
8. Perhatikan rantai makanan ekosistem berikut ini!

- 1) Padi --> tikus --> ular --> elang
- 2) Rumput --> kambing --> singa
- 3) Tumbuhan air --> siput --> katak --> ular air
- 4) Tanaman bayam --> ulat --> burung pipit --> ular

Manakah rantai makanan yang **tepat** dalam rantai makanan ekosistem padang rumput yaitu...

- A. (1)
- B. (2)
- C. (3)
- D. (4)

9. Perhatikan piramida makanan di bawah ini!



Pernyataan berikut yang **tepat** berdasarkan piramida makanan di atas yaitu...

- A. Kelinci menerima energi lebih kecil daripada ular
- B. Rumput menerima energi lebih kecil daripada kelinci
- C. Ular menerima energi lebih kecil dibandingkan kelinci
- D. Elang menerima energi lebih besar dibandingkan ular

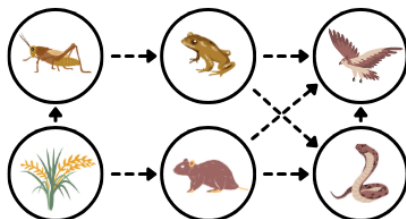
10. Makhluk hidup yang memperoleh paling sedikit energi dalam piramida makanan tersebut adalah...

- A. Elang
- B. Ular
- C. Rumput
- D. Kelinci

11. Jamur sering kali ditemukan tumbuh pada sisa-sisa tubuh hewan yang telah mati. Berdasarkan peristiwa tersebut, peran jamur yang **benar** dalam suatu ekosistem...

- A. Memangsa hewan lain untuk mendapatkan energi
- B. Memutus aliran energi karena menghalangi pembusukan
- C. Menjadi penghasil energi utama bagi hewan pemangsa
- D. Menguraikan sisa-sisa tubuh hewan sehingga energi dan nutrisi dapat kembali ke tanah

12. Perhatikan gambar di bawah ini!



Dalam ekosistem sawah, jika populasi elang terancam punah. Apakah yang terjadi dalam ekosistem...

- A. Populasi belalang menurun karena tidak ada yang dimakan
- B. Populasi rumput bertambah karena tidak membutuhkan makanan
- C. Populasi ular bertambah karena tidak ada yang memangsanya
- D. Tidak terjadi perubahan dalam ekosistem

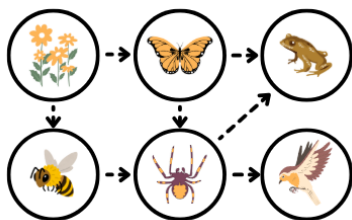
13. Petani menggunakan pestisida untuk mengurangi tikus di sawah. Jika populasi tikus menurun, dampak yang terjadi dalam ekosistem...

- A. Populasi elang bertambah karena makanan melimpah
- B. Populasi ular menurun karena kekurangan makanan
- C. Populasi katak meningkat karena tidak ada yang memangsanya
- D. Tidak terjadi perubahan dalam ekosistem

14. Di danau, ikan kecil merupakan makanan burung bangau. Apabila manusia menangkap ikan kecil sembarangan. Manakah pernyataan yang **benar** di bawah ini adalah...

- A. Populasi burung bangau menurun karena kekurangan makanan
- B. Populasi burung bangau meningkat karena banyak makanan lain
- C. Populasi burung bangau tetap stabil karena mencari makanan lain
- D. Tidak terjadi perubahan dalam ekosistem danau

15. Perhatikan gambar di bawah ini!



Di kebun, lebah membantu penyerbukan bunga dan menjaga agar bunga tumbuh dengan baik. Jika populasi lebah menurun, maka dampak yang terjadi dalam ekosistem...

- A. Bunga akan tumbuh lebih cepat tanpa bantuan lebah
 - B. Bunga akan menurun karena penyerbukan tidak optimal
 - C. Bunga tetap tumbuh karena bantuan serangga lain
 - D. Tidak terjadi perubahan dalam ekosistem kebun
16. Manusia sering kali membuang sampah sambarangan di sungai. Dampak yang terjadi dalam ekosistem sungai adalah...
- A. Menambah tempat hidup bagi ikan
 - B. Menyebabkan air jernih dan sehat
 - C. Mengganggu kehidupan hewan di air dan merusak rantai makanan
 - D. Menambah jumlah makanan untuk hewan di air
17. Perhatikan tabel di bawah ini!

No	Peristiwa
1	Gunung yang Meletus
2	Perburuan liar di hutan
3	Reboisasi
4	Menangkap ikan dengan bahan peledak
5	Penggunaan pestisida secara berlebihan

Berdasarkan tabel di atas, dampak aktivitas manusia yang menimbulkan gangguan pada ekosistem yaitu ditunjukkan oleh nomor...

- A. 1, 2, dan 5
- B. 1, 2, dan 4
- C. 2, 3, dan 5
- D. 2, 4, dan 5

18. Perhatikan hewan-hewan dalam suatu ekosistem berikut ini!

- (1) Singa
- (2) Ikan
- (3) Kambing
- (4) Burung bangau
- (5) Tumbuhan air
- (6) Belalang
- (7) Rusa
- (8) Udang

Berdasarkan hewan-hewan di atas, manakah urutan transfer energi yang **tepat** dalam suatu ekosistem danau yaitu...

- A. (5)-(8)-(2)-(4)
- B. (2)-(1)-(5)-(7)
- C. (6)-(2)-(8)-(1)
- D. (7)-(3)-(5)-(6)

19. Apabila manusia menebang pohon sembarangan yang menyebabkan burung kehilangan tempat tinggalnya. Hal yang terjadi dalam keseimbangan ekosistem adalah...

- A. Ekosistem menjadi lebih seimbang karena burung tidak lagi hidup
- B. Ekosistem terganggu karena burung kesulitan bertahan hidup
- C. Semua hewan di hutan bertambah jumlahnya
- D. Tidak ada perubahan dalam keseimbangan ekosistem

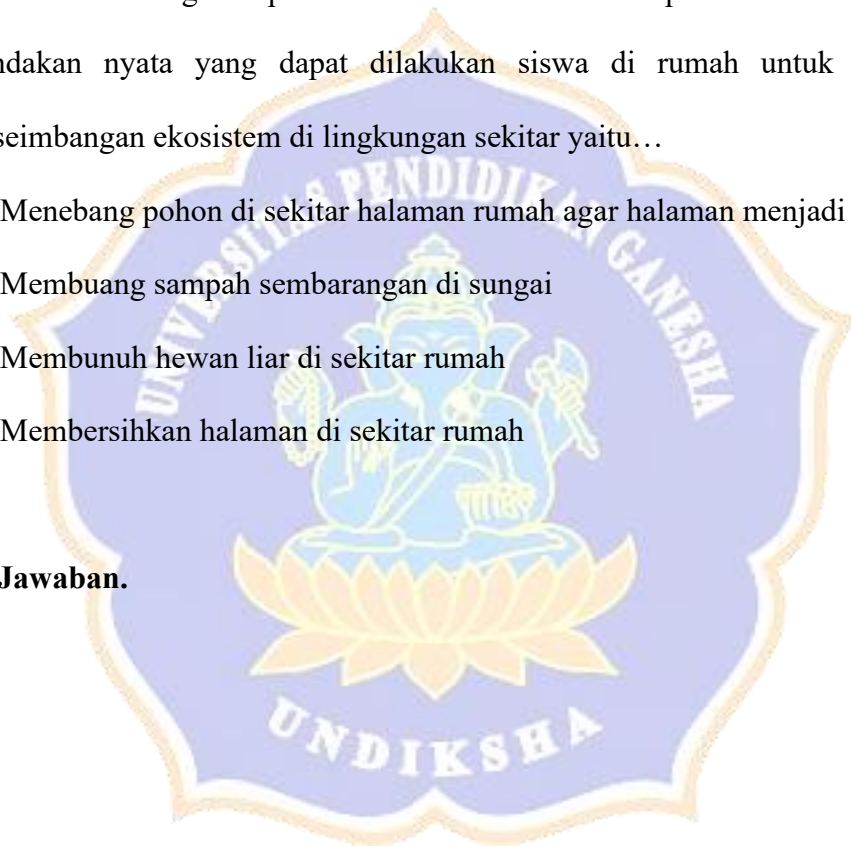
20. Dalam suatu ekosistem kebun, jika populasi ulat semakin meningkat. Apakah yang terjadi dalam keseimbangan ekosistem tersebut...

- A. Tanaman sayur semakin subur karena dimakan ulat
 - B. Hasil panen tanaman sayur semakin melimpah
 - C. Tanaman sayur menjadi busuk karena dimakan ulat
 - D. Tidak ada perubahan dalam keseimbangan ekosistem
21. Di sawah, apabila tanaman padi sebagai produsen semakin meningkat, sedangkan jumlah tikus sebagai konsumen menurun. Apakah yang terjadi dalam keseimbangan ekosistem...
- A. Tanaman padi menumpuk dan ekosistem terganggu
 - B. Tanaman padi berkurang karena dimakan hewan lain
 - C. Tanaman padi menjadi busuk karena penggunaan pestisida
 - D. Tidak terjadi perubahan dalam ekosistem sawah
22. Pada hutan hujan tropis, jika pohon berbuah sebagai produsen semakin berkurang, sedangkan jumlah monyet sebagai pemakan buah-buahan semakin banyak. Dampak keseimbangan ekosistem yang terjadi adalah...
- A. Populasi monyet semakin banyak karena mencari makanan lain
 - B. Populasi monyet menjadi pemakan daging
 - C. Populasi monyet menurun karena kekurangan makanan
 - D. Tidak terjadi perubahan dalam ekosistem sawah
23. Upaya yang paling **tepat** untuk mencegah ketidakseimbangan dalam suatu ekosistem yaitu...
- A. Menggunakan pestisida secara berlebihan
 - B. Menangkap ikan dengan menggunakan bahan peledak
 - C. Membuang sampah sembarangan
 - D. Melakukan penanaman kembali pada pohon yang ditebang

24. Sekolah memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem di lingkungan sekitar. Tindakan yang paling **tepat** dalam menjaga lingkungan di sekolah adalah...
- A. Membuang sampah sembarangan agar dibersihkan petugas sekolah
 - B. Membakar sampah sembarangan agar tidak perlu memilah sampah
 - C. Menebang pohon di sekitar halaman sekolah supaya halaman menjadi luas
 - D. Melakukan kegiatan pembersihan dan memilah sampah secara rutin
25. Tindakan nyata yang dapat dilakukan siswa di rumah untuk menjaga keseimbangan ekosistem di lingkungan sekitar yaitu...
- A. Menebang pohon di sekitar halaman rumah agar halaman menjadi luas
 - B. Membuang sampah sembarangan di sungai
 - C. Membunuh hewan liar di sekitar rumah
 - D. Membersihkan halaman di sekitar rumah

Kunci Jawaban.

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



13. B
 14. A
 15. B
 16. C
 17. D
 18. A
 19. B
 20. C
 21. A
 22. C
 23. D
 24. D
 25. D

Rubrik Penilaian

No.	Kriteria	Skor
1	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
2	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
3	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
4	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
5	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
6	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
7	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
8	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
9	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
10	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
11	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
12	Jawaban Benar	1

No.	Kriteria	Skor
	Jawaban Salah	0
13	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
14	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
15	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
16	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
17	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
18	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
19	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
20	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
21	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
22	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
23	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
24	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
25	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0

Perhitungan Skor Akhir

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

Kriteria Penilaian:

Sangat Baik = Apabila memperoleh skor $88 < \text{Skor} < 100$

Baik = Apabila memperoleh skor: $74 < \text{Skor} < 87$

Cukup = Apabila memperoleh skor: $50 < \text{Skor} < 73$

Kurang = Apabila memperoleh skor: < 50

Lampiran 7. Surat Uji Judges

Surat Uji Judges I



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

Nomor : 16159/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 19 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Kadek Mila Dwiyanti
NIM : 2211031545
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Surat Uji Judges II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 16160/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 19 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Kadek Mila Dwiyanti
NIM : 2211031545
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



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

Surat Keterangan Uji Judges I



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

SURAT KETERANGAN UJI *JUGDES*

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197612142009122002
Jabatan : Dosen Pengajar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini;

Nama : Kadek Mila Dwiyanti
NIM : 2211031545
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 19 Desember 2025
Dosen/Pakar Ahli,

Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

Surat Keterangan Uji Judges II



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

SURAT KETERANGAN UJI *JUGDES*

Yang bertanda tangan di bawah ini;

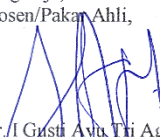
Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198408282009122005
Jabatan : Dosen Pengajar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini;

Nama : Kadek Mila Dwiyanti
NIM : 2211031545
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 19 Desember 2025
Dosen/Pakar Ahli,


Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282009122005

Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Uji *Judges* I

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

**VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI
SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (√) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap pernyataan dalam kuesioner.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrument.

B. Penilaian Instrumen

No.	Indikator Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Kurikulum				
1.	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan indikator capaian pembelajaran (CP).	√		
2.	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan tujuan pembelajaran (TP).	√		
3.	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan alur tujuan pembelajaran (ATP).	√		
Aspek Materi				
4.	Kesesuaian materi pembelajaran yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	√		
5.	Kelengkapan materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	√		
6.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kebutuhan siswa.	√		
7.	Ketepatan penyajian materi dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat membantu siswa dalam memahami materi.	√		

8.	Penyajian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan penalaran secara logis.	✓		
9.	Ketepatan pemilihan materi pembelajaran dengan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		
10.	Penyajian materi pembelajaran relevan dengan kehidupan nyata.	✓		
Aspek Kebahasaan				
11.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan karakteristik siswa.	✓		
12.	Keefektifan bahasa yang digunakan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		
Aspek Evaluasi				
13.	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi pembelajaran.	✓		
14.	Kesesuaian soal evaluasi dengan indikator tujuan pembelajaran (TP).	✓		
15.	Kesesuaian soal evaluasi dengan indikator ranah kognitif.	✓		

C. Komentar/Saran Perbaikan:

-

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 19 Desember 2025

Judges I



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI
SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap pernyataan dalam kuesioner.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrument.

B. Penilaian Instrumen

No.	Indikator Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Teknis				
1.	Kepraktisan penggunaan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		
2.	Penyajian materi pada media <i>flashcard</i> berbasis video animasi membantu pemahaman siswa.	✓		
3.	Ketersediaan fitur pengulangan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		
4.	Kejelasan artikulasi suara penyaji dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		
5.	Kesesuaian durasi media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan kebutuhan siswa.	✓		
Aspek Tampilan				
6.	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		
7.	Ketepatan pemilihan warna visual dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		
8.	Kejelasan teks yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		

9.	Ketepatan pemilihan ilustrasi/animasi dengan materi pembelajaran.	✓		
10.	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		
11.	Ketepatan pemilihan desain dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		
12.	Kesesuaian musik pendukung dengan karakteristik siswa.	✓		
13.	Ketepatan pemilihan <i>sound effect</i> untuk mendukung materi pembelajaran.	✓		
14.	Kesesuaian narasi dengan materi pembelajaran.	✓		
15.	Keselarasn tata lctak layar dalam media.	✓		

C. Komentar/Saran Perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 19 Desember 2025

Judges I



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
LEMBAR INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI
SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (√) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap pernyataan dalam kuesioner.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrument.

B. Penilaian Instrumen

No.	Indikator Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Kurikulum				
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan capain pembelajaran (CP).	✓		
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓		
Aspek Materi				
3.	Materi yang disampaikan secara runtut dan jelas.	✓		
4.	Materi yang disampaikan dapat menarik perhatian siswa.	✓		
5.	Materi yang disampaikan secara lengkap dan mudah dimengerti oleh siswa.	✓		
6.	Materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik siswa.	✓		
7.	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.	✓		
8.	Penggunaan ilustrasi yang menarik dapat mendukung pemahaman siswa.	✓		
Aspek Kebahasaan				

9.	Bahasa yang digunakan dengan jelas dan mudah dibaca oleh siswa.	✓		
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	✓		
Aspek Tampilan				
11.	Gambar atau animasi dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi disajikan jelas.	✓		
12.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca oleh siswa.	✓		
Aspek Teknis				
13.	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi mudah digunakan oleh siswa.	✓		
14.	Penggunaan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi disampaikan jelas.	✓		
15.	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti oleh siswa.	✓		

C. Komentar/Saran Perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 19 Desember 2025

Judges I,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
LEMBAR INSTRUMEN KEPRAKTISAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI
SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (√) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap pernyataan dalam kuesioner.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrument.

B. Penilaian Instrumen

No.	Indikator Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Tampilan				
1.	Saya merasa menarik menggunakan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		
2.	Saya mudah membaca teks dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		
3.	Tampilan ilustrasi/gambar pada media disampaikan dengan jelas	✓		
4.	Saya dapat mendengar jelas suara dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		
5.	Saya melihat warna sudah sesuai dan nyaman dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		
6.	Tata letak tulisan dan gambar sudah tertata dengan baik	✓		
Aspek Materi				
7.	Materi yang disampaikan sudah sesuai dengan gambar/animasi dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		
8.	Saya bisa memahami materi ekosistem dengan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		

9.	Saya bisa menerapkan materi ekosistem dalam kehidupan sehari-hari dengan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		
10.	Saya lebih mudah memahami materi dengan bahasa yang jelas	✓		
Aspek Teknis				
11.	Saya bisa menggunakan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi sendiri tanpa bantuan	✓		
12.	Saya mengerti petunjuk penggunaan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		
Aspek Minat/Perhatian				
13.	Saya menjadi lebih aktif belajar saat menggunakan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		
14.	Saya merasa menyenangkan belajar dengan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		
15.	Saya lebih bersemangat belajar menggunakan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		

C. Komentar/Saran Perbaikan:

Lengkapi dg tanda baca yang sesuai pada tiap akhir kalimat.

.....

.....

.....

Singaraja, 19 Desember 2025

Judges I,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN EFEKTIVITAS
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI
SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap pernyataan dalam kuesioner.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrument.

B. Penilaian Instrumen

No. Soal	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		

18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		

C. Komentor/Saran Perbaikan:

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

Singaraja, 19 Desember 2025

Judges I,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

Uji *Judges* II

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI
SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (√) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap pernyataan dalam kuesioner.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrument.

B. Penilaian Instrumen

No.	Indikator Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Kurikulum				
1.	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan indikator capaian pembelajaran (CP).	✓		
2.	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓		
3.	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan alur tujuan pembelajaran (ATP).	✓		
Aspek Materi				
4.	Kesesuaian materi pembelajaran yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		
5.	Kelengkapan materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		
6.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kebutuhan siswa.	✓		
7.	Ketepatan penyajian materi dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat membantu siswa dalam memahami materi.	✓		

8.	Penyajian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan penalaran secara logis.	✓		
9.	Ketepatan pemilihan materi pembelajaran dengan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		
10.	Penyajian materi pembelajaran relevan dengan kehidupan nyata.	✓		
Aspek Kebahasaan				
11.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan karakteristik siswa.	✓		
12.	Keefektifan bahasa yang digunakan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		
Aspek Evaluasi				
13.	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi pembelajaran.	✓		
14.	Kesesuaian soal evaluasi dengan indikator tujuan pembelajaran (TP).	✓		
15.	Kesesuaian soal evaluasi dengan indikator ranah kognitif.	✓		

C. Komentar/Saran Perbaikan:

Sudah lengkap

.....

.....

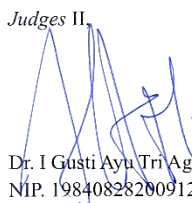
.....

.....

.....

Singaraja, 19 Desember 2025

Judges II


 Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198408282009122005

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI
SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (√) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap pernyataan dalam kuesioner.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrument.

B. Penilaian Instrumen

No.	Indikator Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Teknis				
1.	Kepraktisan penggunaan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		
2.	Penyajian materi pada media <i>flashcard</i> berbasis video animasi membantu pemahaman siswa.	✓		
3.	Ketersediaan fitur pengulangan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		
4.	Kejelasan artikulasi suara penyaji dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		
5.	Kesesuaian durasi media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan kebutuhan siswa.	✓		
Aspek Tampilan				
6.	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		
7.	Ketepatan pemilihan warna visual dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		
8.	Kejelasan teks yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		

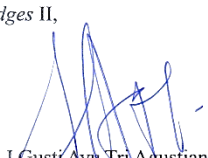
9.	Ketepatan pemilihan ilustrasi/animasi dengan materi pembelajaran.	✓		
10.	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		
11.	Ketepatan pemilihan desain dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	✓		
12.	Kesesuaian musik pendukung dengan karakteristik siswa.	✓		
13.	Ketepatan pemilihan <i>sound effect</i> untuk mendukung materi pembelajaran.	✓		
14.	Kesesuaian narasi dengan materi pembelajaran.	✓		
15.	Keselarasan tata letak layar dalam media.	✓		

C. Komentar/Saran Perbaikan:

Sudah bagus

Singaraja, 19 Desember 2025

Judges II,


Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282009122005

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
LEMBAR INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI
SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (√) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap pernyataan dalam kuesioner.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrument.

B. Penilaian Instrumen

No.	Indikator Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Kurikulum				
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan capain pembelajaran (CP).	✓		
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓		
Aspek Materi				
3.	Materi yang disampaikan secara runtut dan jelas.	✓		
4.	Materi yang disampaikan dapat menarik perhatian siswa.	✓		
5.	Materi yang disampaikan secara lengkap dan mudah dimengerti oleh siswa.	✓		
6.	Materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik siswa.	✓		
7.	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.	✓		
8.	Penggunaan ilustrasi yang menarik dapat mendukung pemahaman siswa.	✓		
Aspek Kebahasaan				

9.	Bahasa yang digunakan dengan jelas dan mudah dibaca oleh siswa.	✓		
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	✓		
Aspek Tampilan				
11.	Gambar atau animasi dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi disajikan jelas.	✓		
12.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca oleh siswa.	✓		
Aspek Teknis				
13.	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi mudah digunakan oleh siswa.	✓		
14.	Penggunaan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi disampaikan jelas.	✓		
15.	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti oleh siswa.	✓		

C. Komentar/Saran Perbaikan:

.....

.....


.....

.....

.....

Singaraja, 19 Desember 2025

Judges II



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282009122005

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
LEMBAR INSTRUMEN KEPRAKTISAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI
SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap pernyataan dalam kuesioner.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrument.

B. Penilaian Instrumen

No.	Indikator Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Tampilan				
1.	Saya merasa menarik menggunakan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		
2.	Saya mudah membaca teks dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		
3.	Tampilan ilustrasi/gambar pada media disampaikan dengan jelas	✓		
4.	Saya dapat mendengar jelas suara dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		
5.	Saya melihat warna sudah sesuai dan nyaman dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		
6.	Tata letak tulisan dan gambar sudah tertata dengan baik	✓		
Aspek Materi				
7.	Materi yang disampaikan sudah sesuai dengan gambar/animasi dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		
8.	Saya bisa memahami materi ekosistem dengan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		

9.	Saya bisa menerapkan materi ekosistem dalam kehidupan sehari-hari dengan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		
10.	Saya lebih mudah memahami materi dengan bahasa yang jelas	✓		
Aspek Teknis				
11.	Saya bisa menggunakan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi sendiri tanpa bantuan	✓		
12.	Saya mengerti petunjuk penggunaan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		
Aspek Minat/Perhatian				
13.	Saya menjadi lebih aktif belajar saat menggunakan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		
14.	Saya merasa menyenangkan belajar dengan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		
15.	Saya lebih bersemangat belajar menggunakan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi	✓		

C. Komentar/Saran Perbaikan:

.....

.....

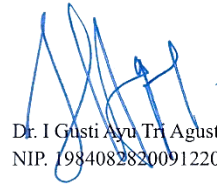
.....

.....

.....

Singaraja, 19 Desember 2025

Judges II,



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282009122005

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN EFEKTIVITAS
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI
SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap pernyataan dalam kuesioner.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrument.

B. Penilaian Instrumen

No. Soal	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		

18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		

C. Komentor/Saran Perbaikan:

.....

.....

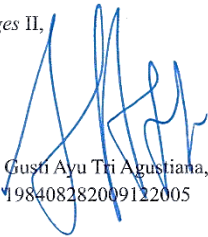
.....

.....

.....

Singaraja, 19 Desember 2025

Judges II,



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282009122005

Lampiran 9. Hasil Uji Validitas Isi Instrumen

Adapun hasil nilai validasi isi instrument yang dikonversikan menggunakan rumus *Gregory*. Berikut nilai validasi instrument ahli materi, media, praktisi, respon siswa, dan uji efektivitas sebagai berikut.

1. Uji Validiasi Instrumen Ahli Materi

Validitas isi instrument telah diuji oleh dua pakar (*judges*). Hasil tabulasi validasi isi instrument ahli materi kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	<i>Penilaian Judges</i>	<i>Kurang Relevan</i>	<i>Sangat Relevan</i>
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15

. Berdasarkan tabulasi di atas, maka dapat dihitung validitas isi instrument ahli materi menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{15}{0+0+0+15} = 1,00$$

Berdasarkan perhitungan tabel di atas, validitas instrument ahli materi memperoleh koefisien validitas isi sebesar 1,00 sehingga instrument tersebut dapat dikategorikan **validitas isi sangat tinggi** dan dapat digunakan tanpa revisi.

2. Uji Validiasi Instrumen Ahli Media

Validitas isi instrument telah diuji oleh dua pakar (*judges*). Hasil tabulasi validasi isi instrument ahli media kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	<i>Penilaian Judges</i>	<i>Kurang Relevan</i>	<i>Sangat Relevan</i>
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15

Berdasarkan tabulasi di atas, maka dapat dihitung validitas isi instrument ahli media menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{15}{0+0+0+15} = 1,00$$

Berdasarkan perhitungan tabel di atas, validitas instrument ahli media memperoleh koefisien validitas isi sebesar 1,00 sehingga instrument tersebut dapat dikategorikan **validitas isi sangat tinggi** dan dapat digunakan tanpa revisi.

3. Uji Validasi Instrumen Praktisi

Validitas isi instrument telah diuji oleh dua pakar (*judges*). Hasil tabulasi validasi isi instrument praktisi kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	<i>Penilaian Judges</i>	<i>Kurang Relevan</i>	<i>Sangat Relevan</i>
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15

Berdasarkan tabulasi di atas, maka dapat dihitung validitas isi instrument praktisi menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{15}{0+0+0+15} = 1,00$$

Berdasarkan perhitungan tabel di atas, validitas instrument praktisi memperoleh koefisien validitas isi sebesar 1,00 sehingga instrument tersebut dapat dikategorikan **validitas isi sangat tinggi** dan dapat digunakan tanpa revisi.

4. Uji Validiasi Instrumen Respon Siswa

Validitas isi instrument telah diuji oleh dua pakar (*judges*). Hasil tabulasi validasi isi instrument respon siswa kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	<i>Penilaian Judges</i>	<i>Kurang Relevan</i>	<i>Sangat Relevan</i>
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15

Berdasarkan tabulasi di atas, maka dapat dihitung validitas isi instrument respon siswa menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{15}{0+0+0+15} = 1,00$$

Berdasarkan perhitungan tabel di atas, validitas instrument respon siswa memperoleh koefisien validitas isi sebesar 1,00 sehingga instrument tersebut dapat dikategorikan **validitas isi sangat tinggi** dan dapat digunakan tanpa revisi.

5. Uji Validiasi Instrumen Efektivitas

Validitas isi instrument telah diuji oleh dua pakar (*judges*). Hasil tabulasi validasi isi instrument uji efektivitas kedua *judges* ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	<i>Penilaian Judges</i>	<i>Kurang Relevan</i>	<i>Sangat Relevan</i>
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25

Berdasarkan tabulasi di atas, maka dapat dihitung validitas isi instrument uji efektivitas menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{25}{0+0+0+25} = 1,00$$

Berdasarkan perhitungan tabel di atas, validitas untuk instrument uji efektivitas memperoleh koefisien validitas isi sebesar 1,00 sehingga instrument tersebut dapat dikategorikan **validitas isi sangat tinggi** dan dapat digunakan tanpa revisi.



Lampiran 10. Surat Uji Instrumen



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 : 1438/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 28 Januari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Instrumen

Yth.
Kepala SD Negeri 5 Selat di
tempat

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

Nama : Kadek Mila Dwiyanti
NIM : 2211031545
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

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

Lampiran 11. Hasil Uji Instrumen

LEMBAR JAWABAN SISWA UJI SOAL INSTRUMEN

80

Petunjuk kerja :

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal.
2. Isilah lembar jawaban dengan identitas yang lengkap!
3. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling tepat dan beri tanda silang (X) untuk pilihan A,B,C,D pada lembar jawaban yang telah disediakan.
4. Laporkan kepada guru apabila ada tulisan yang kurang jelas, rusak, atau jumlah soal kurang.

Nama : Kadek Licleana Adriani

No. Absen : 8

Kelas : VI/6

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

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

No.	A	B	C	D
21.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
22.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
23.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
24.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
25.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>

$$B = 20$$

$$S = 5$$

Lampiran 12. Dokumentasi Kegiatan Uji Instrumen



Siswa Kelas VI Menjawab Soal Sebagai Uji Coba Instrumen Penelitian

Lampiran 17. Hasil Produk

Media Flashcard Berbasis Video Animasi












LINK PRODUK:

<https://www.canva.com/design/DAHDdV7ZwHY/NieapsEcYrui9PGWqGFQTO/edit>








Lampiran 18. Tampilan Hasil Media *Flashcard* Berbantuan Video Animasi





No.	Bagian	Tampilan
1	<p>Halaman Cover : Tampilan halaman cover dari media <i>flashcard</i> digital berbantuan video animasi menampilkan logo instansi, judul “Harmoni dalam Ekosistem”, identitas mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam, dan halaman ini ditunjukkan untuk siswa kelas V.</p>	
2	<p>Halaman Profil Pengembang : Halaman ini memuat informasi mengenai logo instansi, identitas pengembang media, serta identitas dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II dari media <i>flashcard</i> digital berbantuan video animasi</p>	
3	<p>Halaman Capaian Pembelajaran: Halaman ini menampilkan capaian pembelajaran dari media <i>flashcard</i> digital berbantuan video animasi yaitu siswa mampu menganalisis hubungan antarmakhluk hidup dan lingkungan di dalam ekosistem serta pentingnya keseimbangan ekosistem untuk kelangsungan hidup.</p>	
4	<p>Halaman Tujuan Pembelajaran: Halaman ini menampilkan tiga point tujuan pembelajaran dari media <i>flashcard</i> digital berbantuan video animasi yaitu hubungan antarmakhluk hidup dalam rantai makanan, proses transformasi antarmakhluk hidup dalam jaring-jaring makanan, dan pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem.</p>	




No.	Bagian	Tampilan
5	<p>Halaman Menu Flashcard Digital: Halaman <i>flashcard</i> digital yang berisi menu pilihan untuk siswa dalam menggunakan media ini. Terdapat tiga menu pilihan yaitu video animasi, <i>quiz</i>, dan rangkuman.</p>	
6	<p>Halaman Perkenalan Tokoh : Halaman ini memperkenalkan tokoh dan karakter animasi yaitu seorang anak kecil bernama “Ana” yang berpetualang dalam dunia ekosistem</p>	 <p>Halo teman-teman! Aku Ana hari ini akan mengajak kalian berpetualang di dunia ekosistem, ayo ikut aku!</p>
7	<p>Halaman Materi : Halaman materi menampilkan dalam dunia ekosistem ada banyak sekali makhluk hidup yang hidup saling membutuhkan satu sama lain.</p>	 <p>Wah lihatlah di dunia ekosistem ada matahari, burung, monyet, tupai, rumah, bunga, seorang petani dengan peliharaannya, dan ada katak dengan ular.</p>
8	<p>Halaman Materi : Halaman ini menampilkan komponen biotik ekosistem yaitu hewan, tumbuhan, dan manusia yang membutuhkan energi untuk hidup. Sedangkan komponen abiotik yaitu matahari, air, tanah, dan udara yang menjadi komponen penting dalam ekosistem.</p>	 <p>Komponen biotik merupakan semua makhluk hidup seperti hewan, tumbuhan, dan manusia yang membutuhkan energi untuk bisa hidup.</p>
9	<p>Halaman Materi : Halaman ini menampilkan proses terjadinya rantai makanan dalam ekosistem sawah yang berawal dari matahari – tumbuhan – belalang – katak – ular – elang – pengurai.</p>	 <p>dan ular dimakan oleh elang, sehingga energi ular berpindah ke elang yang sebagai konsumen puncak</p>

No.	Bagian	Tampilan
10	<p>Halaman Materi : Halaman ini menampilkan bagan rantai makanan dalam ekosistem sawah serta dijelaskan semakin tinggi tingkatan makhluk hidup dalam rantai makanan, maka energi yang diterima semakin kecil.</p>	
11	<p>Halaman Materi : Dalam halaman ini memuat materi proses terjadinya rantai makanan ekosistem laut yang dimulai dari fitoplankton – zooplankton – ikan kecil – ikan besar – pengurai.</p>	
12	<p>Halaman Materi : Halaman ini menampilkan bagan rantai makanan dalam ekosistem laut serta bagaimana energi berpindah dari makhluk hidup satu makhluk hidup lainnya.</p>	
13	<p>Halaman Materi : Pada halaman ini memuat proses terjadinya rantai makanan ekosistem danau yang dimulai dari matahari – tanaman alga – ikan – bangau – buaya.</p>	
14	<p>Halaman Materi : Halaman selanjutnya memuat bagan piramida makanan serta menjelaskan setiap tingkatan makhluk hidup memperoleh energi dalam piramida makanan.</p>	

No.	Bagian	Tampilan
15	<p>Halaman Materi : Halaman ini menampilkan proses terjadinya rantai makanan I dalam ekosistem danau yaitu bunga – kupu-kupu – laba-laba.</p>	
16	<p>Halaman Materi : Halaman ini menampilkan proses terjadinya rantai makanan II dalam ekosistem danau yaitu bunga – semut – kumbang – laba-laba.</p>	
17	<p>Halaman Materi : Halaman ini menampilkan bagan jaring-jaring makanan dalam ekosistem danau yang terdiri dari dua rantai makanan yang saling membutuhkan satu sama lain.</p>	
18	<p>Halaman Materi : Halaman ini memuat peran penting makhluk hidup dalam menjaga keseimbangan ekosistem dan dampak yang terjadi apabila ekosistem tidak dijaga dengan baik.</p>	
19	<p>Halaman Materi : Halaman ini memuat terjadinya perburuan liar di hutan yang menyebabkan makhluk hidup punah dan mengakibatkan keseimbangan ekosistem terganggu.</p>	

No.	Bagian	Tampilan
20	<p>Halaman Materi : Halaman ini memuat terjadinya penebangan hutan sembarangan yang menyebabkan makhluk hidup kehilangan tempat tinggalnya dan mengakibatkan keseimbangan ekosistem terganggu.</p>	 <p>Selain itu, penebangan hutan sembarangan yang membuat makhluk hidup kehilangan tempat tinggalnya</p>
21	<p>Halaman Materi : Halaman ini menampilkan upaya kita sebagai makhluk hidup dalam menjaga keseimbangan ekosistem agar tetap harmonis dengan dimulai dari lingkungan sekolah yaitu menanam pohon kembali, menjaga kebersihan lingkungan, dan membuang sampah pada tempatnya.</p>	 <p>dengan menanam pohon kembali, menjaga kebersihan lingkungan, dan membuang sampah pada tempatnya.</p>
22	<p>Halaman Penutup Materi : Pada halaman ini menampilkan penutup pada bagian materi dengan tokoh “Ana” yang menyampaikan salam perpisahan dan sampai bertemu kembali di pertualangan Ana selanjutnya!.</p>	 <p>Nah teman-teman itulah tadi pertualangan kita di dunia ekosistem, sampai berjumpa lagi di pertualangan kita selanjutnya bye bye</p>
23	<p>Halaman Quiz : Tampilan halaman <i>quiz</i> ini memuat latihan soal mengenai ekosistem yang telah dipelajari siswa. Latihan soal ini berjumlah 5 butir soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan tingkat kognitif berpikir tingkat tinggi yaitu C4, C5, C6. <i>Quiz</i> ini dilengkapi dengan tombol navigasi menu utama dan tombol navigasi next.</p>	

No.	Bagian	Tampilan
24	<p>Halaman Quiz : Halaman <i>quiz</i> ini memuat petunjuk permainan dengan pilihlah gambar hewan yang tersedia pada papan soal, lalu jawablah pertanyaan yang terdapat pada tersedia gambar, selanjutnya setiap jawaban yang benar akan mendapatkan 2 point, kemudian pemain dengan point terbanyak akan menjadi pemenang. Selain itu, <i>quiz</i> ini dilengkapi dengan tombol navigasi menu utama dan tombol navigasi next.</p>	
25	<p>Halaman Quiz : Halaman <i>quiz</i> ini memuat papan soal yang berisikan pilihan soal mengenai ekosistem yang akan dijawab siswa. Pilihan soal ini berupa animasi hewan seperti ular, singa, ikan, burung, dan monyet. Soal yang termuat dalam papan soal berupa pilihan ganda dengan 5 butir soal. Selain itu, <i>quiz</i> ini dilengkapi dengan tombol navigasi menu utama dan tombol navigasi next.</p>	
26	<p>Halaman Quiz : Halaman ini memuat soal pilihan ganda mengenai materi ekosistem yang telah disampaikan. Soal ini disesuaikan dengan tingkat kognitif berpikir tingkat tinggi yaitu C4, C5, C6. Selain itu, <i>quiz</i> ini dilengkapi dengan tombol navigasi menu utama dan tombol navigasi next.</p>	
27	<p>Halaman Quiz : Halaman ini memuat animasi “Kamu Benar” bagi siswa yang telah menjawab soal pilihan ganda dengan benar. Dalam animasi ini Selain itu, <i>quiz</i> ini dilengkapi dengan tombol navigasi menu utama dan tombol navigasi next.</p>	

No.	Bagian	Tampilan
28	<p>Halaman Quiz : Halaman ini memuat animasi “Kamu Salah” bagi siswa yang telah menjawab soal pilihan ganda dengan benar. Dalam animasi ini Selain itu, <i>quiz</i> ini dilengkapi dengan tombol navigasi menu utama dan tombol navigasi next</p>	
29	<p>Halaman Rangkuman : Halaman rangkuman memuat rangkuman dari keseluruhan materi yang telah dipelajari dalam media <i>flashcard</i> digital berbasis video animasi. Halaman ini dilengkapi dengan tombol navigasi menu utama dan tombol navigasi next.</p>	
30	<p>Halaman Daftar Pustaka : Halaman daftar pustaka memuat daftar pustaka yang digunakan sebagai referensi dalam penyusunan materi media <i>flashcard</i> digital berbasis video animasi. Halaman ini dilengkapi dengan tombol navigasi menu utama dan tombol navigasi next.</p>	

Lampiran 19. Surat Uji Media

Surat Ahli Materi 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 : 1434/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 28 Januari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Dr. Ni Wayan Rati, 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 : Kadek Mila Dwiyanti
NIM : 2211031545
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 Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

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

Surat Ahli Materi 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 : 1435/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 28 Januari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, 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 : Kadek Mila Dwiyanti
NIM : 2211031545
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 Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

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

Surat Ahli Media 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 : 1436/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 28 Januari 2026
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 : Kadek Mila Dwiyanti
NIM : 2211031545
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 Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

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

Surat Ahli Media 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 : 1437/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 28 Januari 2026
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 : Kadek Mila Dwiyanti
NIM : 2211031545
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 Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

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

Surat Keterangan Uji Ahli Materi I



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

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197612142009122002
Jabatan : Dosen Pengajar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini;

Nama : Kadek Mila Dwiyanti
NIM : 2211031545
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 26 Februari 2026
Dosen/Pakar Ahli,

Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

Surat Keterangan Uji Ahli Materi II



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

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini;

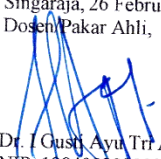
Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198408282009122005
Jabatan : Dosen Pengajar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini;

Nama : Kadek Mila Dwiyanti
NIM : 2211031545
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 26 Februari 2026
Dosen Pakar Ahli,


Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282009122005

Surat Keterangan Uji Ahli Media I



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

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Kepala Lembaga Penjaminan Mutu dan Pengembangan Pembelajaran (LPMPP), Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan (IPPB), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini;

Nama : Kadek Mila Dwiyanti
NIM : 2211031545
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 2 Maret 2026
Dosen/Pakar Ahli,

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

Surat Keterangan Uji Ahli Media II



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

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198908082024211004
Jabatan : Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu
Pendidikan Psikologi dan Bimbingan (IPPB), Fakultas
Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini;

Nama : Kadek Mila Dwiyanti
NIM : 2211031545
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 2 Maret 2026
Dosen/Pakar Ahli,

Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198908082024211004

Lampiran 20. Hasil Uji Validitas Media

Ahli Materi I

C. Penilaian Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
Aspek Kurikulum						
1	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan indikator capaian pembelajaran (CP).				✓	
2	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan tujuan pembelajaran (TP).				✓	
3	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan alur tujuan pembelajaran (ATP).				✓	
Aspek Materi						
4	Kesesuaian materi pembelajaran yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.				✓	
5	Kelengkapan materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.			✓		
6	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kebutuhan siswa.			✓		
7	Ketepatan penyajian materi dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat membantu siswa dalam memahami materi.				✓	
8	Penyajian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan penalaran secara logis.			✓		
9	Ketepatan pemilihan materi pembelajaran dengan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.				✓	
10	Penyajian materi pembelajaran relevan dengan kehidupan nyata.				✓	

Aspek Kebahasaan					
11	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan karakteristik siswa.				✓
12	Keefektifan bahasa yang digunakan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.				✓
Aspek Evaluasi					
13	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi pembelajaran.				✓
14	Kesesuaian soal evaluasi dengan indikator tujuan pembelajaran (TP).				✓
15	Kesesuaian soal evaluasi dengan indikator ranah kognitif.				✓
Total					

D. Komentar/Saran

Untuk kepentingan revisi media *flashcard* berbasis video animasi ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

Lengkap

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media *flashcard* berbasis video animasi ini dinyatakan *)

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 26 Februari 2026
Validator,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

Ahli Materi II

C. Penilaian Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
Aspek Kurikulum						
1	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan indikator capaian pembelajaran (CP).				✓	
2	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan tujuan pembelajaran (TP).				✓	
3	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan alur tujuan pembelajaran (ATP).				✓	
Aspek Materi						
4	Kesesuaian materi pembelajaran yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.				✓	
5	Kelengkapan materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.				✓	
6	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kebutuhan siswa.				✓	
7	Ketepatan penyajian materi dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat membantu siswa dalam memahami materi.				✓	
8	Penyajian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan penalaran secara logis.				✓	
9	Ketepatan pemilihan materi pembelajaran dengan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.				✓	
10	Penyajian materi pembelajaran relevan dengan kehidupan nyata.				✓	

Aspek Kebahasaan					
11	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan karakteristik siswa.				✓
12	Keefektifan bahasa yang digunakan dalam media <i>flashcard</i> berbasis animasi video.				✓
Aspek Evaluasi					
13	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi pembelajaran.				✓
14	Kesesuaian soal evaluasi dengan indikator tujuan pembelajaran (TP).				✓
15	Kesesuaian soal evaluasi dengan indikator ranah kognitif.				✓
Total					

D. Komentar/Saran

Untuk kepentingan revisi media *flashcard* berbasis video animasi ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

1. Judul di cover tidak berisi
2. Durasi cp dan tujuan pembelajaran terlalu cepat belum selesai lupa sudah lewat.
3. Soal belum ada yang analisis, berikan jawaban dan pembahasan, durasi waktu terlalu sedikit dirunding

E. Kesimpulan

Media *flashcard* berbasis video animasi ini dinyatakan *)

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

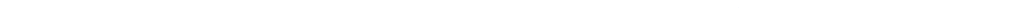
*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 26 Februari 2026

Validator,

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Dri I Gusti Ayu Tri Agustiana', written over the printed name.

Dri I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282009122005



Ahli Media I

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk *flashcard* berbasis video animasi ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Pengantar

1. Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
2. Informasi kelayakan media ini didasarkan pada dua komponen yakni aspek teknis, dan aspek tampilan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Pemberian jawaban pada penilaian instrumen yang dilakukan dengan memberikan tanda *check list* (√) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

- 1 = Kurang (K)
- 2 = Cukup (C)
- 3 = Baik (B)
- 4 = Sangat Baik (SB)

2. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
Aspek Teknis						
1	Kepraktisan penggunaan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.				√	

2	Penyajian materi pada media <i>flashcard</i> berbasis video animasi membantu pemahaman siswa.				✓
3	Ketersediaan fitur pengulangan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.				✓
4	Kejelasan artikulasi suara penyaji dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.				✓
5	Kesesuaian durasi media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan kebutuhan siswa.				✓
Aspek Tampilan					
6	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.				✓
7	Ketepatan pemilihan warna visual dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.				✓
8	Kejelasan teks yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.			✓	
9	Ketepatan pemilihan ilustrasi/animasi dengan materi pembelajaran.				✓
10	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.			✓	
11	Ketepatan pemilihan desain dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.				✓
12	Kesesuaian musik pendukung dengan karakteristik siswa.				✓
13	Ketepatan pemilihan <i>sound effect</i> untuk mendukung materi pembelajaran.				✓
14	Kesesuaian narasi dengan materi pembelajaran				✓
15	Keselarasn tata letak layar dalam media.				✓
Total					

D. Komentar/Saran

Untuk kepentingan revisi media *flashcard* berbasis video animasi ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

1. Pada bagian cover/awal tambah judul "Harmoni dalam Ekosistem
2. Teks yang harus/numpuk pilih salah satu
3. Rangkain dulu, lanjut Quiz

E. Kesimpulan

Media *flashcard* berbasis video animasi ini dinyatakan *)

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 2 Maret 2026

Validator,



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

Ahli Media II

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat berguna sebagai indikator kualitas dan bahan pertimbangan untuk perbaikan produk *flashcard* berbasis video animasi ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Pengantar

1. Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
2. Informasi kelayakan media ini didasarkan pada dua komponen yakni aspek teknis, dan aspek tampilan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Pemberian jawaban pada penilaian instrumen yang dilakukan dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk masing-masing indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

- 1 = Kurang (K)
- 2 = Cukup (C)
- 3 = Baik (B)
- 4 = Sangat Baik (SB)

2. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
Aspek Teknis						
1	Kepraktisan penggunaan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.				✓	

2	Penyajian materi pada media <i>flashcard</i> berbasis video animasi membantu pemahaman siswa.				✓	
3	Ketersediaan fitur pengulangan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.				✓	
4	Kejelasan artikulasi suara penyaji dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.				✓	
5	Kesesuaian durasi media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan kebutuhan siswa.			✓		
Aspek Tampilan						
6	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.				✓	
7	Ketepatan pemilihan warna visual dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.				✓	
8	Kejelasan teks yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.				✓	
9	Ketepatan pemilihan ilustrasi/animasi dengan materi pembelajaran.			✓		
10	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.				✓	
11	Ketepatan pemilihan desain dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.				✓	
12	Kesesuaian musik pendukung dengan karakteristik siswa.				✓	
13	Ketepatan pemilihan <i>sound effect</i> untuk mendukung materi pembelajaran.				✓	
14	Kesesuaian narasi dengan materi pembelajaran				✓	
15	Keselarasn tata letak layar dalam media.			✓		
Total						

D. Komentar/Saran

Untuk kepentingan revisi media *flashcard* berbasis video animasi ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

1. lebih banyak sajian gambar \approx gambar
pd video
2. Buatlah identitas kerja yg terhubun dgn
video
3. pecah video menjadi beberapa bagian / topik

E. Kesimpulan

Media *flashcard* berbasis video animasi ini dinyatakan *)

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 2 Maret 2026

Validator,



Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198908082024211004

Lampiran 21. Hasil Analisis Uji Validitas Media

1. Hasil Analisis Uji Validitas Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
1	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan indikator capain pembelajaran (CP).	4	4
2	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan tujuan pembelajaran (TP).	4	4
3	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan alur tujuan pembelajaran (ATP).	4	4
4	Kesesuaian materi pembelajaran yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	4	4
5	Kelengkapan materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	3	4
6	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kebutuhan siswa.	3	4
7	Ketepatan penyajian materi dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat membantu siswa dalam memahami materi.	4	4
8	Penyajian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan penalaran secara logis.	3	4
9	Ketepatan pemilihan materi pembelajaran dengan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	4	4
10	Penyajian materi pembelajaran relevan dengan kehidupan nyata.	4	4
11	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan karakteristik siswa.	4	4
12	Keefektifan bahasa yang digunakan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	4	4
13	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi pembelajaran.	4	3
14	Kesesuaian soal evaluasi dengan indikator tujuan pembelajaran (TP).	4	3

No	Aspek/Pernyataan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
15	Kesesuaian soal evaluasi dengan indikator ranah kognitif.	4	3
Total Skor		57	57
Jumlah Keseluruhan Skor ($\sum x$)		114	
Jumlah Keseluruhan Subjek (n)		30	

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{57 + 57}{15 + 15} = \frac{114}{30} = 3,80 \text{ (Kualifikasi Sangat Baik)}$$

Rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,80. Berdasarkan penilaian skala empat rata-rata keseluruhan skor validitas produk ahli materi berada pada rentang skor $3,25 < X \leq 4,00$ artinya produk yang dikembangkan termasuk dalam kualifikasi “Sangat Baik”.

2. Hasil Analisis Uji Validitas Ahli Media

No	Aspek/Pernyataan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
1	Kepraktisan penggunaan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	4	4
2	Penyajian materi pada media <i>flashcard</i> berbasis video animasi membantu pemahaman siswa.	4	4
3	Ketersediaan fitur pengulangan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	4	4
4	Kejelasan artikulasi suara penyaji dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	4	4
5	Kesesuaian durasi media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dengan kebutuhan siswa.	4	3
6	Kesesuaian materi pembelajaran dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	4	4
7	Ketepatan pemilihan warna visual dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	4	4

No	Aspek/Pernyataan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
8	Kejelasan teks yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	3	4
9	Ketepatan pemilihan ilustrasi/animasi dengan materi pembelajaran.	4	3
10	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	3	4
11	Ketepatan pemilihan desain dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi.	4	4
12	Kesesuaian musik pendukung dengan karakteristik siswa.	4	4
13	Ketepatan pemilihan <i>sound effect</i> untuk mendukung materi pembelajaran.	4	4
14	Kesesuaian narasi dengan materi pembelajaran.	4	4
15	Keselarasannya tata letak layar dalam media.	4	3
Total Skor		58	57
Jumlah Keseluruhan Skor ($\sum x$)		115	
Jumlah Keseluruhan Subjek (n)		30	

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{58 + 57}{15 + 15} = \frac{115}{30} = 3,83 \text{ (Kualifikasi Sangat Baik)}$$

Rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,83. Berdasarkan penilaian skala empat rata-rata keseluruhan skor validitas produk ahli media berada pada rentang skor $3,25 < X \leq 4,00$ artinya produk yang dikembangkan termasuk dalam kualifikasi “Sangat Baik”.

Lampiran 22. Surat Ijin Penelitian Skripsi



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 : 3437/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 03 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SDN 5 Selat
di tempat

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

Nama : Kadek Mila Dwiyanti
NIM : 2211031545
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



Catatan :

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

Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 5 SELAT

Alamat : Banjar Dinas Bululada, Desa Selat, Kec. Sukasada, Buleleng

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 823/008/TU/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri 5 Selat, Kec. Sukasada, Kab. Buleleng :

Nama : **I Komang Gede Deny Suryawan, S.Ag., M.Pd**
NIP : 198209222010011014
Pangkat/Gol. : Penata Tk.I (III/d)
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 5 Selat

Dengan ini menerangkan :

Nama : **Kadek Mila Dwiyanti**
NIM : 2211031545
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Yang tersebut diatas memang benar melakukan pengambilan data penelitian di SD Negeri 5 Selat

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai manamestinya

Selat, 04 Maret 2026
Kepala Sekolah SDN 5 Selat



I Komang Gede Deny Suryawan, S.Ag., M.Pd
NIP, 198209222010011014

Lampiran 23. Hasil Uji Kepraktisan Media

Uji Kepraktisan Respon Guru

3. Apabila terdapat beberapa hal yang direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian Instrumen Kepraktisan Respon Guru

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
Aspek Kurikulum						
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan capain pembelajaran (CP).				✓	
2	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).				✓	
Aspek Materi						
3	Materi yang disampaikan secara runtut dan jelas.				✓	
4	Materi yang disampaikan dapat menarik perhatian siswa.				✓	
5	Materi yang disampaikan secara lengkap dan mudah dimengerti oleh siswa.				✓	
6	Materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik siswa.				✓	
7	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.				✓	
8	Penggunaan ilustrasi yang menarik dapat mendukung pemahaman siswa.				✓	
Aspek Kebahasaan						
9	Bahasa yang digunakan dengan jelas dan mudah dibaca oleh siswa.				✓	
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.				✓	
Aspek Tampilan						
11	Gambar atau animasi dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi disajikan jelas.				✓	
12	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca oleh siswa.				✓	

Aspek Teknis					
13	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi mudah digunakan oleh siswa.			✓	
14	Penggunaan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi disampaikan jelas.		✓		
15	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti oleh siswa.		✓		
Total					

D. Komentarisaran

Untuk kepentingan revisi media *flashcard* berbasis video animasi ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini.

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media *flashcard* berbasis video animasi ini dinyatakan *)

4. Layak digunakan tanpa revisi
5. Layak digunakan dengan revisi
6. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 7 Maret 2026

Guru,

Lili Putu Adi Marthaningih, S.Pd
NIP. 19830307202212008

Uji Kepraktisan Respon Siswa (Perorangan)

INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN RESPON SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI
SEKOLAH DASAR

Nama : Ketut Aah .Melia Putra

Nomor : 13

Kelas : V/5

A. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.
 - 1 = Kurang (K)
 - 2 = Cukup (C)
 - 3 = Baik (B)
 - 4 = Sangat Baik (SB)

B. Penilaian Instrumen Kepraktisan Respon Siswa

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
Aspek Tampilan						
1	Media pembelajaran <i>flashcard</i> berbasis video animasi disampaikan dengan menarik				✓	
2	Teks dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi mudah dibaca oleh siswa				✓	
3	Tampilan ilustrasi/gambar pada media disampaikan dengan jelas				✓	
4	Suara dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat didengarkan jelas oleh siswa				✓	

5	Penggunaan warna dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi sudah sesuai dan nyaman dilihat oleh siswa.				✓	
6	Tata letak tulisan dan gambar sudah tertata dengan baik				✓	
Aspek Materi						
7	Materi yang disampaikan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran				✓	
8	Materi yang disampaikan mudah dimengerti oleh siswa				✓	
9	Materi dalam media sesuai dengan kebutuhan siswa				✓	
10	Materi dalam media dapat membantu siswa untuk memahami materi				✓	
Aspek Teknis						
11	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi mudah digunakan oleh siswa				✓	
12	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti oleh siswa				✓	
Aspek Minat/Perhatian						
13	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat mendukung pemahaman siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat				✓	
14	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat menarik perhatian siswa				✓	
15	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat membuat semangat siswa dalam belajar				✓	
Total						

C. Komentar/Saran Siswa:

Sangat bagus... Sangat bagus... sangat bagus

.....

.....

Uji Kepraktisan Respon Siswa (Kelompok Kecil)

INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN RESPON SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Nama : *Kadek Inban Marselina*
 Nomor : *8*
 Kelas : *V/5*

A. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.
 - 1 = Kurang (K)
 - 2 = Cukup (C)
 - 3 = Baik (B)
 - 4 = Sangat Baik (SB)

B. Penilaian Instrumen Kepraktisan Respon Siswa

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
Aspek Tampilan						
1	Media pembelajaran <i>flashcard</i> berbasis video animasi disampaikan dengan menarik				✓	
2	Teks dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi mudah dibaca oleh siswa				✓	
3	Tampilan ilustrasi/gambar pada media disampaikan dengan jelas				✓	
4	Suara dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat didengarkan jelas oleh siswa				✓	

5	Penggunaan warna dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi sudah sesuai dan nyaman dilihat oleh siswa.				✓	
6	Tata letak tulisan dan gambar sudah tertata dengan baik				✓	
Aspek Materi						
7	Materi yang disampaikan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran				✓	
8	Materi yang disampaikan mudah dimengerti oleh siswa				✓	
9	Materi dalam media sesuai dengan kebutuhan siswa				✓	
10	Materi dalam media dapat membantu siswa untuk memahami materi				✓	
Aspek Teknis						
11	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi mudah digunakan oleh siswa				✓	
12	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti oleh siswa				✓	
Aspek Minat/Perhatian						
13	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat mendukung pemahaman siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat				✓	
14	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat menarik perhatian siswa				✓	
15	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat membuat semangat siswa dalam belajar				✓	
Total						

C. Komentar/Saran Siswa:

Sangat seru dan sangat bagus.

.....

.....

Lampiran 24. Hasil Analisis Uji Kepraktisan Media

1. Hasil Analisis Uji Kepraktisan Respon Guru

No	Aspek/Pernyataan	Praktisi		
		I	II	III
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan capain pembelajaran (CP).	4	4	4
2	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).	4	4	4
3	Materi yang disampaikan secara runtut dan jelas.	4	4	4
4	Materi yang disampaikan dapat menarik perhatian siswa.	4	4	4
5	Materi yang disampaikan secara lengkap dan mudah dimengerti oleh siswa.	4	4	4
6	Materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik siswa.	4	4	4
7	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.	4	4	3
8	Penggunaan ilustrasi yang menarik dapat mendukung pemahaman siswa.	4	4	4
9	Bahasa yang digunakan dengan jelas dan mudah dibaca oleh siswa.	3	4	4
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	3	4	4
11	Gambar atau animasi dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi disajikan jelas.	4	4	4
12	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca oleh siswa.	4	4	4
13	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi mudah digunakan oleh siswa.	4	4	4
14	Penggunaan media <i>flashcard</i> berbasis video animasi disampaikan jelas.	4	3	4
15	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti oleh siswa.	4	3	4
Jumlah Skor yang Diperoleh		58	58	59
Skor Maksimal		60	60	60
Persentase Skor (%)		96,6%	96,6%	98,3%
Total Persentase Skor (%)		291,5%		

Berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh guru maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media *flashcard* berbasis video animasi pada masing-masing subjek sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$$\text{Persentase Responden I} = \frac{58}{60} \times 100\% = 96,6\%$$

$$\text{Persentase Responden II} = \frac{58}{60} \times 100\% = 96,6\%$$

$$\text{Persentase Responden III} = \frac{59}{60} \times 100\% = 98,3\%$$

Selanjutnya, menghitung presentase keseluruhan subjek dengan rumus sebagai berikut.

Keterangan:

P = Persentase

F = jumlah presentase keseluruhan subjek

N = Banyak subjek

$$P = \frac{F}{n} = \frac{291,5\%}{3} = 97,1\% \text{ (Kualifikasi Sangat Baik)}$$

2. Hasil Analisis Uji Kepraktisan Respon Siswa (Perorangan)

No	Aspek/Pernyataan	Praktisi		
		I	II	III
1	Media pembelajaran <i>flashcard</i> berbasis video animasi disampaikan dengan menarik.	4	4	4
2	Teks dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi mudah dibaca oleh siswa.	4	4	3
3	Tampilan ilustrasi/gambar pada media disampaikan dengan jelas.	4	4	4
4	Suara dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat didengarkan jelas oleh siswa	4	4	4
5	Penggunaan warna dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi sudah sesuai dan nyaman dilihat oleh siswa.	4	4	3
6	Tata letak tulisan dan gambar sudah tertata dengan baik.	4	4	4
7	Materi yang disampaikan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran.	4	4	4
8	Materi yang disampaikan mudah dimengerti oleh siswa.	4	4	4
9	Materi dalam media sesuai dengan kebutuhan siswa.	4	4	3
10	Materi dalam media dapat membantu siswa untuk memahami materi.	4	4	4
11	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi mudah digunakan oleh siswa.	4	4	3
12	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti oleh siswa.	4	4	4
13	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat mendukung pemahaman siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat.	4	4	4
14	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat menarik perhatian siswa.	4	4	3
15	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat membuat semangat siswa dalam belajar,	3	4	4
Jumlah Skor yang Diperoleh		59	60	55
Skor Maksimal		60	60	60
Persentase Skor (%)		98,3%	100%	91,6%

Total Persentase Skor (%)	289,9%
----------------------------------	---------------

Berdasarkan hasil uji kepraktisan perorangan yang dilakukan oleh siswa maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media *flashcard* berbantuan video animasi pada masing-masing subjek sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$$\text{Persentase Responden I} = \frac{59}{60} \times 100\% = 98,3\%$$

$$\text{Persentase Responden II} = \frac{60}{60} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Persentase Responden III} = \frac{55}{60} \times 100\% = 91,6\%$$

Selanjutnya, menghitung presentase keseluruhan subjek dengan rumus sebagai berikut.

Keterangan:

P = Persentase

F = jumlah presentase keseluruhan subjek

N = Banyak subjek

$$P = \frac{F}{n} = \frac{289,9\%}{3} = 96,6\% \text{ (Kualifikasi Sangat Baik)}$$

3. Hasil Analisis Uji Kepraktisan Respon Siswa (Kelompok Kecil)

No	Pernyataan/Aspek	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
1	Media pembelajaran <i>flashcard</i> berbasis video animasi disampaikan dengan menarik	4	4	3	4	4	4	4	3	3
2	Teks dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi mudah dibaca oleh siswa.	3	4	4	4	4	3	4	4	4
3	Tampilan ilustrasi/gambar pada media disampaikan dengan jelas.	3	4	4	3	4	4	3	4	3
4	Suara dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat didengarkan jelas oleh siswa	4	4	3	4	4	3	4	3	4
5	Penggunaan warna dalam media <i>flashcard</i> berbasis video animasi sudah sesuai dan nyaman dilihat oleh siswa.	4	4	4	4	4	4	4	4	3
6	Tata letak tulisan dan gambar sudah tertata dengan baik.	3	4	4	4	4	4	3	4	4
7	Materi yang disampaikan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran.	3	4	4	4	4	4	4	3	4
8	Materi yang disampaikan mudah dimengerti oleh siswa.	3	4	4	4	4	4	4	4	3
9	Materi dalam media sesuai dengan kebutuhan siswa.	4	4	4	4	4	4	3	4	4
10	Materi dalam media dapat membantu siswa untuk memahami materi.	4	4	4	4	4	4	4	3	4
11	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi mudah digunakan oleh siswa	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti oleh siswa.	4	4	4	4	4	4	4	3	4
13	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat mendukung pemahaman siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat.	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat menarik perhatian siswa.	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	Media <i>flashcard</i> berbasis video animasi dapat membuat semangat siswa dalam belajar.	4	4	4	4	4	4	4	3	4
Jumlah Skor yang Diperoleh		55	60	58	59	60	58	57	54	56
Skor Maksimal		60	60	60	60	60	60	60	60	60
Persentase Skor (%)		91,6%	100%	96,6%	98,3%	100%	96,6%	95%	90%	93,3%
Total Persentase Skor(%)		861,4%								

Berdasarkan hasil uji kepraktisan kelompok kecil yang dilakukan oleh siswa maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media *flashcard* berbantuan video animasi pada masing-masing subjek sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$$\text{Persentase Responden I} = \frac{55}{60} \times 100\% = 91,6\%$$

$$\text{Persentase Responden II} = \frac{60}{60} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Persentase Responden III} = \frac{58}{60} \times 100\% = 96,6\%$$

$$\text{Persentase Responden IV} = \frac{59}{60} \times 100\% = 98,3\%$$

$$\text{Persentase Responden V} = \frac{60}{60} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Persentase Responden VI} = \frac{58}{60} \times 100\% = 96,6\%$$

$$\text{Persentase Responden VII} = \frac{57}{60} \times 100\% = 95\%$$

$$\text{Persentase Responden VIII} = \frac{54}{60} \times 100\% = 90\%$$

$$\text{Persentase Responden IX} = \frac{56}{60} \times 100\% = 93,3\%$$

Selanjutnya, menghitung presentase keseluruhan subjek dengan rumus sebagai berikut.

Keterangan:

P = Persentase

F = jumlah presentase keseluruhan subjek

N = Banyak subjek


$$P = \frac{F}{n} = \frac{861,4\%}{9} = 95,7\% \text{ (Kualifikasi Sangat Baik)}$$

Lampiran 25. Dokumentasi Uji Kepraktisan Media



Uji Kepraktisan oleh Guru SD Negeri 5 Selat

Lampiran 26. Modul Ajar



MODUL AJAR
Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Bab 2 "Harmoni dalam Ekosistem"
Untuk Kelas V SD/MI

Disusun Oleh:
Kadek Mila Dwiyanti

MODUL AJAR IPAS
PERTEMUAN I

I. INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul	
Nama Penyusun	: Kadek Mila Dwiyanti
Satuan Pendidikan	: SDN 5 Selat
Tahun Ajaran	: 2025/2026
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase/ Kelas	: C/ V (lima)
Bab/ Topik	: Harmoni dalam Ekosistem
Materi	: Memakan dan Dimakan
Alokasi Waktu	: 3 JP x 35 menit

B. Kompetensi Awal

1. Peserta didik mengetahui komponen penyusun dalam suatu ekosistem.
2. Peserta didik mampu mengetahui makhluk hidup membutuhkan makanan untuk bertahan hidup

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, peserta didik bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan membiasakan berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Bergotong royong, peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan LKPD.
3. Bernalar kritis, peserta didik mengidentifikasi peran antarmakhluk hidup dalam rantai makanan.
4. Kreatif, peserta didik mampu menyajikan hasil rantai makanan dan mempresentasikan di depan kelas.

D. Sarana dan Prasarana

1. Media *Flashcard* Berbasis Video Animasi Materi Memakan dan Dimakan
2. Laptop
3. Internet
4. Proyektor

5. LCD
6. Speaker
7. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

E. Target dan Karakteristik Peserta Didik

Target Peserta Didik : Peserta Didik Reguler
Karakteristik Peserta Didik : Umum (tidak berkebutuhan khusus)

F. Moda, Metode, Model, dan Pendekatan Pembelajaran

Moda Pembelajaran : Tatap Muka
Metode Pembelajaran : Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan
Model Pembelajaran : Problem Based-Learning
Pendekatan Pembelajaran : Saintifik dan 4C

II. KOMPONEN INTI

G. Capaian Pembelajaran

Berdasarkan pemahamannya pada fase C, peserta didik mampu memahami komponen penyusun dalam ekosistem serta mampu mengaitkan hubungan antara makhluk hidup dalam bentuk rantai makanan dengan kehidupan sehari-hari.

H. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati media *flashcard* berbasis video animasi, peserta didik mampu menganalisis komponen penyusun dalam ekosistem serta peran pentingnya komponen dalam ekosistem.
2. Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu mengidentifikasi hubungan antarmakhluk hidup pada suatu ekosistem dalam rantai makanan.

I. Pemahaman Bermakna

Setelah mempelajari materi memakan dan dimakan pada suatu ekosistem, peserta didik mampu memahami komponen penyusun ekosistem yang ada di lingkungan sekitar, serta memahami hubungan antara makhluk hidup satu dengan lainnya dalam bentuk rantai makanan di lingkungan sekitar.

J. Pertanyaan Pemantik

1. Coba sebutkan makhluk hidup apa saja yang ada di lingkungan sekolah?

2. Bagaimana hubungan makhluk hidup dan lingkungan di sekitarnya?
3. Mengapa makhluk hidup membutuhkan satu sama lain?
4. Bagaimana makhluk hidup dapat bertahan hidup?

K. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan media pembelajaran *flashcard* berbasis video animasi dan lembar kerja peserta didik (LKPD).
2. Guru mengingatkan pada peserta didik untuk menyiapkan buku pelajaran IPAS dan alat tulis.

L. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik (<i>Communication</i>). 2. Guru membuka pembelajaran dengan kegiatan rutin yang ditunjukkan untuk membangun suasana pembelajaran positif dengan melakukan kegiatan berdoa bersama (<i>Ketuhanan dan Ketakwaan</i>). 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan memanggil setiap peserta didik (<i>Communication</i>). 4. Guru mengajak siswa untuk melakukan "Ice Breaking" permainan tebak gambar hewan untuk mencairkan suasana kelas 5. Guru mengingatkan peserta didik dengan menanyakan materi sebelumnya yang dipelajari. (<i>Critical thinking</i>), (<i>Menalar</i>) 	15 menit

	<p>6. Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk mengetahui kesiapan belajar peserta didik (<i>Critical thinking</i>), (<i>Menalar</i>)</p> <p>a. Coba sebutkan makhluk hidup apa saja yang ada di lingkungan sekolah?</p> <p>b. Bagaimana hubungan makhluk hidup dan lingkungan di sekitarnya?</p> <p>c. Mengapa makhluk hidup membutuhkan satu sama lain?</p> <p>d. Bagaimana makhluk hidup dapat bertahan hidup?</p> <p>7. Guru menginformasikan topik materi yang akan dipelajari yaitu "Memakan dan Dimakan" (<i>Communication</i>)</p> <p>8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan hal-hal yang dilakukan selama proses pembelajaran (<i>Communication</i>).</p>			<p>pendapat terkait media yang telah diamati. (<i>Communication</i>, (<i>Critical Thinking</i>), (<i>Menanya</i>).</p> <p>3. Peserta didik dipersilahkan untuk membuat jawaban terkait pertanyaan yang telah diajukan. (<i>Communication</i>), (<i>Critical Thinking</i>), (<i>Menalar</i>).</p> <p>Fase 2. Mengorganisasikan Peserta Didik</p> <p>1. Peserta didik dibagi menjadi 4-5 kelompok secara heterogen (<i>Collaboration</i>).</p> <p>2. Guru membagikan LKPD pada setiap kelompok.</p> <p>3. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai petunjuk pengisian LKPD (<i>Communication</i>).</p> <p>Fase 3. Membimbing Penyelidikan Individual atau Kelompok</p> <p>1. Secara berkelompok peserta didik mengerjakan LKPD yang telah diberikan guru (<i>Collaboration</i>), (<i>Mengumpulkan Informasi</i>).</p> <p>2. Guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan LKPD serta memastikan setiap kelompok dapat mengerjakan LKPD dengan baik (<i>Mengkomunikasikan</i>).</p> <p>3. Guru berkeliling mengecek seluruh peserta didik dengan melakukan</p>	
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>Fase 1. Orientasi Peserta Didik pada Masalah</p> <p>1. Peserta didik mengamati media <i>flashcard</i> berbasis video animasi materi memakan dan dimakan melalui link berikut ini : https://canva.link/9f3zc9cxtf7cxi (<i>Mengamati</i>).</p> <p>2. Peserta didik diminta untuk menyampaikan pertanyaan atau</p>	75 menit			
	<p>penilaian proses (<i>Assesmen Formatif</i>).</p> <p>4. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya mengenai LKPD yang belum dipahami (<i>Communication</i>), (<i>Menanya</i>).</p> <p>Fase 4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Masalah</p> <p>1. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil LKPD di depan kelas (<i>Creativity</i>), (<i>Collaboration</i>), (<i>Mempresentasikan</i>)</p> <p>2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik berupa apresiasi atau tanggapan pada kelompok yang telah presentasi (<i>Collaboration</i>), (<i>Menalar</i>).</p> <p>Fase 5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</p> <p>1. Guru memberikan apresiasi pada kelompok yang telah presentasi (<i>Communication</i>)</p> <p>2. Guru memberikan penguatan pada peserta didik terkait hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan (<i>Communication</i>)</p>		<p>yang telah dilakukan (<i>Communication</i>) (<i>Menalar</i>)</p> <p>2. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. (<i>Communication</i>) (<i>Menanya</i>).</p> <p>3. Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut.</p> <p>a. Bagaimana perasaanmu selama mengikuti kegiatan pembelajaran?</p> <p>b. Mengapa penting mempelajari materi ini?</p> <p>c. Apa tantangan yang dihadapi dalam mempelajari materi ini?</p> <p>4. Guru menyampaikan kegiatan tindak lanjut untuk pembelajaran berikutnya.</p> <p>5. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam penutup (<i>Keimanan dan Ketakwaan</i>).</p>		
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>1. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyimpulkan pembelajaran</p>	15 menit	<p>M. Pengayaan & Remedial</p> <p>1. Pengayaan</p> <p>Peserta didik yang daya tangkapnya melebihi dari peserta didik lain, maka guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.</p> <p>2. Remedial</p>		

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

N. Refleksi

1. Refleksi Guru

- Apakah peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran?
- Apakah semua peserta didik sudah berperan aktif dalam proses pembelajaran?
- Apakah penggunaan model *Problem Based Learning* ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran?

2. Refleksi Peserta Didik

- Bagaimana perasaanmu selama mengikuti kegiatan pembelajaran?
- Mengapa penting mempelajari materi ini?
- Apa tantangan yang dihadapi peserta didik dalam mempelajari materi ini?

O. Bahan Bacaan

a. Bahan Bacaan Guru
Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar Kelas V.

b. Bahan Bacaan Peserta Didik
Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar V.

P. Asesmen Pembelajaran

- Asesmen Diagnostik : Pertanyaan pemantik
- Asesmen Formatif : Observasi dan performa
- Asesmen Sumatif : Tes evaluasi

LAMPIRAN

1. Asesmen Awal Pembelajaran (Asesmen Diagnostik)

Asesmen pada awal pembelajaran dilakukan dengan penilaian kognitif dan non kognitif.

a. Asesmen Diagnostik Non Kognitif

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

Nama :
No Absen :

Petunjuk Pengerjaan!

- Bacalah pernyataan berikut dengan seksama!
- Berikan tanda centang (✓) pada bagian jawaban "Ya" atau "Tidak" dari pernyataan di bawah ini!

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

b. Asesmen Diagnostik Non Kognitif

No.	Pertanyaan
1.	Coba sebutkan makhluk hidup apa saja yang ada di lingkungan sekolah?
2.	Bagaimana hubungan makhluk hidup dan lingkungan di sekitarnya?
3.	Mengapa makhluk hidup membutuhkan satu sama lain?
4.	Bagaimana makhluk hidup dapat bertahan hidup

2. Asesmen pada Proses Pembelajaran (Asesmen Formatif)

Asesmen pada proses pembelajaran dilakukan dengan penilaian sikap (afektif) dan penilaian keterampilan (psikomotor) pada pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

a. Penilaian Sikap (Afektif)
Kisi-kisi Penilaian Sikap

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator
1.	Keimanan dan Ketakwaan	Mampu menunjukkan sikap religius dengan berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan tertib dan disiplin.
2.	Bergotong Royong	Mampu bekerja sama dan menghargai pendapat kelompok.
3.	Bernalar Kritis	Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan secara kritis.
4.	Kreatif	Mampu menyajikan hasil karya dengan menarik.

Rubrik Penilaian Sikap

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Keimanan dan Ketakwaan	Selalu berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan tertib.	Sering berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan tertib dan disiplin.	Kadang-kadang berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan tertib dan disiplin.	Tidak Pernah berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan tertib dan disiplin.
2.	Bergotong Royong	Selalu bekerja sama dan menghargai pendapat kelompok	Sering bekerja sama dan menghargai pendapat kelompok	Kadang-kadang bekerja sama dan menghargai pendapat kelompok.	Tidak pernah bekerja sama dan menghargai pendapat kelompok.
3.	Bernalar Kritis	Selalu menjawab pertanyaan yang diberikan secara kritis	Sering menjawab pertanyaan yang diberikan secara kritis.	Kadang-kadang menjawab pertanyaan yang diberikan secara kritis.	Tidak pernah menjawab pertanyaan secara kritis.

4.	Kreatif	Selalu menyajikan hasil karya dengan menarik	Sering menyajikan hasil karya dengan menarik	Kadang-kadang menyajikan hasil karya dengan menarik	Tidak pernah menyajikan hasil karya dengan menarik.
----	---------	--	--	---	---

Instrumen Penilaian Sikap

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai															
		Keimanan dan Ketakwaan			Bergotong Royong			Bernalar Kritis			Kreatif						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	

Keterangan:

Skor maksimal ideal = 16

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

b. Penilaian Keterampilan (Psikomotor)

Kisi-kisi Penilaian Keterampilan (Psikomotor)

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator
1.	Penguasaan Materi	Mampu menunjukkan penguasaan materi yang mendalam.
2.	Kerja Sama	Mampu menunjukkan sikap kerja sama dalam kelompok.
3.	Menyajikan Hasil	Mampu menyajikan hasil LKPD dengan sangat jelas dan tersusun.

Rubrik Penilaian Keterampilan (Psikomotor)

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Penguasaan Materi	Mampu mengerjakan keseluruhan LKPD	Mampu mengerjakan sebagian LKPD dengan	Mampu mengerjakan beberapa LKPD dengan	Tidak mampu mengerjakan LKPD dengan

		dengan tepat dan mampu menjelaskan kembali dengan bahasa sendiri.	tepat dan minim kekeliruan.	tepat namun terdapat beberapa kekeliruan pada sebagian LKPD.	tepat, secara keseluruhan jawaban pada LKPD keliru.
2.	Kerja Sama	Semua anggota kelompok terlibat aktif dan saling membantu satu sama lain dalam mengerjakan LKPD.	Sebagian besar anggota kelompok terlibat aktif dan saling membantu satu sama lain dalam mengerjakan LKPD.	Hanya beberapa anggota kelompok yang terlibat aktif dan saling membantu satu sama lain dalam mengerjakan LKPD.	Hanya satu atau dua orang yang terlibat aktif dan saling membantu satu sama lain dalam mengerjakan LKPD.
3.	Menyajikan Hasil	Menyajikan hasil LKPD dengan bahasa jelas dan mudah dipahami.	Menyajikan hasil LKPD dengan cukup jelas dan mudah dipahami.	Menyajikan hasil LKPD dengan kurang jelas dan secara acak.	Menyajikan hasil LKPD dengan tidak jelas dan secara acak.

Instrumen Penilaian Keterampilan (Psikomotor)

No.	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai											
		Penguasaan Materi				Kerja Sama				Menyajikan Hasil			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.													
2.													
3.													
4.													

Keterangan:

Skor maksimal ideal = 12

Pedoman Penskoran : $Nilai Akhir = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal\ ideal} \times 100$

3. Asesmen pada Akhir Pembelajaran (Asesmen Sumatif)

Asesmen pada akhir pembelajaran dilakukan melalui tes pengetahuan ranah kognitif dalam bentuk 25 soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Rubrik Penilaian Pengetahuan

No.	Kriteria Penilaian	Skor
1	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
2	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
3	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
4	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
5	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
6	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
7	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
8	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
9	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
10	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
11	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
12	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
13	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
14	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
15	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
16	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
17	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0

18	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
19	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
20	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
21	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
22	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
23	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
24	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
25	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0

Instrumen Penilaian Pengetahuan

No.	Nama Peserta Didik	Skor	Nilai
1.			
2.			
3.			
4.			
dst.			

Keterangan:

Skor maksimal ideal = 20

Pedoman Penskoran : $Nilai Akhir = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal\ ideal} \times 100$

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

GLOSARIUM

No.	Istilah	Arti
1.	Ekosistem	Kesatuan antara komponen biotik dan komponen abiotik yang saling berinteraksi

2.	Harmoni	Kedua selaras, serasi, dan seimbang antara unsur-unsur yang saling berhubungan.
3.	Flashcard	Media pembelajaran berupa kartu yang memuat gambar, kata, atau informasi tertentu yang digunakan untuk membantu proses pemahaman dan penguatan ingatan peserta didik.
4.	Kognitif	Ranah kemampuan yang berkaitan dengan proses berpikir, memahami, mengingat, menganalisis, dan mengevaluasi informasi.
5.	Rantai makanan	Proses terjadinya memakan dan dimakan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia Fitri Ghaniem., dkk. (2021). Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Amalia Fitri Ghaniem., dkk. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

BAHAN AJAR : Buku Siswa IPAS Kelas V

MEDIA PEMBELAJARAN : Media *Flashcard* Berbasis Video Animasi

Menggetahui,
Kepala Sekolah SDN 5 Selat



I Komang Gede Denny Suryawan, S.Ag., M.Pd
NIP. 198209222010011014

Singaraja, 1 Maret 2026
Wali Kelas V,

Luh Putu Adi Marthaningsih, S.Pd
NIP. 19830307202212008

MODUL AJAR IPAS**PERTEMUAN II****I. INFORMASI UMUM****A. Identitas Modul**

Nama Penyusun	: Kadek Mila Dwiyanti
Satuan Pendidikan	: SDN 5 Selat
Tahun Ajaran	: 2025/2026
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase/ Kelas	: C/ V (lima)
Bab/ Topik	: Harmoni dalam Ekosistem
Materi	: Transfer Energi Antarmakhluk Hidup
Alokasi Waktu	: 3 JP x 35 menit

B. Kompetensi Awal

1. Peserta didik mengetahui makhluk hidup saling membutuhkan satu sama lain untuk mendapatkan energi.
2. Peserta didik mengetahui perubahan energi dalam bentuk jaring-jaring makanan dan piramida makanan.

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, peserta didik bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan membiasakan berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Bergotong royong, peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan LKPD.
3. Bernalar kritis, peserta didik mengidentifikasi perubahan energi antarmakhluk hidup dalam jaring-jaring makanan.
4. Kreatif, peserta didik mampu menyajikan hasil jaring-jaring makanan dan mempresentasikan di depan kelas.

D. Sarana dan Prasarana

1. Media *Flashcard* Berbasis Video Animasi Materi Transfer Antarmakhluk Hidup
2. Laptop
3. Internet
4. Proyektor
5. LCD
6. Speaker
7. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

E. Target dan Karakteristik Peserta Didik

Target Peserta Didik : Peserta Didik Reguler
Karakteristik Peserta Didik : Umum (bukan berkebutuhan khusus)

F. Moda, Metode, Model, dan Pendekatan Pembelajaran

Moda Pembelajaran : Tatap Muka
Metode Pembelajaran : Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan
Model Pembelajaran : Problem Based-Learning
Pendekatan Pembelajaran : Saintifik dan 4C

II. KOMPONEN INTI**G. Capaian Pembelajaran**

Berdasarkan pemahamannya pada fase C, peserta didik mampu memahami bahwa makhluk hidup saling membutuhkan satu sama lain untuk mendapatkan energi, serta mampu memahami perubahan energi antarmakhluk hidup dalam bentuk jaring-jaring makanan dan piramida makanan di lingkungan sekitar.

H. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati media *flashcard* berbasis video animasi, peserta didik mampu menganalisis proses transformasi antarmakhluk hidup dalam jaring-jaring makanan.
2. Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu mengidentifikasi proses transformasi antarmakhluk hidup dalam piramida makanan.

I. Pemahaman Bermakna

Setelah mempelajari materi transfer energi antarmakhluk hidup, peserta didik mampu memahami bahwa makhluk hidup saling membutuhkan satu sama lain

untuk mendapatkan energi, serta mampu memahami proses transformasi antarmakhluk hidup dalam jaring-jaring makanan dan piramida makanan yang ada di lingkungan sekitar.

J. Pertanyaan Pemantik

1. Mengapa makhluk hidup di lingkungan sekitar kita saling membutuhkan satu sama lain untuk mendapatkan energi?
2. Bagaimana energi dapat berpindah dari satu makhluk hidup ke makhluk hidup lainnya?
3. Apa yang terjadi jika salah satu makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan berkurang atau hilang?
4. Mengapa jumlah energi pada setiap tingkat trofik dalam piramida makanan berbeda-beda?

K. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan media pembelajaran *flashcard* berbasis video animasi dan lembar kerja peserta didik (LKPD).
2. Guru mengingatkan pada peserta didik untuk menyiapkan buku pelajaran IPAS dan alat tulis.

L. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik (<i>Communication</i>). 2. Guru membuka pembelajaran dengan kegiatan rutin yang ditunjukkan untuk membangun suasana pembelajaran positif dengan melakukan kegiatan berdoa bersama (<i>Keimanan dan Ketakwaan</i>). 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan memanggil setiap peserta didik (<i>Communication</i>). 	15 menit

4. Guru mengajak siswa untuk melakukan "Ice Breaking" permainan tebak gambar hewan untuk mencairkan suasana kelas
5. Guru mengingatkan peserta didik dengan menanyakan materi sebelumnya yang dipelajari. (<i>Critical thinking</i>), (Menalar)
6. Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk mengetahui kesiapan belajar peserta didik (<i>Critical thinking</i>), (Menalar) <ol style="list-style-type: none"> Mengapa makhluk hidup di lingkungan sekitar kita saling membutuhkan satu sama lain untuk mendapatkan energi? Bagaimana energi dapat berpindah dari satu makhluk hidup ke makhluk hidup lainnya? Apa yang terjadi jika salah satu makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan berkurang atau hilang? Mengapa jumlah energi pada setiap tingkat trofik dalam piramida makanan berbeda-beda?
7. Guru menginformasikan topik materi yang akan dipelajari yaitu "Transfer Energi Antarmakhluk Hidup" (<i>Communication</i>)
8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan hal-hal yang

	dilakukan selama proses pembelajaran (<i>Communication</i>).	
Kegiatan Inti	<p>Fase 1. Orientasi Peserta Didik pada Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik mengamati media <i>flashcard</i> berbasis video animasi materi transfer energi antarmakhluk hidup melalui link berikut ini : https://canva.link/9f3zc9cxtf7cxi (Mengamati). Peserta didik diminta untuk menyampaikan pertanyaan atau pendapat terkait media yang telah diamati. (<i>Communication</i>, (<i>Critical Thinking</i>), (Menanya). Peserta didik dipersilahkan untuk membuat jawaban terkait pertanyaan yang telah diajukan. (<i>Communication</i>), (<i>Critical Thinking</i>), (Menalar). <p>Fase 2. Mengorganisasikan Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik dibagi menjadi 4-5 kelompok secara heterogen (<i>Collaboration</i>). Guru membagikan LKPD pada setiap kelompok. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai petunjuk pengisian LKPD (<i>Communication</i>). <p>Fase 3. Membimbing Penyelidikan Individual atau Kelompok</p>	75 menit

1. Secara berkelompok peserta didik mengerjakan LKPD yang telah diberikan guru (<i>Collaboration</i>), (Mengumpulkan Informasi).
2. Guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan LKPD serta memastikan setiap kelompok dapat mengerjakan LKPD dengan baik (Mengkomunikasikan).
3. Guru berkeliling mengecek seluruh peserta didik dengan melakukan penilaian proses (<i>Assesmen Formatif</i>).
4. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya mengenai LKPD yang belum dipahami (<i>Communication</i>), (Menanya).
Fase 4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Masalah
1. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil LKPD di depan kelas (<i>Creativity</i>), (<i>Collaboration</i>), (Mempresentasikan)
2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik berupa apresiasi atau tanggapan pada kelompok yang telah presentasi (<i>Collaboration</i>), (Menalar).
Fase 5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

	<ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan apresiasi pada kelompok yang telah presentasi (<i>Communication</i>) Guru memberikan penguatan pada peserta didik terkait hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan (<i>Communication</i>) 	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan (<i>Communication</i>) (Menalar) Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. (<i>Communication</i>) (Menanya). Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut. <ol style="list-style-type: none"> Bagaimana perasaanmu selama mengikuti kegiatan pembelajaran? Mengapa penting mempelajari materi ini? Apa tantangan yang dihadapi dalam mempelajari materi ini? Guru menyampaikan kegiatan tindak lanjut untuk pembelajaran berikutnya. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa bersama dan 	15 menit

	mengucapkan salam penutup (Keimanan dan Ketakwaan).
M. Pengayaan & Remedial	
1. Pengayaan	Peserta didik yang daya tangkapnya melebihi dari peserta didik lain, maka guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.
2. Remedial	Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai yang diharapkan, maka guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil peserta didik yang bersangkutan.
N. Refleksi	
1. Refleksi Guru	a. Apakah peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran? b. Apakah semua peserta didik sudah berperan aktif dalam proses pembelajaran? c. Apakah penggunaan model <i>Problem Based Learning</i> ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran?
2. Refleksi Peserta Didik	a. Bagaimana perasaanmu selama mengikuti kegiatan pembelajaran? b. Mengapa penting mempelajari materi ini? c. Apa tantangan yang dihadapi peserta didik dalam mempelajari materi ini?
O. Bahan Bacaan	
a. Bahan Bacaan Guru	Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar Kelas V.
b. Bahan Bacaan Peserta Didik	Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar V.
P. Asesmen Pembelajaran	
a. Asesmen Diagnostik: Pertanyaan pemantik	

b. Asesmen Formatif : Observasi dan performa
c. Asesmen Sumatif : Tes evaluasi

LAMPIRAN

1. Asesmen Awal Pembelajaran (Asesmen Diagnostik)

Asesmen pada awal pembelajaran dilakukan dengan penilaian kognitif dan non kognitif.

a. Asesmen Diagnostik Non Kognitif

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

Nama :
No Absen :

Petunjuk Pengerjaan!

1. Bacalah pernyataan berikut dengan seksama!
2. Berikan tanda centang (✓) pada bagian jawaban "Ya" atau "Tidak" dari pernyataan di bawah ini!

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

b. Asesmen Diagnostik Non Kognitif

No.	Pertanyaan
1.	Mengapa makhluk hidup di lingkungan sekitar kita saling membutuhkan satu sama lain untuk mendapatkan energi?
2.	Bagaimana energi dapat berpindah dari satu makhluk hidup ke makhluk hidup lainnya?
3.	Apakah yang terjadi jika salah satu makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan berkurang atau hilang?
4.	Mengapa jumlah energi pada setiap tingkat trofik dalam piramida makanan berbeda-beda?

2. Asesmen pada Proses Pembelajaran (Asesmen Formatif)

Asesmen pada proses pembelajaran dilakukan dengan penilaian sikap (afektif) dan penilaian keterampilan (psikomotor) pada pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

a. Penilaian Sikap (Afektif)

Kisi-kisi Penilaian Sikap

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator
1.	Keimanan dan Ketakwaan	Mampu menunjukkan sikap religius dengan berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan tertib dan disiplin.
2.	Bergotong Royong	Mampu bekerja sama dan menghargai pendapat kelompok.
3.	Bernalar Kritis	Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan secara kritis.
4.	Kreatif	Mampu menyajikan hasil karya dengan menarik.

Rubrik Penilaian Sikap

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Keimanan dan Ketakwaan	Selalu berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan tertib.	Sering berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan tertib dan disiplin.	Kadang-kadang berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan tertib dan disiplin.	Tidak Pernah berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan tertib dan disiplin.
2.	Bergotong Royong	Selalu bekerja sama dan menghargai pendapat kelompok	Sering bekerja sama dan menghargai pendapat kelompok	Kadang-kadang bekerja sama dan menghargai pendapat kelompok.	Tidak pernah bekerja sama dan menghargai pendapat kelompok.

3.	Bernalar Kritis	Selalu menjawab pertanyaan yang diberikan secara kritis.	Sering menjawab pertanyaan yang diberikan secara kritis.	Kadang-kadang menjawab pertanyaan yang diberikan secara kritis.	Tidak pernah menjawab pertanyaan secara kritis.
4.	Kreatif	Selalu menyajikan hasil karya dengan menarik.	Sering menyajikan hasil karya dengan menarik.	Kadang-kadang menyajikan hasil karya dengan menarik.	Tidak pernah menyajikan hasil karya dengan menarik.

Instrumen Penilaian Sikap

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai															
		Keimanan dan Ketakwaan			Bergotong Royong			Bernalar Kritis			Kreatif						
1.		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
2.																	
3.																	
4.																	

Keterangan:
Skor maksimal ideal = 16
Nilai Akhir = skor yang diperoleh / skor maksimal ideal x 100

b. Penilaian Keterampilan (Psikomotor)

Kisi-kisi Penilaian Keterampilan (Psikomotor)

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator
1.	Penguasaan Materi	Mampu menunjukkan penguasaan materi yang mendalam.
2.	Kerja Sama	Mampu menunjukkan sikap kerja sama dalam kelompok.
3.	Menyajikan Hasil	Mampu menyajikan hasil LKPD dengan sangat jelas dan tersusun.

Rubrik Penilaian Keterampilan (Psikomotor)

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Penguasaan Materi	Mampu meneriakan	Mampu meneriakan	Mampu meneriakan	Tidak mampu

		n keseluruhan LKPD dengan tepat dan mampu menjelaskan kembali dengan bahasa sendiri	n sebagian LKPD dengan tepat dan minim kekeliruan	n beberapa LKPD dengan tepat namun terdapat beberapa kekeliruan pada sebagian LKPD.	mengerjaka n LKPD dengan tepat, secara keseluruhan jawaban pada LKPD keliru.
2.	Kerja Sama	Semua anggota kelompok terlibat aktif dan saling membantu satu sama lain dalam mengerjakan LKPD.	Sebagian besar anggota kelompok terlibat aktif dan saling membantu satu sama lain dalam mengerjakan LKPD.	Hanya beberapa anggota kelompok yang terlibat aktif dan saling membantu satu sama lain dalam mengerjakan LKPD.	Hanya satu atau dua orang yang terlibat aktif dan saling membantu satu sama lain dalam mengerjakan LKPD.
3.	Menyajikan Hasil	Menyajikan hasil LKPD dengan bahasa jelas dan mudah dipahami.	Menyajikan hasil LKPD dengan cukup jelas dan mudah dipahami.	Menyajikan hasil LKPD dengan kurang jelas dan secara acak.	Menyajikan hasil LKPD dengan tidak jelas dan secara acak.

Instrumen Penilaian Keterampilan (Psikomotor)

No.	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai											
		Penguasaan Materi				Kerja Sama				Menyajikan Hasil			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.													
2.													
3.													
4.													

Keterangan:

Skor maksimal ideal = 12

Pedoman Penskoran : $Nilai Akhir = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal\ ideal} \times 100$

3. Asesmen pada Akhir Pembelajaran (Asesmen Sumatif)

Asesmen pada akhir pembelajaran dilakukan melalui tes pengetahuan ranah kognitif dalam bentuk 25 soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Rubrik Penilaian Pengetahuan

No.	Kriteria Penilaian	Skor
1	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
2	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
3	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
4	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
5	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
6	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
7	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
8	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
9	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
10	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
11	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
12	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
13	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
14	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
15	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
16	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
17	Jawaban Benar	1

	Jawaban Salah	0
18	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
19	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
20	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
21	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
22	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
23	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
24	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
25	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0

Instrumen Penilaian Pengetahuan

No.	Nama Peserta Didik	Skor	Nilai
1.			
2.			
3.			
4.			
dst.			

Keterangan:

Skor maksimal ideal = 20

Pedoman Penskoran : $Nilai Akhir = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal\ ideal} \times 100$

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)



GLOSARIUM

No.	Istilah	Arti
1.	Ekosistem	Kesatuan antara komponen biotik dan komponen abiotik yang saling berinteraksi dan membentuk suatu sistem yang seimbang
2.	Harmoni	Kesadn selaras, serasi, dan seimbang antara unsur-unsur yang saling berhubungan.
3.	Flashcard	Media pembelajaran berupa kartu yang memuat gambar, kata, atau informasi tertentu yang digunakan untuk membantu proses pemahaman dan penguatan ingatan peserta didik.
4.	Kognitif	Ranah kemampuan yang berkaitan dengan proses berpikir, memahami, mengingat, menganalisis, dan mengevaluasi informasi.
5.	Jaring-jaring makanan	Hubungan yang terbentuk dari beberapa rantai makanan yang saling berhubungan dalam suatu ekosistem.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia Fitri Ghaniem., dkk. (2021). Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Amalia Fitri Ghaniem., dkk. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar,

Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.	
BAHAN AJAR	: Buku Siswa IPAS Kelas V
MEDIA PEMBELAJARAN	: Media <i>Flashcard</i> Berbasis Video Animasi

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN 5 Selat



Komang Gede Denny Suryawan, S.Ag., M.Pd
NIP. 198209222010011014

Singaraja, 1 Maret 2026
Wali Kelas V



Luh Putu Adi Marthaningih, S.Pd
NIP. 19830307202212008

MODUL AJAR IPAS

PERTEMUAN III

I. INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama Penyusun	: Kadek Mila Dwiyaniti
Satuan Pendidikan	: SDN 5 Selat
Tahun Ajaran	: 2025/2026
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase/ Kelas	: C/ V (lima)
Bab/ Topik	: Harmoni dalam Ekosistem
Materi	: Ekosistem yang Harmonis
Alokasi Waktu	: 3 JP x 35 menit

B. Kompetensi Awal

1. Peserta didik mengetahui peran penting jaring-jaring makanan dalam menjaga keseimbangan ekosistem.
2. Peserta didik mampu mengetahui peran penting makhluk hidup dalam menjaga keseimbangan ekosistem.

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, peserta didik bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan membiasakan berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Bergotong royong, peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan LKPD.
3. Bernalar kritis, peserta didik mengidentifikasi peran antarmakhluk hidup dalam rantai makanan.
4. Kreatif, peserta didik mampu menyajikan hasil keseimbangan ekosistem dan mempresentasikan di depan kelas.

D. Sarana dan Prasarana

1. Media *Flashcard* Berbasis Video Animasi Materi Ekosistem yang Harmonis.
2. Laptop

3. Internet
4. Proyektor
5. LCD
6. Speaker
7. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

E. Target dan Karakteristik Peserta Didik

Target Peserta Didik : Peserta Didik Reguler
Karakteristik Peserta Didik : Umum (bukan berkebutuhan khusus)

F. Moda, Metode, Model, dan Pendekatan Pembelajaran

Moda Pembelajaran : Tatap Muka
Metode Pembelajaran : Tanya Jawab, Diskusi, Pemgasan
Model Pembelajaran : Problem Based-Learning
Pendekatan Pembelajaran : Saintifik dan 4C

II. KOMPONEN INTI

G. Capaian Pembelajaran

Berdasarkan pemahamannya pada fase C, peserta didik mampu memahami peran penting jaring-jaring makanan dalam menjaga keseimbangan ekosistem serta mampu memahami setiap makhluk hidup berperan penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem di lingkungan sekitar.

H. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati media *flashcard* berbasis video animasi, peserta didik mampu menganalisis pentingnya transformasi energi dalam menjaga keseimbangan ekosistem.
2. Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu mengidentifikasi peran penting kita sebagai makhluk hidup dalam menjaga keseimbangan ekosistem.

I. Pemahaman Bermakna

Setelah mempelajari materi makanan dan dimakan pada suatu ekosistem, peserta didik mampu memahami pentingnya transformasi energi dalam menjaga keseimbangan ekosistem di lingkungan sekitar, serta memahami peran penting kita sebagai makhluk hidup dalam menjaga keseimbangan ekosistem di lingkungan sekitar.

J. Pertanyaan Pemantik

1. Mengapa setiap makhluk hidup di alam memiliki peran yang berbeda-beda dalam menjaga keseimbangan ekosistem?
2. Bagaimana jaring-jaring makanan berperan penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem?
3. Apa yang akan terjadi jika salah satu makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan punah?
4. Mengapa makhluk hidup memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem?

K. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan media pembelajaran *flashcard* berbasis video animasi dan lembar kerja peserta didik (LKP).
2. Guru mengingatkan pada peserta didik untuk menyiapkan buku pelajaran IPAS dan alat tulis.

L. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik (<i>Communication</i>). 2. Guru membuka pembelajaran dengan kegiatan rutin yang ditunjukkan untuk membangun suasana pembelajaran positif dengan melakukan kegiatan berdoa bersama (<i>Keimanan dan Ketakwaan</i>). 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan memanggil setiap peserta didik (<i>Communication</i>). 4. Guru mengajak siswa untuk melakukan "<i>Ice Breaking</i>" 	15 menit

	<p>permainan tebak gambar hewan untuk mencairkan suasana kelas</p> <p>5. Guru mengingatkan peserta didik dengan menanyakan materi sebelumnya yang dipelajari. (<i>Critical thinking</i>), (<i>Menalar</i>)</p> <p>6. Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk mengetahui kesiapan belajar peserta didik (<i>Critical thinking</i>), (<i>Menalar</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengapa setiap makhluk hidup di alam memiliki peran yang berbeda-beda dalam menjaga keseimbangan ekosistem? Bagaimana jaring-jaring makanan berperan penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem? Apa yang akan terjadi jika salah satu makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan punah? Mengapa makhluk hidup memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem? <p>7. Guru menginformasikan topik materi yang akan dipelajari yaitu "Keseimbangan Ekosistem yang Harmonis" (<i>Communication</i>)</p> <p>8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan hal-hal yang dilakukan selama proses pembelajaran (<i>Communication</i>).</p>	
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>Fase 1. Orientasi Peserta Didik pada Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik mengamati media <i>flashcard</i> berbasis video animasi materi memakan dan dimakan melalui link berikut ini : https://canva.link/9f3zc9cxtf7cxi (<i>Mengamati</i>). Peserta didik diminta untuk menyampaikan pertanyaan atau pendapat terkait media yang telah diamati. (<i>Communication</i>, (<i>Critical Thinking</i>), (<i>Menanya</i>). Peserta didik dipersilahkan untuk membuat jawaban terkait pertanyaan yang telah diajukan. (<i>Communication</i>), (<i>Critical Thinking</i>), (<i>Menalar</i>). <p>Fase 2. Mengorganisasikan Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik dibagi menjadi 4-5 kelompok secara heterogen (<i>Collaboration</i>). Guru membagikan LKPD pada setiap kelompok. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai petunjuk pengisian LKPD (<i>Communication</i>). <p>Fase 3. Membimbing Penyelidikan Individual atau Kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> Secara berkelompok peserta didik mengerjakan LKPD yang telah 	75 menit
	<p>diberikan guru (<i>Collaboration</i>), (<i>Mengumpulkan Informasi</i>).</p> <p>2. Guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan LKPD serta memastikan setiap kelompok dapat mengerjakan LKPD dengan baik (<i>Mengkomunikasikan</i>).</p> <p>3. Guru berkeliling mengecek seluruh peserta didik dengan melakukan penilaian proses (<i>Assesmen Formatif</i>).</p> <p>4. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya mengenai LKPD yang belum dipahami (<i>Communication</i>), (<i>Menanya</i>).</p> <p>Fase 4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil LKPD di depan kelas (<i>Creativity</i>), (<i>Collaboration</i>), (<i>Mempresentasikan</i>) Peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik berupa apresiasi atau tanggapan pada kelompok yang telah presentasi (<i>Collaboration</i>), (<i>Menalar</i>). <p>Fase 5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan apresiasi pada kelompok yang telah presentasi (<i>Communication</i>) Guru memberikan penguatan pada peserta didik terkait hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan (<i>Communication</i>) <p>1. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan (<i>Communication</i>) (<i>Menalar</i>)</p> <p>2. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. (<i>Communication</i>) (<i>Menanya</i>).</p> <p>3. Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> Bagaimana perasaanmu selama mengikuti kegiatan pembelajaran? Mengapa penting mempelajari materi ini? Apa tantangan yang dihadapi dalam mempelajari materi ini? <p>4. Guru menyampaikan kegiatan tindak lanjut untuk pembelajaran berikutnya.</p> <p>5. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam penutup (<i>Keimanan dan Ketakwaan</i>).</p>	15 menit

M. Pengayaan & Remedial	
1. Pengayaan	Peserta didik yang daya tangkapnya melebihi dari peserta didik lain, maka guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.
2. Remedial	Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai yang diharapkan, maka guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil peserta didik yang bersangkutan.
N. Refleksi	
1. Refleksi Guru	<ol style="list-style-type: none"> Apakah peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran? Apakah semua peserta didik sudah berperan aktif dalam proses pembelajaran? Apakah penggunaan model <i>Problem Based Learning</i> ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran?
2. Refleksi Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana perasaamu selama mengikuti kegiatan pembelajaran? Mengapa penting mempelajari materi ini? Apa tantangan yang dihadapi peserta didik dalam mempelajari materi ini?
O. Bahan Bacaan	
a. Bahan Bacaan Guru	Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar Kelas V.
b. Bahan Bacaan Peserta Didik	Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar V.
P. Asesmen Pembelajaran	
a. Asesmen Diagnostik	: Pertanyaan pemantik
b. Asesmen Formatif	: Observasi dan performa
c. Asesmen Sumatif	: Tes evaluasi

LAMPIRAN		
1. Asesmen Awal Pembelajaran (Asesmen Diagnostik)		
Asesmen pada awal pembelajaran dilakukan dengan penilaian kognitif dan non kognitif.		
a. Asesmen Diagnostik Non Kognitif		
Asesmen diagnostik kognitif di awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi psikologi peserta didik, sosial emosional, aktivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga, gaya belajar, karakter, dan minat siswa.		
Nama :		
No Absen :		
Petunjuk Pengerjaan!		
1. Bacalah pernyataan berikut dengan seksama!		
2. Berikan tanda centang (✓) pada bagian jawaban "Ya" atau "Tidak" dari pernyataan di bawah ini!		
No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
		Ya Tidak
1.	Apa kabar hari ini?	
2.	Apakah ada yang sakit hari ini?	
3.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?	
4.	Apakah anak-anak sudah sarapan?	
5.	Apakah tadi malam sudah belajar?	
b. Asesmen Diagnostik Non Kognitif		
No.	Pertanyaan	
1.	Mengapa setiap makhluk hidup di alam memiliki peran yang berbeda-beda dalam menjaga keseimbangan ekosistem?	
2.	Bagaimana jaring-jaring makanan berperan penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem?	
3.	Apa yang akan terjadi jika salah satu makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan punah??	
4.	Mengapa makhluk hidup memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem?	
2. Asesmen pada Proses Pembelajaran (Asesmen Formatif)		

Asesmen pada proses pembelajaran dilakukan dengan penilaian sikap (afektif) dan penilaian keterampilan (psikomotor) pada pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

a. Penilaian Sikap (Afektif)

Kisi-kisi Penilaian Sikap

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator
1.	Keimanan dan Ketakwa	Mampu menunjukkan sikap religius dengan berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan tertib dan disiplin.
2.	Bergotong Royong	Mampu bekerja sama dan menghargai pendapat kelompok.
3.	Bernalar Kritis	Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan secara kritis.
4.	Kreatif	Mampu menyajikan hasil karya dengan menarik.

Rubrik Penilaian Sikap

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Keimanan dan Ketakwa	Selalu berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan tertib.	Sering berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan tertib dan disiplin.	Kadang-kadang berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan tertib dan disiplin.	Tidak Pernah berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan tertib dan disiplin.
2.	Bergotong Royong	Selalu bekerja sama dan menghargai pendapat kelompok.	Sering bekerja sama dan menghargai pendapat kelompok.	Kadang-kadang bekerja sama dan menghargai pendapat kelompok.	Tidak pernah bekerja sama dan menghargai pendapat kelompok.
3.	Bernalar Kritis	Selalu menjawab pertanyaan yang diberikan secara kritis.	Sering menjawab pertanyaan yang diberikan secara kritis.	Kadang-kadang menjawab pertanyaan yang diberikan secara kritis.	Tidak pernah menjawab pertanyaan secara kritis.

4.	Kreatif	Selalu menyajikan hasil karya dengan menarik.	Sering menyajikan hasil karya dengan menarik.	Kadang-kadang menyajikan hasil karya dengan menarik.	Tidak pernah menyajikan hasil karya dengan menarik.
----	---------	---	---	--	---

Instrumen Penilaian Sikap

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai															
		Keimanan dan Ketakwa				Bergotong Royong				Bernalar Kritis				Kreatif			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	

Keterangan:
 Skor maksimal ideal = 16
 Nilai Akhir = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100$

b. Penilaian Keterampilan (Psikomotor)

Kisi-kisi Penilaian Keterampilan (Psikomotor)

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator
1.	Penguasaan Materi	Mampu menunjukkan penguasaan materi yang mendalam.
2.	Kerja Sama	Mampu menunjukkan sikap kerja sama dalam kelompok.
3.	Menyajikan Hasil	Mampu menyajikan hasil LKPD dengan sangat jelas dan terurus.

Rubrik Penilaian Keterampilan (Psikomotor)

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Penguasaan Materi	Mampu mengerjakan keseluruhan LKPD dengan tepat dan mampu	Mampu mengerjakan sebagian LKPD dengan tepat dan minim kekeliruan.	Mampu mengerjakan beberapa LKPD dengan tepat namun terdapat beberapa jawaban	Tidak mampu mengerjakan LKPD dengan tepat, secara keseluruhan jawaban

		menjelaskan kembali dengan bahasa sendiri.		kekeliruan pada sebagian LKPD.	pada LKPD keliru.
2.	Kerja Sama	Semua anggota kelompok terlibat aktif dan saling membantu satu sama lain dalam mengerjakan LKPD.	Sebagian besar anggota kelompok terlibat aktif dan saling membantu satu sama lain dalam mengerjakan LKPD.	Hanya beberapa anggota kelompok yang terlibat aktif dan saling membantu satu sama lain dalam mengerjakan LKPD.	Hanya satu atau dua orang yang terlibat aktif dan saling membantu satu sama lain dalam mengerjakan LKPD.
3.	Menyajikan Hasil	Menyajikan hasil LKPD dengan bahasa jelas dan mudah dipahami.	Menyajikan hasil LKPD dengan cukup jelas dan mudah dipahami.	Menyajikan hasil LKPD dengan kurang jelas dan secara acak.	Menyajikan hasil LKPD dengan tidak jelas dan secara acak.

Instrumen Penilaian Keterampilan (Psikomotor)

No.	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai											
		Penguasaan Materi			Kerja Sama			Menyajikan Hasil					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.													
2.													
3.													
4.													

Keterangan:

Skor maksimal ideal = 12

Pedoman Penskoran : $Nilai Akhir = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal\ ideal} \times 100$

3. Asesmen pada Akhir Pembelajaran (Asesmen Sumatif)

Asesmen pada akhir pembelajaran dilakukan melalui tes pengetahuan ranah kognitif dalam bentuk 25 soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Rubrik Penilaian Pengetahuan		
No.	Kriteria Penilaian	Skor
1	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
2	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
3	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
4	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
5	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
6	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
7	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
8	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
9	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
10	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
11	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
12	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
13	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
14	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
15	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
16	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
17	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
18	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
19	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
20	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
21	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
22	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0

23	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
24	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0
25	Jawaban Benar	1
	Jawaban Salah	0

Instrumen Penilaian Pengetahuan

No.	Nama Peserta Didik	Skor	Nilai
1.			
2.			
3.			
4.			
dst.			

Keterangan:

Skor maksimal ideal = 20

Pedoman Penskoran : $Nilai Akhir = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal\ ideal} \times 100$

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

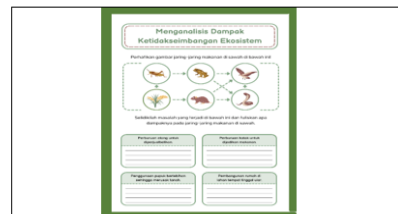
Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Tujuan Pembelajaran

- Menyebutkan keanekaragaman hayati.
- Mengidentifikasi keanekaragaman hayati di lingkungan sekitar.
- Mengidentifikasi keanekaragaman hayati di lingkungan sekitar.
- Mengidentifikasi keanekaragaman hayati di lingkungan sekitar.

Penyusunan Kegiatan

- Membaca dan memahami materi.
- Langkah-langkah kegiatan dengan langkah-langkah yang tertera.
- Mengikuti dan melaksanakan kegiatan dengan langkah-langkah yang tertera.
- Mengikuti dan melaksanakan kegiatan dengan langkah-langkah yang tertera.
- Mengikuti dan melaksanakan kegiatan dengan langkah-langkah yang tertera.



GLOSARIUM

No.	Istilah	Arti
1.	Ekosistem	Kesatuan antara komponen biotik dan komponen abiotik yang saling berinteraksi dan membentuk suatu sistem yang seimbang.
2.	Harmoni	Kedamaian, keselarasan, serasi, dan seimbang antara unsur-unsur yang saling berhubungan.
3.	Flashcard	Media pembelajaran berupa kartu yang memuat gambar, kata, atau informasi tertentu yang digunakan untuk membantu proses pemahaman dan penguatan ingatan peserta didik.
4.	Kognitif	Ramah kemampuan yang berkaitan dengan proses berpikir, memahami, mengingat, menganalisis, dan mengevaluasi informasi.
5.	Keseimbangan	Kedamaian seimbang dalam suatu ekosistem ketika seluruh komponen biotik dan abiotik berinteraksi secara harmonis.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia Fitri Ghaniem., dkk. (2021). Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.



Amalia Fitri Ghaniem., dkk. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar,

Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

BAHAN AJAR : Buku Siswa IPAS Kelas V
MEDIA PEMBELAJARAN : Media *Flashcard* Berbasis Video Animasi

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN 5 Selat

Singaraja, 1 Maret 2026
Wali Kelas V.



I Komang Gede Denny Suryawan, S.Ag., M.Pd
NIP. 198209222010011014

Luh Putu Adi Marthaningih, S.Pd
NIP. 198303072022212008



Lampiran 27. Hasil Uji Efektivitas

Hasil Pretest

LEMBAR JAWABAN SISWA

PRE-TEST

48

Petunjuk kerja :

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal.
2. Isilah lembar jawaban dengan identitas yang lengkap!.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling tepat dan beri tanda silang (X) untuk pilihan A,B,C,D pada lembar jawaban yang telah disediakan.
4. Laporkan kepada guru apabila ada tulisan yang kurang jelas, rusak, atau jumlah soal kurang.

Nama : *Kadek Revina widyani*

No. Absen : *10*

Kelas : *v*

No.	A	B	C	D
1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D

No.	A	B	C	D
11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D
16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D

No.	A	B	C	D
21.	A	B	C	D
22.	A	B	C	D
23.	A	B	C	D
24.	A	B	C	D
25.	A	B	C	D

$$B = 12$$

$$D = 13$$

Hasil Posttest

LEMBAR JAWABAN SISWA
POST-TEST

89

Petunjuk kerja :

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal.
2. Isilah lembar jawaban dengan identitas yang lengkap!
3. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling tepat dan beri tanda silang (X) untuk pilihan A,B,C,D pada lembar jawaban yang telah disediakan.
4. Laporkan kepada guru apabila ada tulisan yang kurang jelas, rusak, atau jumlah soal kurang.

Nama : Putu Dea Maharani

No. Absen : 26

Kelas : 5/V

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

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

No.	A	B	C	D
21.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
22.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
23.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
24.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
25.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>

$$B = 21$$

$$S = 4$$

Lampiran 28. Hasil Analisis Uji Efektivitas

No	Siswa	Data <i>Pretest</i> Siswa		Data <i>Posttest</i> Siswa	
		Skor	Nilai	Skor	Nilai
1	Siswa 1	10	40	21	84
2	Siswa 2	15	60	23	92
3	Siswa 3	11	44	19	76
4	Siswa 4	14	56	22	88
5	Siswa 5	16	64	20	80
6	Siswa 6	13	52	18	72
7	Siswa 7	11	44	22	88
8	Siswa 8	16	64	21	84
9	Siswa 9	14	56	19	76
10	Siswa 10	12	48	20	80
11	Siswa 11	16	64	23	92
12	Siswa 12	15	60	21	84
13	Siswa 13	13	52	22	88
14	Siswa 14	12	48	19	76
15	Siswa 15	14	56	20	80
16	Siswa 16	15	60	21	84
17	Siswa 17	11	44	18	72
18	Siswa 18	14	56	22	88
19	Siswa 19	16	64	20	80
20	Siswa 20	13	52	21	84
21	Siswa 21	11	44	19	76
22	Siswa 22	17	68	22	88
23	Siswa 23	15	60	21	84
24	Siswa 24	19	76	23	92
25	Siswa 25	13	52	19	76
26	Siswa 26	14	56	21	84
27	Siswa 27	18	72	24	96
28	Siswa 28	11	44	21	84
29	Siswa 29	17	68	23	92
30	Siswa 30	13	52	21	84
31	Siswa 31	14	56	20	80
32	Siswa 32	15	60	22	88
33	Siswa 33	13	52	20	80

1. Hasil Uji Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	33	40	76	55.88	8.803
Posttest	33	72	96	83.39	6.093
Valid N (listwise)	33				

2. Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.101	33	.200*	.968	33	.433
Posttest	.146	33	.073	.956	33	.202

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

a. Lilliefors Significance Correction

3. Hasil Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variances

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pretest dan Posttest	Based on Mean	3.471	1	64	.067
	Based on Median	3.677	1	64	.060
	Based on Median and with adjusted df	3.677	1	57.940	.060
	Based on trimmed mean	3.643	1	64	.061

4. Hasil Uji Paired Simple T-Test/Uji-T Berkorelasi

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-27.51515	7.19427	1.25236	-30.06613	-24.96417	-21.971	32	.000

5. Hasil Uji *N-Gain Score***Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	33	.42	.86	.6264	.11453
Ngain_Persen	33	41.67	85.71	62.6387	11.45344
Valid N (listwise)	33				

Lampiran 29. Dokumentasi Uji Efektivitas Media



Pelaksanaan *Pretest* Siswa Kelas V SD Negeri 5 Selat



Implementasi Pertemuan I Media *Flashcard* Berbantuan Video Animasi Kelas V SD Negeri 5 Selat



Implementasi Pertemuan II Media *Flashcard* Berbantuan Video Animasi Kelas V SD Negeri 5 Selat



Implementasi Pertemuan III Media *Flashcard* Berbantuan Video Animasi Kelas V SD Negeri 5 Selat



Pelaksanaan *Posttest* Siswa Kelas V SD Negeri 5 Selat



RIWAYAT HIDUP



Kadek Mila Dwiyantri lahir di Selat pada tanggal 26 Mei 2004. Penulis lahir dari pasangan suami istri yang bernama Bapak I Ketut Sumedana (Alm) dan Ketut Sudiartini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Banjar Dinas Bululada, Desa Selat, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. No HP 085215292xxx. Menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 5 Selat pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan di SMP Ayodhya Pura dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, lulus dari SMA Negeri 1 Singaraja dan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada Semester Genap tahun ajaran 2025/2026 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan *Flashcard* Digital Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar”.

