

Lampiran 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Surat Observasi Awal

	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 : 4141/UN48.10.6/LT/2024 Lampiran : - Hal : Observasi Awal	Singaraja, 18 Maret 2025
Yth. SD N 1 Pupuan, SD N 1 Pujungan di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama : I Gede Suantara NIM : 2211031724 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar		
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
- Ketua Jurusan  Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004		
 http://fip.undiksha.ac.id  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0877 8811 6905		

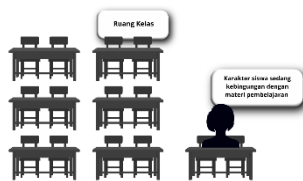
Dokumentasi Observasi Awal

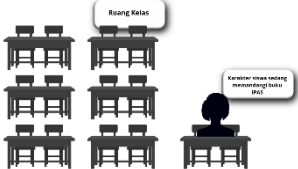


Pada dokumentasi diatas peneliti sedang melakukan wawancara dengan guru wali kelas IV dan Kepala sekolah SD Negeri 1 Pujungan dengan tujuan untuk melakukan observasi di lingkungan sekolah serta saat proses pembelajaran berlangsung untuk melihat permasalahan yang ada dan apa saja fasilitas yang dimiliki dalam menunjang proses pembelajaran di kelas.

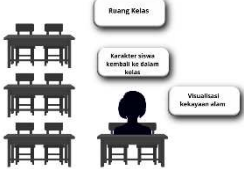
Lampiran 2. Tahap Perencanaan (*Design*)

STORYBOARD VIDEO ANIMASI BERBASISI *DESIGN THINKING*

No.	Bagian	Isi	Sketsa
1	Scene 1: Halaman Cover	4. Visual: Berlatar ekosistem alam, yang berisi judul materi dan nama pengembang beserta dosen pembimbing 1 dan 2 5. Audio: Baksound musik tenang. 6. Durasi: 3 Detik	
2	Scene 2: Opening video	5. Visual: Berlatar ekosistem hutan/alam. 6. Bagian: Opening terdiri dari pemberian apersepsi, penyampaian CP dan TP. 7. Audio: Baksound musik tenang dan suara presenter 8. Durasi: 1 Menit	
3	Scene 3: Materi/ Penyajian konten	5. Visual: Berlatar ruang kelas di siang hari, dan presenter sedang kebingungan dengan isi materi. 6. Bagian: Pengenalan tokoh dan pemantik materi.	

No.	Bagian	Isi	Sketsa
		7. Audio: Baksound musik tenang dan suara presenter. 8. Durasi: 23 detik	
4	Scene 4: Materi/Penyajian konten	5. Visual: Berlatar jendela dan presenter sedang melihat keluar jendela dimana terdapat sawah, nelayan, dan pasar. 6. Bagian: Mulai menyadari lingkungan sekitar atau kekayaan yang ada di sekitar kita. 7. Audio: Baksound musik tenang dan suara presenter 8. Durasi: 1 menit 45 detik.	
5	Scene 5: Materi/Penyajian konten	5. Visual: Berlatar kembali ke ruangan kelas dan presenter mulai mengajak untuk memahami lebih dalam mengenai apa itu kekayaan daerah. 6. Bagian: berisi mengenai ajakan untuk mengenal kekayaan daerah tempat tinggal	

No.	Bagian	Isi	Sketsa
		7. Audio: Baksound musik tenang dan suara presenter. 8. Durasi: 30 detik	
6	Scene 6: Materi/Penyajian konten	5. Visual: Berlatar gunung, sawah, laut, dan hutan 6. Bagian: Penyampaian isi materi seperti kekayaan alam berdasarkan geografis. 7. Audio: Baksound musik tenang dan suara presenter. 8. Durasi: 1 menit	
7	Scene 7: Materi/Penyajian konten	5. Visual: Berlatar belakang alam dan beberapa kegiatan masyarakat dalam memanfaatkan kekayaan alam yang ada. 6. Bagian: inti dari materi yang akan disampaikan, diantaranya pengertian dari apa itu kekayaan alam daerah, perbedaan kekayaan alam berdasarkan letak geografisnya, pengaruh kekayaan alam terhadap perilaku ekonomi	

No.	Bagian	Isi	Sketsa
		dan budaya disuatu daerah. 7. Audio: Baksound musik tenang dan suara presenter 8. Durasi: 2 menit 30 detik	
8	Scene 8: Materi/Penyajian konten	5. Visual: berlatar kembali keruangan kelas. 6. Bagian: mengenai pentingnya menjaga kekayaan alam di daerah tempat tinggalku dan mengajak untuk melihat kembali sekaya apa daerah tempat tinggal kita berada agar kita bisa ikut serta menjaga serta melestarikan apa yang ada didaerah tempat tinggal kita. 7. Audio: Baksound musik tenang dan suara presenter 8. Durasi: 30 detik	
9	Scene 9: Sesi Diskusi	5. Visual: Berlatar hutan. 6. Bagian: untuk berdiskusi dan mencari tahu apa saja kekayaan alam di daerah tempat tinggal 7. Audio: Baksound musik tenang dan suara presenter 8. Durasi: 15 detik	

No.	Bagian	Isi	Sketsa
10	Scene 10: Penyajian Kuis	5. Visual: Berlatar awan, lampu, globe, dan beberapa buku. 6. Bagian: evaluasi mandiri berupa 10 pertanyaan benar/salah (<i>True/False</i>) untuk mengukur pemahaman siswa 7. Audio: Baksound musik tenang dan suara presenter 8. Durasi: 2 menit	
11	Scene 11: Penutup	5. Visual: Berlatar awan dan matahari 6. Bagian: biografi mengenai kehidupan dan foto animator. 7. Audio: Baksound musik tenang dan suara presenter 8. Durasi: 15 detik	
12	Scene 12: Refrensi	5. Visual: Berlatar hutan 6. Bagian: Menampilkan daftar sumber atau rujukan literatur yang digunakan dalam penyusunan konten materi video animasi. 7. Audio: Baksound musik tenang dan suara presenter 8. Durasi: 15 detik	

Rancang Bangun Video Animasi Berbasis *Design Thinking*

No.	Adegan Utama	Deskripsi	Tampilan
1	Scene 1: Halaman Cover	Menampilkan judul materi dan nama pengembang beserta dosen pembimbing 1 dan 2, dengan latar belakang beberapa dedaunan dan beberapa hewan selama 3 detik untuk memperkenalkan pembuat dari animasi.	
2	Scene 2: Opening video	Memberikan Apersepsi serta penyampaian capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP)	
3	Scene 3: Materi/ Penyajian konten	Menampilkan tahap 1 pada <i>design thinking</i> yakni <i>Empathize</i> dimana pada tahap ini memberikan kesan yang personal mengenai kurangnya pemahaman pada materi IPAS daerahku dan kekayaan alamnya, dimana pada tahap ini berisi pertanyaan pemantik seperti apa itu kekayaan alam?, apa benar daerah tempat tinggalku sekaya itu?.	
4	Scene 4: Materi/Pe nyajian konten	Menampilkan contoh kekayaan alam disekitar kita melalui apa yang di lihat karakter pada animasi.	
5	Scene 5: Materi/Pe nyajian konten	Menampilkan tahap 2 pada sintaks <i>design thinking</i> yakni <i>Define</i> , dimana pada tahap ini karakter pada animasi mulai menyadari masalah bahwa sebenarnya kita bukan tidak mengenal kekayaan alam daerah	

No.	Adegan Utama	Deskripsi	Tampilan
5	Scene 5: Materi/Pe nyajian konten	kita namun kita tidak menyadarinya bahwa apa yang kita lihat itu adalah kekayaan daerah tempat tinggal kita.	
6	Scene 6: Materi/Pe nyajian konten	Menampilkan tahap 3 pada sintaks <i>design thinking</i> yakni <i>Ideate</i> dimana pada tahap ini mengemas isi materi pembelajaran dengan menyadarkan siswa bahwa kekayaan alam itu adalah sesuatu hal yang harus kita jaga, tapi bagaimana cara kita menjaga?, jika kita tidak mengetahui apa itu kekayaan alam!.	
7	Scene 7: Materi/Pe nyajian konten	Menampilkan tahap 4 pada sintaks <i>design thinking</i> yaitu <i>Prototype</i> dimana pada tahap ini merupakan inti dari materi yang akan disampaikan, diantaranya pengertian dari apa itu kekayaan alam daerah, perbedaan kekayaan alam berdasarkan letak geografisnya, pengaruh kekayaan alam terhadap perilaku ekonomi dan budaya disuatu daerah.	 
8	Scene 8: Materi/Pe nyajian konten	Menampilkan tahap 5 pada sintaks <i>design thinking</i> yaitu <i>Test</i> , dimana pada tahap ini berisi mengenai pentingnya menjaga kekayaan alam di daerah tempat tinggalku dan mengajak untuk melihat kembali sekaya apa daerah tempat tinggal kita berada agar kita bisa ikut serta menjaga serta melestarikan	

No.	Adegan Utama	Deskripsi	Tampilan
8	Scene 8: Materi/Penyajian konten	apa yang ada di daerah tempat tinggal kita. Pada tahap ini merupakan solusi dari <i>design thinking</i> dari apa yang sudah di pahami dari awal hingga akhir, atau langkah konkrit dari penyelesaian masalah.	
9	Scene 9: Sesi Diskusi	Mengajak siswa untuk berdiskusi dan mencari tahu apa saja kekayaan alam di daerah tempat tinggal kita dengan melanjutkan pengerjaan LKPD.	
10	Scene 10: Penyajian Kuis	Sesi evaluasi mandiri berupa 10 pertanyaan benar/salah (<i>True/False</i>) untuk mengukur pemahaman siswa setelah tahap diskusi selesai.	
11	Scene 11: Penutup	Menampilkan biografi mengenai kehidupan dan foto animator.	
12	Scene 12: Refrensi	Menampilkan daftar sumber atau rujukan literatur yang digunakan dalam penyusunan konten materi video animasi.	
Produk dapat diakses melalui tautan dibawah ini: https://youtu.be/Tk4YU3a5z-Q?si=y5o_LZK1CFb4fbSG			

Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Aspek Tampilan Media	4) Kesesuaian media video animasi berbasis <i>Design Thinking</i> dengan materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya	1	3
		5) Kejelasan tampilan dan kualitas resolusi video animasi.	2	
		6) Kesesuaian warna dan jenis huruf dalam media video animasi.	3	
2	Aspek Kelayakan Media	4) Keterbacaan teks pada media video animasi.	4	
		5) Kejelasan materi, kemudahan dipahami, dan kesesuaian dengan topik.	5	
		6) Kesesuaian media video animasi dengan karakteristik peserta didik (gaya belajar dan tingkat pemahaman)	6	
3	Aspek Penggunaan Bahasa	3) Kemudahan penggunaan bahasa yang digunakan dalam video animasi	7	2
		4) Kejelasan kata dan konsistensi istilah dalam video animasi	8	
4	Aspek Kemudahan Penggunaan Media	3) Kemudahan penggunaan media oleh siswa dan guru dalam pembelajaran.	9	2
		4) Kesesuaian media untuk dipergunakan pada berbagai perangkat (<i>handphone</i> dan <i>leptop</i>).	10	
		Banyak		10

Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi/ Materi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Aspek Kesesuaian Isi	3) Kesesuaian materi dalam video animasi dengan capaian pembelajaran.	1	2
		4) Kesesuaian materi dalam video animasi dengan tujuan pembelajaran.	2	
2	Aspek Kelayakan Materi	4) Kesesuaian cakupan materi video dengan topik materi “Daerahku dan Kekayaan Alamnya”.	3	3
		5) Kejelasan materi dan kelengkapan konsep-konsep mendasar yang disajikan dalam video animasi.	4	
		6) Kemampuan materi dalam video animasi mendorong keaktifan siswa dalam diskusi dan tanya jawab.	5	
3	Aspek Bahasa	4) Kesesuaian struktur kalimat dengan kaidah Bahasa Indonesia.	6	3
		5) Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan dan pemahaman siswa.	7	
		6) Konsistensi dan kemudahan pemahaman istilah yang digunakan.	8	
4	Aspek Penyampaian Materi	3) Kemenarikan penyajian materi dalam video animasi.	9	2
		4) Keterstrukturannya penyampaian materi dalam video animasi.	10	
Banyak			10	

Kisi-kisi Instrumen Respon Praktisi Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Kepraktisan Media	3) Media tidak memerlukan persiapan yang rumit sebelum digunakan.	1	2
		4) Media dapat digunakan secara efektif dalam waktu pembelajaran yang tersedia.	2	
2	Aspek Kelayakan Media	4) Media layak digunakan sebagai bahan pendukung pembelajaran IPAS materi “Daerahku dan Kekayaan Alamnya”.	3	3
		5) Sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD.	4	
		6) Isi video animasi sesuai dengan materi yang dibelajarkan.	5	
3	Aspek Efektifitas Media	3) Media dapat digunakan berulang-ulang.	6	2
		4) Media dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.	7	
4	Penggunaan Media	4) Media dapat digunakan pada berbagai prangkat (HP dan laptop)	8	3
		5) Media mudah digunakan siswa dan membantu guru dalam pembelajaran.	9	
		6) Media memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.	10	
Jumlah			10	

Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Kepraktisan Media	1) Media tidak memerlukan persiapan yang rumit sebelum digunakan	1	3
		2) Media mudah digunakan	2	

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Kepraktisan Media	3) Media dapat digunakan secara efektif dalam waktu pembelajaran yang tersedia	3	3
2	Aspek Kelayakan Media	1) Media layak digunakan sebagai bahan pendukung pembelajaran IPAS materi “ Daerahku dan Kekayaan Alamnya”.	4	2
		2) Media dapat membantu siswa dalam memahami materi.	5	
3	Aspek Tampilan Media	1) Media yang ditampilkan menarik	6	3
		2) Media yang ditampilkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.	7	
		3) Teks pada media mudah dibaca.	8	
4	Motivasi dan Interaksi	1) Media dapat digunakan berulang-ulang	9	2
		2) Media menumbuhkan rasa ingin tahu dan mendorong partisipasi aktif siswa.	10	
Jumlah Butir				10

Kisi-kisi Tes Objektif Pilihan Ganda

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Soal	Tingkat Kognitif	Nomor Soal	Bobot Soal
Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya	Disajikan beberapa gambar, siswa dapat menganalisis gambar yang menunjukkan kekayaan alam dengan benar	C4	1 dan 3	2
	Disajikan beberapa pernyataan, siswa dapat menafsirkan pertanyaan yang benar terkait kekayaan alam dengan benar.	C5	2 dan 4	2
	Disajikan pertanyaan, siswa dapat menunjukkan sikap menghargai keragaman budaya dalam kehidupan sehari-hari.	C1	5 dan 13	2

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Soal	Tingkat Kognitif	Nomor Soal	Bobot Soal
Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya	Disajikan beberapa gambar, siswa dapat menganalisis gambar yang menunjukkan proses penggolongan kekayaan alam dengan benar	C4	6 dan 11	2
	Disajikan beberapa gambar, siswa dapat menganalisis gambar yang menunjukkan upaya pelestarian kekayaan alam dengan benar.	C4	7,9, dan 12	3
	Disajikan pertanyaan, siswa dapat menjelaskan manfaat menjaga kebersihan lingkungan bagi makhluk hidup dengan benar.	C4	8 dan 16	2
	Disajikan beberapa pertanyaan, siswa dapat menganalisis faktor yang mempengaruhi pemanfaatan kekayaan alam dengan benar.	C4	10, dan 20	2
	Disajikan sebuah gambar, siswa dapat menganalisis pemanfaatan tanaman kelapa dengan benar	C4	14 dan 15	2
	Disajikan beberapa pernyataan, siswa dapat menganalisis upaya pelestarian kekayaan alam dengan benar.	C4	17,18, dan 19	3
Jumlah				20

Instrumen Penelitian

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *DESIGN THINKING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

A. Identifikasi

Nama Ahli :

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Petunjuk

1. Instrumen diisi oleh Bapak/Ibu sebagai ahli materi pembelajaran tentang kualitas media Video Animasi Berbasis *Design Thinking* yang dikembangkan.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media dan kemanfaatan media.
3. Penilaian diberikan dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang telah disediakan.
Keterangan :
5 = Sangat Sesuai.
4 = Sesuai.
3 = Cukup Sesuai.
2 = Tidak Sesuai.
1 = Sangat Tidak Sesuai.
4. Komentar atau saran dapat diisi pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen untuk Ahli Media

No.	Indikator	Skala 5				
		1	2	3	4	5
A.	Aspek Tampilan Media					
1	Media video animasi berbasis <i>Design Thinking</i> yang ditampilkan sesuai dengan materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya kelas IV Sekolah Dasar.					
2	Media video animasi yang ditampilkan jelas dan memiliki resolusi baik.					
3	Warna <i>font</i> /huruf yang digunakan dalam media video animasi tepat.					
B.	Aspek Kelayakan Media					
4	Teks dalam media video animasi dapat terbaca dengan jelas.					

5	Materi yang disampaikan dalam media video animasi jelas, mudah dipahami, dan sesuai topik.					
6	Media video animasi sesuai dengan karakteristik peserta didik (gaya belajar dan tingkat pemahaman).					
C. Aspek Penggunaan Bahasa						
7	Bahasa yang digunakan pada media video animasi mudah dipahami.					
8	Kejelasan kata dan istilah yang digunakan dalam media video animasi.					
D. Aspek Kemudahan Penggunaan Media						
9	Media video animasi mudah digunakan oleh siswa dan memudahkan guru dalam pembelajaran.					
10	Media video animasi dapat digunakan pada berbagai jenis perangkat yang mendukung seperti <i>handphone</i> dan laptop.					

D. Komentar/ Saran Perbaikan

.....

.....

E. Kesimpulan

Dapat digunakan tanpa revisi	
Dapat digunakan setelah dilakukan revisi	
Belum layak digunakan	

Berikan tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai.

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATER

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *DESIGN THINKING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

A. Identifikasi

Nama Ahli :
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Petunjuk

1. Instrumen diisi oleh Bapak/Ibu sebagai ahli materi pembelajaran tentang kualitas media Video Animasi Berbasis *Design Thinking* yang dikembangkan.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media dan kemanfaatan media.
3. Penilaian diberikan dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang telah disediakan.
Keterangan :
5 = Sangat Sesuai.
4 = Sesuai.
3 = Cukup Sesuai.
2 = Tidak Sesuai.
1 = Sangat Tidak Sesuai.
4. Komentar atau saran dapat dituli pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen untuk Ahli Media

No.	Indikator	Skala 5				
		1	2	3	4	5
A.	Aspek Kesesuaian Isi					
1	Materi yang disajikan dalam media video animasi sesuai dengan Capaian Pembelajaran.					
2	Materi yang disampaikan dalam media video animasi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.					
B.	Aspek Kelayakan Materi					
3	Materi dalam video animasi sesuai dengan cakupan materi pembelajaran pada topik “Daerahku dan Kekayaan Alamnya”.					
4	Materi dalam video animasi jelas dan memuat konsep-konsep mendalam dari materi yang disajikan.					

5	Materi dalam video animasi mendorong siswa untuk aktif dalam diskusi dan tanya jawab.					
C. Aspek Bahasa						
6	Struktur kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.					
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan dan pemahaman siswa.					
8	Penggunaan istilah dalam materi konsisten dan mudah dipahami.					
D. Aspek Penyampaian Materi						
9	Materi pada video animasi disampaikan secara menarik.					
10	Materi pada video animasi disampaikan secara terstruktur.					

D. Komentar/ Saran Perbaikan

.....

.....

E. Kesimpulan

Dapat digunakan tanpa revisi	
Dapat digunakan setelah dilakukan revisi	
Belum layak digunakan	

Berikan tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai.

LEMBAR PENILAIAN UJI KEPRAKTISAN OLEH GURU
PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *DESIGN THINKING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

A. Identitas

Nama:

NIP :

Instansi:

B. Tujuan

Mengetahui kepraktisan media video animasi berbasis *design thinking* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

C. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang/*ceklist* (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 5 = **Sangat Baik.**
 4 = **Baik.**
 3 = **Cukup Baik.**
 2 = **Tidak Baik.**
 1 = **Sangat Tidak Baik.**
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

D. Penilaian

No.	Indikator	Skala 5				
		1	2	3	4	5
A.	Aspek Kepraktisan Media					
1	Media video animasi tidak memerlukan persiapan yang rumit sebelum digunakan.					
2	Media video animasi dapat digunakan secara efektif dalam waktu pembelajaran yang tersedia.					
B.	Aspek Kelayakan Media					
3	Media video animasi layak digunakan sebagai bahan pendukung pembelajaran IPAS materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya.					

4	Media video animasi sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.					
5	Video animasi yang ditampilkan sesuai dengan materi yang dibelajarkan.					
C. Aspek Efektivitas Media						
6	Media video animasi dapat digunakan berulang-ulang.					
7	Media video animasi dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.					
D. Aspek Kemudahan Penggunaan Media						
8	Media video animasi dapat digunakan pada berbagai jenis perangkat yang mendukung seperti <i>handphone</i> dan laptop.					
9	Media video animasi mudah digunakan oleh siswa dan memudahkan guru dalam pembelajaran.					
10	Video animasi memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.					

E. Komentor/ Saran

.....

.....



LEMBAR PENILAIAN UJI KEPRAKTISAN OLEH SISWA
PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *DESIGN THINKING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

A. Identitas

Nama:

Absen:

B. Tujuan

Mengetahui kepraktisan media video animasi berbasis *design thinking* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

C. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
2. Berikan tanda centang/*ceklist* (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
 5 = **Sangat Baik.**
 4 = **Baik.**
 3 = **Cukup Baik.**
 2 = **Tidak Baik.**
 1 = **Sangat Tidak Baik.**
3. Tidak ada jawaban benar atau salah. Jawablah dengan jujur sesuai dengan keadaan sebenarnya.
4. Dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

D. Penilaian

No.	Indikator	Skala 5				
		1	2	3	4	5
A.	Aspek Kepraktisan Media					
1	Media video animasi tidak memerlukan persiapan yang rumit sebelum digunakan.					
2	Media video animasi dapat digunakan secara efektif dalam waktu pembelajaran yang tersedia.					
B.	Aspek Kelayakan Media					
3	Media video animasi layak digunakan sebagai bahan pendukung pembelajaran IPAS materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya.					

4	Media video animasi sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.					
5	Video animasi yang ditampilkan sesuai dengan materi yang dibelajarkan.					
C. Aspek Efektivitas Media						
6	Media video animasi dapat digunakan berulang-ulang.					
7	Media video animasi dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.					
D. Aspek Kemudahan Penggunaan Media						
8	Media video animasi dapat digunakan pada berbagai jenis perangkat yang mendukung seperti <i>handphone</i> dan laptop.					
9	Media video animasi mudah digunakan oleh siswa dan memudahkan guru dalam pembelajaran.					
10	Video animasi memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.					

E. Komentari/ Saran

.....

.....



Lampiran 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Surat Uji Judges 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 : 2562/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 18 Februari
 Lampiran : -
 Hal : Uji Judges

Yth.
 Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
 di tempat

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

Nama : I Gede Suantara
 NIM : 2211031724
 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



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



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 : 2890/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 23 februari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
di tempat

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

Nama : I Gede Suantara
NIM : 2211031724
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 BsE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Judges



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

SURAT KETERANGAN UJI JUDGE II

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
NIP : 198905282023211018
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 : I Gede Suantra
NIM : 2211031724
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 27 Februari 2026
Pakar II,

I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
NIP. 198905282023211018

Instrumen Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
 PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *DESIGN THINKING* UNTUK
 MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV
 SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *ceklist* (✓) pada setiap item instrumen sesuai pilihan yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
A Aspek Tampilan Media				
1.	Media video animasi berbasis <i>Design Thinking</i> yang ditampilkan sesuai dengan materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya kelas IV Sekolah Dasar.	✓		
2.	Media video animasi yang ditampilkan jelas dan memiliki resolusi baik.	✓		
3.	Warna <i>font</i> /huruf yang digunakan dalam media video animasi tepat.	✓		
B Aspek Kelayakan Media				
4.	Teks dalam media video animasi dapat terbaca dengan jelas.	✓		
5.	Materi yang disampaikan dalam media video animasi jelas, mudah dipahami, dan sesuai topik.	✓		
6.	Media video animasi sesuai dengan karakteristik peserta didik (gaya belajar dan tingkat pemahaman).	✓		
C. Aspek Penggunaan Bahasa				

7.	Bahasa yang digunakan pada media video animasi mudah dipahami.	✓		
8.	Kejelasan kata dan istilah yang digunakan dalam media video animasi.	✓		
D. Aspek Kemudahan Penggunaan Media				
9.	Media video animasi mudah digunakan oleh siswa dan memudahkan guru dalam pembelajaran.	✓		
10.	Media video animasi dapat digunakan pada berbagai jenis perangkat yang mendukung seperti <i>handphone</i> dan laptop.	✓		

D. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

--

Singaraja, Selasa 24 Februari 2026

Validator,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
NIP. 198905282023211018

Instrumen Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *DESIGN THINKING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV
SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *ceklist* (✓) pada setiap item instrumen sesuai pilihan yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
A Aspek Kesesuaian Isi				
1.	Materi yang disajikan dalam media video animasi sesuai dengan Capaian Pembelajaran.	✓		
2.	Materi yang disampaikan dalam media video animasi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.	✓		
B Aspek Kelayakan Materi				
3.	Materi dalam video animasi sesuai dengan cakupan materi pembelajaran pada topik “Daerahku dan Kekayaan Alamnya”.	✓		
4.	Materi dalam video animasi jelas dan memuat konsep-konsep mendalam dari materi yang disajikan.	✓		
5.	Materi dalam video animasi mendorong siswa untuk aktif dalam diskusi dan tanya jawab.	✓		
C Aspek Bahasa				
6.	Struktur kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	✓		
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan dan pemahaman siswa.	✓		

8.	Penggunaan istilah dalam materi konsisten dan mudah dipahami.	✓		
D. Aspek Penyampaian Materi				
9.	Materi pada video animasi disampaikan secara menarik.	✓		
10.	Materi pada video animasi disampaikan secara terstruktur.	✓		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, Selasa 24 Februari 2026

Validator,



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198605212015041001

Instrumen Respon Guru

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES* INSTRUMEN VALIDASI PRAKTIKI GURU

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *DESIGN THINKING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH
DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *ceklist* (✓) pada setiap item instrumen sesuai pilihan yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Praktisi Guru

No.		Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
			Relevan	Tidak Relevan	
A Aspek Kepraktisan Media					
1.	Media video animasi tidak memerlukan persiapan yang rumit sebelum digunakan.	✓			
2.	Media video animasi dapat digunakan secara efektif dalam waktu pembelajaran yang tersedia.	✓			
B Aspek Kelayakan Media					
3.	Media video animasi layak digunakan sebagai bahan pendukung pembelajaran IPAS materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya.	✓			
4.	Media video animasi sesuai dengan dengan karakteristik peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.	✓			
5.	Video animasi yang ditampilkan sesuai dengan materi yang dibelajarkan.	✓			
C Aspek Efektivitas Media					
6.	Media video animasi dapat digunakan berulang-ulang.	✓			
7.	Media video animasi dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.	✓			

D	Aspek Kemudahan Penggunaan Media			
8.	Media video animasi dapat digunakan pada berbagai jenis perangkat yang mendukung seperti <i>handphone</i> dan laptop.	✓		
9.	Media video animasi mudah digunakan oleh siswa dan memudahkan guru dalam pembelajaran.	✓		
10.	Video Animasi memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.	✓		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, Selasa 24 Februari 2026

Validator,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
NIP. 198905282023211018

Instrumen Respon Siswa

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES* INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *DESIGN THINKING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH
DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *ceklist* (✓) pada setiap item instrumen sesuai pilihan yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan catatan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen pada kolom yang telah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	Aspek Kepraktisan Media			
1.	Media video animasi tidak memerlukan persiapan yang rumit sebelum digunakan.	✓		
2.	Media video animasi mudah digunakan.	✓		
3.	Media video animasi dapat digunakan secara efektif dalam waktu pembelajaran yang tersedia.	✓		
B	Aspek Kelayakan Media			
4.	Media video animasi layak digunakan dalam pembelajaran . IPAS materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya.	✓		
5.	Media video animasi dapat membantu peserta didik memahami materi.	✓		
C	Aspek Tampilan Media			
6	Media video animasi yang ditampilkan menarik bagi siswa.	✓		

7.	Media video animasi yang ditampilkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	✓		
8.	Teks pada video animasi mudah dibaca oleh siswa.	✓		
D Aspek Efektivitas Media				
9.	Media video animasi dapat digunakan berulang-ulang.	✓		
10.	Media video animasi dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan mendorong partisipasi aktif siswa.	✓		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, Selasa 24 Februari 2026

Validator,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
NIP. 198905282023211018

Instrumen Efektivitas

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *DESIGN THINKING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan (✓) pada kolom penelitian judges untuk setiap pernyataan kuisioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Instrumen Soal

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

No.	Penilaian Ahli		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		
20.	✓		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, Selasa 24 Februari 2026

Validator,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
NIP. 198905282023211018

Hasil Perhitungan Validitas Instrumen

1. Instrumen Validitas Media

Uji Validitas isi Instrumen (instrumen validasi media) dilakukan oleh 2 pakar (*judges*). *Judges* 1 adalah bapak Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd. dan *judges* 2 adalah bapak I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

Judges	Judges I		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	-	
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan data tabel diatas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

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

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

$$V = \frac{10}{10}$$

$$V = 1,00$$

Dapat disimpulkan, validasi isi untuk instrumen validasi media memperoleh skor 1,00 sehingga instrumen berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**.

2. Instrumen Validitas Materi

Uji Validitas isi Instrumen (instrumen validasi materi) dilakukan oleh 2 pakar (*judges*). *Judges* 1 adalah bapak Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd. dan *judges* 2 adalah bapak I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

Judges	Judges I		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	-	
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan data tabel diatas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

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

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

$$V = \frac{10}{10}$$

$$V = 1,00$$

Dapat disimpulkan, validasi isi untuk instrumen validasi materi memperoleh skor 1,00 sehingga instrumen berda pada kategori validitas isi **sangat tinggi**.

3. Instrumen Kepraktisan Respon Siswa

Uji Validitas isi Instrumen (instrumen kepraktisan respon siswa) dilakukan oleh 2 pakar (*judges*). *Judges* 1 adalah bapak Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd. dan *judges* 2 adalah bapak I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

Judges	Judges I		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	-	
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan data tabel diatas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

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

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

$$V = \frac{10}{10}$$

$$V = 1,00$$

Dapat disimpulkan, validasi isi untuk instrumen kepraktisan respon siswa memperoleh skor 1,00 sehingga instrumen berda pada kategori validitas isi **sangat tinggi**.

4. Instrumen Kepraktisan Respon Guru

Uji Validitas isi Instrumen (instrumen kepraktisan respon guru) dilakukan oleh 2 pakar (*judges*). *Judges* 1 adalah bapak Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd. dan *judges* 2 adalah bapak I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

Judges	Judges I		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	-	
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan data tabel diatas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

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

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

$$V = \frac{10}{10}$$

$$V = 1,00$$

Dapat disimpulkan, validasi isi untuk instrumen kepraktisan respon guru memperoleh skor 1,00 sehingga instrumen berda pada kategori validitas isi **sangat tinggi**.

5. Instrumen Efektivitas

Uji Validitas isi Instrumen (instrumen validasi media) dilakukan oleh 2 pakar (*judges*). *Judges* 1 adalah bapak Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd. dan *judges* 2 adalah bapak I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

Judges	Judges I		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	-	
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20

Berdasarkan data tabel diatas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

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

$$V = \frac{20}{0 + 0 + 0 + 20}$$

$$V = \frac{20}{20}$$

$$V = 1,00$$

Dapat disimpulkan, validasi isi untuk instrumen validasi media memperoleh skor 1,00 sehingga instrumen berda pada kategori validitas isi **sangat tinggi**.

a. Validitas Butir Soal

NO	NAMA	SKOR & NOMOR SOAL																				SKOR TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Responden 1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	16
2	Responden 2	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
3	Responden 3	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
4	Responden 4	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
5	Responden 5	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
6	Responden 6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
7	Responden 7	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18
8	Responden 8	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16
9	Responden 9	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	15
10	Responden 10	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14
11	Responden 11	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	12
12	Responden 12	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	12
13	Responden 13	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	11
14	Responden 14	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	12
15	Responden 15	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	10
16	Responden 16	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	12
17	Responden 17	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17
18	Responden 18	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	14
19	Responden 19	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	12
20	Responden 20	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16
21	Responden 21	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	13
22	Responden 22	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	13
23	Responden 23	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	11
24	Responden 24	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	12
25	Responden 25	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	11
26	Responden 26	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	12
27	Responden 27	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18
28	Responden 28	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	14
29	Responden 29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	16
30	Responden 30	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	14
Total Jawaban Benar		26,00	17,00	25,00	19,00	23,00	24,00	16,00	20,00	25,00	22,00	17,00	13,00	21,00	16,00	25,00	24,00	16,00	20,00	29,00	28,00	14,20
Total Jawaban Salah		4,00	13,00	5,00	11,00	7,00	6,00	14,00	10,00	5,00	8,00	13,00	17,00	9,00	14,00	5,00	6,00	14,00	10,00	1,00	2,00	2,43
p		0,87	0,57	0,83	0,63	0,77	0,80	0,53	0,67	0,83	0,73	0,57	0,43	0,70	0,53	0,83	0,80	0,53	0,67	0,97	0,93	
q		0,13	0,43	0,17	0,37	0,23	0,20	0,47	0,33	0,17	0,27	0,43	0,57	0,30	0,47	0,17	0,20	0,47	0,33	0,03	0,07	
MP (Nilai Korelasi)		14,62	14,47	14,28	15,05	14,22	14,13	14,88	14,85	14,64	14,77	15,06	15,46	15,29	15,44	14,24	13,79	15,06	15,20	14,21	14,14	
R Hitung		0,44	0,378	0,4311	0,46	0,41	0,41	0,37	0,38	0,41	0,39	0,40	0,45	0,68	0,54	0,39	0,36	0,38	0,58	0,37	0,48	
R Tabel		0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	
Valid/Tidak Valid		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

Soal ini telah diuji validitas butir dengan menghasilkan $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% dari 20 soal, dengan keserluruhan mendapatkan hasil **valid**.

b. Reliabilitas Instrumen

NO	NAMA	SKOR & NOMOR SOAL																				SKOR TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Responden 1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	16
2	Responden 2	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
3	Responden 3	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
4	Responden 4	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
5	Responden 5	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
6	Responden 6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
7	Responden 7	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18
8	Responden 8	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16
9	Responden 9	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	15
10	Responden 10	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14
11	Responden 11	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	12
12	Responden 12	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	12
13	Responden 13	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	11
14	Responden 14	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	12
15	Responden 15	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	10
16	Responden 16	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	12
17	Responden 17	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17
18	Responden 18	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	14
19	Responden 19	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	12
20	Responden 20	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16
21	Responden 21	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	13
22	Responden 22	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	13
23	Responden 23	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	11
24	Responden 24	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	12
25	Responden 25	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	11
26	Responden 26	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	12
27	Responden 27	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18
28	Responden 28	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	14
29	Responden 29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	16
30	Responden 30	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	14
Total Jawaban Benar		26,00	17,00	25,00	19,00	23,00	24,00	16,00	20,00	25,00	22,00	17,00	13,00	21,00	16,00	25,00	24,00	16,00	20,00	29,00	28,00	Total p*q
Total Jawaban Salah		4,00	13,00	5,00	11,00	7,00	6,00	14,00	10,00	5,00	8,00	13,00	17,00	9,00	14,00	5,00	6,00	14,00	10,00	1,00	2,00	
p		0,87	0,57	0,83	0,63	0,77	0,80	0,53	0,67	0,83	0,73	0,57	0,43	0,70	0,53	0,83	0,80	0,53	0,67	0,97	0,93	
q		0,13	0,43	0,17	0,37	0,23	0,20	0,47	0,33	0,17	0,27	0,43	0,57	0,30	0,47	0,17	0,20	0,47	0,33	0,03	0,07	
p*q		0,12	0,25	0,14	0,23	0,18	0,16	0,25	0,22	0,14	0,20	0,25	0,25	0,21	0,25	0,14	0,16	0,25	0,22	0,03	0,06	
Varians Total		6,10																				3,69
KR-20		0,41																				

Hasil uji reabilitas soal dengan menghasilkan 0,41 yang termasuk kategori sangat tinggi, sehingga soal-soal bersifat reliabel atau stabil dan layak digunakan.

c. Tingkat Kesukaran

NO	NAMA	SKOR & NOMOR SOAL																				SKOR TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
3	-	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
27	-	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18
24	-	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18
8	-	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
4	-	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
7	-	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	17
12	-	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17
2	-	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	16
6	-	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
1	-	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16
14	-	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16
13	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	16
5	-	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	15
17	-	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14
18	-	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	14
25	-	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	14
23	-	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	14
16	-	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	13
21	-	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	13
29	-	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	12
10	-	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	12
28	-	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	12
30	-	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	12
11	-	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	12
26	-	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	12
19	-	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	12
20	-	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	11
22	-	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	11
15	-	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	11
9	-	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	10
Jumlah Benar		26	17	25	19	23	24	16	20	25	22	17	13	21	16	25	24	16	20	29	28	
Jumlah Siswa		30																				
Indeks Kesukaran		0,87	0,57	0,83	0,63	0,77	0,80	0,53	0,67	0,83	0,73	0,57	0,43	0,70	0,53	0,83	0,80	0,53	0,67	0,97	0,93	
Keterangan		Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	

Soal ini telah diuji tingkat kesukaran butir soalnya dengan menghasilkan dari 20 soal, 10 soal tingkat **mudah** dan 10 soal tingkat **sedang**.

d. Daya Pembeda

Resp. Kel Atas	Nama	Soal																				Total Benar
	-	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
	-	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18
	-	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18
	-	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
	-	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
	-	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
	-	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17
	-	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	16
Rata-Rata Kelompok Atas		8	5	7	7	7	7	5	7	8	8	6	7	8	7	7	5	6	8	8	7	
Resp. Kel Bawah	Nama	Soal																				Total Benar
	-	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	12
	-	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	12
	-	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	12
	-	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	12
	-	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	11
	-	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	11
	-	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	11
	-	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	10
Rata-Rata Kelompok Bawah		5	3	6	4	5	6	3	5	5	4	2	2	2	2	7	8	3	3	8	8	
Daya Pembeda Soal		0,38	0,25	0,13	0,38	0,25	0,13	0,25	0,25	0,38	0,50	0,50	0,63	0,75	0,63	0,00	-0,38	0,38	0,63	0,00	-0,13	
Keterangan		Cukup Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Cukup Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Kurang Baik	Buruk	Cukup Baik	Baik	Buruk	Buruk	

Soal ini telah diuji daya pembedanya, dari 20 soal mendapatkan hasil **cukup baik** dan **baik**.

Hasil Uji Validitas Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *DESIGN THINKING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

A. Identifikasi

Nama Ahli : Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Petunjuk

1. Instrumen diisi oleh Bapak/Ibu sebagai ahli materi pembelajaran tentang kualitas media Video Animasi Berbasis *Design Thinking* yang dikembangkan.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media dan kemanfaatan media.
3. Penilaian diberikan dengan cara memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Tidak Sesuai

1 = Sangat Tidak Sesuai

4. Komentar atau saran dapat ditulis pada kolom yang telah disediakan

C. Instrumen untuk Ahli Media

Instrumen untuk Ahli Media		Skala 5				
No	Indikator	1	2	3	4	5
A. Aspek Tampilan Media						
1.	Media video animasi berbasis <i>Design Thinking</i> yang ditampilkan sesuai dengan materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya kelas IV Sekolah Dasar.					✓
2.	Media video animasi yang ditampilkan jelas dan memiliki resolusi baik.					✓
3.	Warna <i>font</i> /huruf yang digunakan dalam media video animasi tepat.					✓
B. Aspek Kelayakan Media						
4.	Teks dalam media video animasi dapat terbaca dengan jelas.					✓
5.	Materi yang disampaikan dalam media video animasi jelas, mudah dipahami, dan sesuai topik.					✓

6.	Media video animasi sesuai dengan karakteristik peserta didik (gaya belajar dan tingkat pemahaman).					✓
C. Aspek Penggunaan Bahasa						
7.	Bahasa yang digunakan pada media video animasi mudah dipahami.					✓
8.	Kejelasan kata dan istilah yang digunakan dalam media video animasi.					✓
D. Aspek Kemudahan Penggunaan Media						
9.	Media video animasi mudah digunakan oleh siswa dan memudahkan guru dalam pembelajaran.					✓
10.	Media video animasi dapat digunakan pada berbagai jenis perangkat yang mendukung seperti <i>handphone</i> dan laptop.					✓

D. Komentor/ Saran Perbaikan

.....

.....

.....

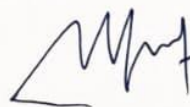
E. Kesimpulan

Dapat digunakan tanpa revisi	✓
Dapat digunakan setelah dilakukan revisi	
Belum layak digunakan	

(Berikan tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai)

Singaraja, Jumat, 27 Februari 2026

Validator I,



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198605212015041001

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *DESIGN THINKING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

A. Identifikasi

Nama Ahli : I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Petunjuk

1. Instrumen diisi oleh Bapak/Ibu sebagai ahli materi pembelajaran tentang kualitas media Video Animasi Berbasis *Design Thinking* yang dikembangkan.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media dan kemanfaatan media.
3. Penilaian diberikan dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang telah disediakan.
Keterangan :
5 = Sangat Sesuai.
4 = Sesuai.
3 = Cukup Sesuai.
2 = Tidak Sesuai.
1 = Sangat Tidak Sesuai.
4. Komentar atau saran dapat ditulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen untuk Ahli Media

No.	Indikator	Skala 5				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Tampilan Media						
1	Media video animasi berbasis <i>Design Thinking</i> yang ditampilkan sesuai dengan materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya kelas IV Sekolah Dasar.					✓
2	Media video animasi yang ditampilkan jelas dan memiliki resolusi baik.					✓
3	Warna <i>font</i> /huruf yang digunakan dalam media video animasi tepat.					✓
B. Aspek Kelayakan Media						
4	Teks dalam media video animasi dapat terbaca dengan jelas.					✓
5	Materi yang disampaikan dalam media video animasi jelas, mudah dipahami, dan sesuai topik.					✓
6	Media video animasi sesuai dengan karakteristik peserta didik (gaya belajar dan tingkat pemahaman).					✓

C. Aspek Penggunaan Bahasa					
7	Bahasa yang digunakan pada media video animasi mudah dipahami.				✓
8	Kejelasan kata dan istilah yang digunakan dalam media video animasi.				✓
D. Aspek Kemudahan Penggunaan Media					
9	Media video animasi mudah digunakan oleh siswa dan memudahkan guru dalam pembelajaran.				✓
10	Media video animasi dapat digunakan pada berbagai jenis perangkat yang mendukung seperti <i>handphone</i> dan laptop.				✓

D. Komentar/ Saran Perbaikan

Revisi tata letak, Perkecil background, Perpendek durasi...
 diskrus kelompok pada video.

E. Kesimpulan

Dapat digunakan tanpa revisi	
Dapat digunakan setelah dilakukan revisi	✓
Belum layak digunakan	

(Berikan tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai.

Singaraja, Jumat 27 Februari 2026

Validator II,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
 NIP. 198905282023211018

Hasil Uji Validitas Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *DESIGN THINKING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

A. Identifikasi

Nama Ahli : Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Petunjuk

1. Instrumen diisi oleh Bapak/Ibu sebagai ahli materi pembelajaran tentang kualitas media Video Animasi Berbasis *Design Thinking* yang dikembangkan.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas materi dan kemanfaatan materi.
3. Penilaian diberikan dengan cara memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang disediakan.
 Keterangan :
 5 = Sangat Sesuai
 4 = Sesuai
 3 = Cukup Sesuai
 2 = Tidak Sesuai
 1 = Sangat Tidak Sesuai
4. Komentar atau saran dapat ditulis pada kolom yang telah disediakan

C. Instrumen untuk Ahli Materi

No	Indikator	Skala 5				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Kesesuaian Isi						
1.	Materi yang disajikan dalam media video animasi sesuai dengan Capaian Pembelajaran.					✓
2.	Materi yang disampaikan dalam media video animasi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.					✓

B. Aspek Kelayakan Materi

3.	Materi dalam video animasi sesuai dengan cakupan materi pembelajaran pada topik "Daerahku dan Kekayaan Alamnya".					✓
4.	Materi dalam video animasi jelas dan memuat konsep-konsep mendalam dari materi yang disajikan.					✓
5.	Materi dalam video animasi mendorong siswa untuk aktif dalam diskusi dan tanya jawab.					✓

C. Aspek Bahasa

6.	Struktur kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.					✓
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan dan pemahaman siswa.					✓
8.	Penggunaan istilah dalam materi konsisten dan mudah dipahami.					✓

D. Aspek Penyampaian Materi

9.	Materi pada video animasi disampaikan secara menarik.					✓
10.	Materi pada video animasi disampaikan secara terstruktur.					✓

D. Komentar/ Saran Perbaikan

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Dapat digunakan tanpa revisi	✓
Dapat digunakan setelah dilakukan revisi	
Belum layak digunakan	

(Berikan tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai

Singaraja, Jumat, 27 Februari 2026

Validator I,



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198605212015041001

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *DESIGN THINKING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

A. Identifikasi

Nama Ahli : I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha.

B. Petunjuk

1. Instrumen diisi oleh Bapak/Ibu sebagai ahli materi pembelajaran tentang kualitas media Video Animasi Berbasis *Design Thinking* yang dikembangkan.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media dan kemanfaatan media.
3. Penilaian diberikan dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang telah disediakan.
Keterangan :
5 = Sangat Sesuai.
4 = Sesuai.
3 = Cukup Sesuai.
2 = Tidak Sesuai.
1 = Sangat Tidak Sesuai.
4. Komentar atau saran dapat ditulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen untuk Ahli Materi

No.	Indikator	Skala 5				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Kesesuaian Isi						
1	Materi yang disajikan dalam media video animasi sesuai dengan Capaian Pembelajaran.					✓
2	Materi yang disampaikan dalam media video animasi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.					✓
B. Aspek Kelayakan Materi						
3	Materi dalam video animasi sesuai dengan cakupan materi pembelajaran pada topik “Daerahku dan Kekayaan Alamnya”.					✓
4	Materi dalam video animasi jelas dan memuat konsep-konsep mendalam dari materi yang disajikan.					✓
5	Materi dalam video animasi mendorong siswa untuk aktif dalam diskusi dan tanya jawab.					✓
C. Aspek Bahasa						
6	Struktur kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓	

7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan dan pemahaman siswa.					✓
8	Penggunaan istilah dalam materi konsisten dan mudah dipahami.					✓
D. Aspek Penyampaian Materi						
9	Materi pada video animasi disampaikan secara menarik.					✓
10	Materi pada video animasi disampaikan secara terstruktur.					✓

D. Komentar/ Saran Perbaikan

Sudah bagus hanya perlu konsisten dalam penggunaan tanda baca.

E. Kesimpulan

Dapat digunakan tanpa revisi	
Dapat digunakan setelah dilakukan revisi	✓
Belum layak digunakan	

(Berikan tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai.

Singaraja, Jumat 27 Februari 2026

Validator II,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
NIP. 198905282023211018

7	Media video animasi dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.				✓	
D. Aspek Kemudahan Penggunaan Media						
8	Media video animasi dapat digunakan pada berbagai jenis perangkat yang mendukung seperti <i>handphone</i> dan laptop.					✓
9	Media video animasi mudah digunakan oleh siswa dan memudahkan guru dalam pembelajaran.					✓
10	Video animasi memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.					✓

E. Komentar/ Saran Perbaikan

Video yang ditampilkan sudah bagus, namun perlu sedikit perbaikan di bagian pembelajarannya. Gunakan KKO yang dapat diukur.

Pupuan, 1 April 2026

Penilai,

Andri Septinti

1. Gede Andri Septinti, S.Pd

NIP. 199109152015031002

Hasil Uji Kepraktisan Respon Siswa

LEMBAR PENILAIAN UJI KEPRAKTISAN OLEH SISWA

MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS *DESIGN THINKING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

A. Identitas

Nama: Ade Nita Pradistya

Absen: 19

B. Tujuan

Mengetahui kepraktisan media video animasi berbasis *design thinking* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

C. Petunjuk

- Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
- Berikan tanda centang/ceklist (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.
5 = Sangat Baik.
4 = Baik.
3 = Cukup Baik.
2 = Tidak Baik.
1 = Sangat Tidak Baik.
- Tidak ada jawaban benar atau salah. Jawablah dengan jujur sesuai dengan keadaan sebenarnya.
- Dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

D. Penilaian

D. Penilaian		Skala 5				
No.	Indikator	1	2	3	4	5
A. Aspek Kepraktisan Media						
1	Media video animasi tidak memerlukan persiapan yang rumit sebelum digunakan.					✓
2	Media video animasi dapat digunakan secara efektif dalam waktu pembelajaran yang tersedia.					✓
B. Aspek Kelayakan Media						
3	Media video animasi layak digunakan sebagai bahan pendukung pembelajaran IPAS materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya.					✓
4	Media video animasi sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.					✓
5	Video animasi yang ditampilkan sesuai dengan materi yang dibelajarkan.					✓

C. Aspek Efektivitas Media						
6	Media video animasi dapat digunakan berulang-ulang.					✓
7	Media video animasi dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.					✓
D. Aspek Kemudahan Penggunaan Media						
8	Media video animasi dapat digunakan pada berbagai jenis perangkat yang mendukung seperti <i>handphone</i> dan laptop.				✓	
9	Media video animasi mudah digunakan oleh siswa dan memudahkan guru dalam pembelajaran.					✓
10	Video animasi memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.					✓

E. Komentar/ Saran Perbaikan

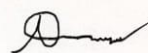
Video nya sangat baik dan bagus pertama kali udah
berkualitas baik

.....

.....

.....

Pupuan, 1 April2026
Penilai,



adnan + d

Hasil Perhitungan Validitas Ahli Media dan Materi

Uji Validitas Ahli Media						
No.	Indikator Penilaian	Judges 1	Judges 2	ΣX	Mean	Kriteria
1	Media video animasi berbasis <i>Design Thinking</i> yang ditampilkan sesuai dengan materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya kelas IV Sekolah Dasar.	(SS) 5	(SS) 5	10	5.00	Sangat Valid
2	Media video animasi yang ditampilkan jelas dan memiliki resolusi baik.	(SS) 5	(SS) 5	10	5.00	Sangat Valid
3	Warna <i>font</i> /huruf yang digunakan dalam media video animasi tepat.	(SS) 5	(SS) 5	10	5.00	Sangat Valid
4	Teks dalam media video animasi dapat terbaca dengan jelas.	(SS) 5	(SS) 5	10	5.00	Sangat Valid
5	Materi yang disampaikan dalam media video animasi jelas, mudah dipahami, dan sesuai topik.	(SS) 5	(SS) 5	10	5.00	Sangat Valid
6	Media video animasi sesuai dengan karakteristik peserta didik (gaya belajar dan tingkat pemahaman).	(SS) 5	(SS) 5	10	5.00	Sangat Valid
7	Bahasa yang digunakan pada media video animasi mudah dipahami.	(SS) 5	(SS) 5	10	5.00	Sangat Valid
8	Kejelasan kata dan istilah yang digunakan dalam media video animasi.	(SS) 5	(SS) 5	10	5.00	Sangat Valid
9	Media video animasi mudah digunakan oleh siswa dan memudahkan guru dalam pembelajaran.	(SS) 5	(SS) 5	10	5.00	Sangat Valid
10	Media video animasi dapat digunakan pada berbagai jenis perangkat yang mendukung seperti <i>handphone</i> dan laptop.	(SS) 5	(SS) 5	10	5.00	Sangat Valid
Kualifikasi Total				100	5,00	Sangat Valid

Uji Validitas Ahli Materi						
No.	Indikator Penilaian	Judges 1	Judges 2	ΣX	Mean	Kriteria
1	Materi yang disajikan dalam media video animasi sesuai dengan Capaian Pembelajaran.	(SS) 5	(SS) 5	10	5.00	Sangat Valid
2	Materi yang disampaikan dalam media video animasi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.	(SS) 5	(SS) 5	10	5.00	Sangat Valid
3	Materi dalam video animasi sesuai dengan cakupan materi pembelajaran pada topik “Daerahku dan Kekayaan Alamnya”.	(SS) 5	(SS) 5	10	5.00	Sangat Valid
4	Materi dalam video animasi jelas dan memuat konsep-konsep mendalam dari materi yang disajikan.	(SS) 5	(SS) 5	10	5.00	Sangat Valid
5	Materi dalam video animasi mendorong siswa untuk aktif dalam diskusi dan tanya jawab.	(SS) 5	(SS) 5	10	5.00	Sangat Valid
6	Struktur kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	(SS) 5	(S) 4	9	4.50	Sangat Valid
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan dan pemahaman siswa.	(SS) 5	(SS) 5	10	5.00	Sangat Valid
8	Penggunaan istilah dalam materi konsisten dan mudah dipahami.	(SS) 5	(SS) 5	10	5.00	Sangat Valid
9	Materi pada video animasi disampaikan secara menarik.	(SS) 5	(SS) 5	10	5.00	Sangat Valid
10	Materi pada video animasi disampaikan secara terstruktur.	(SS) 5	(SS) 5	10	5.00	Sangat Valid
Kualifikasi Total				99	4,9	Sangat Valid

Lampiran 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Surat Ijin Melakukan Uji Instrumen Efektivitas di SD Negeri 1 Pujungan



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 : 2892/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 23 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Instrumen

Yth.
Kepala SD N 1 Pujungan
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Sekripsi, 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 : I Gede Suantara
NIM : 2211031724
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



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 Ijin Melakukan Penelitian ke Sekolah



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 : 4348/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 26 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 1 Pujungan
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil 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 Seminar Hasil Skripsi di instansi Bapak/Ibu pimpinan. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : I Gede Suantara
NIM : 2211031724
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 Telah Melaksanakan Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN TABANAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 PUJUNGAN
Alamat: Tri Khayangan, Banjar Dinas Mertasari, Desa Pujungan, Kecamatan Pujuan, Kabupaten Tabanan
Kode Pos: 82163

SURAT KETERANGAN
NOMOR: 421.2/45/SD/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Wayan Candra Rimbawan Dev Sat, S.Pd
NIP	: 19740117 200212 1 006
Pangkat/Gol	: IV/b
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Negeri 1 Pujungan

Memberikan ijin kepada :

Nama	: I Gede Suantara
NIM	: 2211031724
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	: Pendidikan Dasar/PENDAS
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Sesuai dengan surat yang di kirim dari UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA dengan Nomor : 2892/UN48.10.6/PK.01.03/2026. Dengan ini kami memberikan ijin kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan Uji Instrumen di SD Negeri 1 Pujungan.

Demikian surat balasan ini kami sampaikan untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.


 Pujungan, 1 April 2026
 Kepala SD Negeri 1 Pujungan,
Wayan Candra Rimbawan Dev Sat, S.Pd
 Pembina IV/b
 NIP. 19740117 200212 1 006

Surat Balasan Ijin Uji Instrumen Efektivitas



ບັນດາສະພາບການການສຶກສາ
PEMERINTAH KABUPATEN TABANAN
 ບັນດາສະພາບການສຶກສາ
DINAS PENDIDIKAN
 ສຶກສາພາບພື້ນທີ່ການສຶກສາ
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 PUJUNGAN
 ບັນດາສະພາບການສຶກສາ ພາບພື້ນທີ່ການສຶກສາ ບັນດາສະພາບການສຶກສາ ບັນດາສະພາບການສຶກສາ
 Alamat: Tri Khyangan, Banjar Dinas Mertasari, Desa Pujungan, Kecamatan Pujuan, Kabupaten Tabanan
 Kode Pos: 82163

SURAT KETERANGAN
NOMOR: 421.2/45/SD/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Wayan Candra Rimbawan Dev Sat, S.Pd
NIP	: 19740117 200212 1 006
Pangkat/Gol	: IV/b
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Negeri 1 Pujungan

Memberikan ijin kepada :

Nama	: I Gede Suantra
NIM	: 2211031724
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	: Pendidikan Dasar/PENDAS
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Sesuai dengan surat yang di kirim dari UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA dengan Nomor : 2892/UN48.10.6/PK.01.03/2026. Dengan ini kami memberikan ijin kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan Uji Instrumen di SD Negeri 1 Pujungan.

Demikian surat balasan ini kami sampaikan untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.



Pujungan, 1 April 2026
 Kepala SD Negeri 1 Pujungan,
Wayan Candra Rimbawan Dev Sat, S.Pd
 Pangkat IV/b
 NIP. 19740117 200212 1 006

Hasil Uji Kepraktisan Guru

No.	Indikator Penilaian	Guru 1	Guru 2
1.	Media video animasi tidak memerlukan persiapan yang rumit sebelum digunakan.	(SS) 5	(S) 4
2.	Media video animasi dapat digunakan secara efektif dalam waktu pembelajaran yang tersedia.	(S) 4	(SS) 5
3.	Media video animasi layak digunakan sebagai bahan pendukung pembelajaran IPAS materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya.	(SS) 5	(SS) 5
4.	Media video animasi sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.	(SS) 5	(SS) 5
5.	Video animasi yang ditampilkan sesuai dengan materi yang dibelajarkan.	(SS) 5	(SS) 5
6.	Media video animasi dapat digunakan secara berulang-ulang	(SS) 5	(SS) 5
7.	Media video animasi dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.	(S) 4	(S) 4
8.	Media video animasi dapat digunakan pada berbagai jenis perangkat yang mendukung seperti <i>handphone</i> dan laptop.	(SS) 5	(SS) 5
9.	Media video animasi mudah digunakan oleh siswa dan memudahkan guru dalam pembelajaran.	(S) 4	(SS) 5
10.	Video animasi memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.	(S) 4	(SS) 5
$\sum X$		46	48
$\sum X_i$		50	50
P		92%	96%
P Total		94%	
Keterangan		Sangat Praktis	

Hasil Uji Kepraktisan Siswa

[illegible]

Hasil *Pretest* Siswa

Respond	Butir Pernyataan																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
R1	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	0	5	5	5	80
R2	0	5	0	5	5	0	5	5	0	5	0	5	0	5	0	0	5	5	0	0	50
R3	5	0	5	5	0	5	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	0	5	5	5	60
R4	5	5	0	5	5	0	0	0	0	0	5	0	0	0	5	0	5	0	5	0	40
R5	0	5	0	5	0	0	0	0	0	5	0	5	0	5	0	5	0	0	0	5	35
R6	0	0	5	0	0	5	0	0	5	0	5	0	0	0	5	0	5	0	0	0	30
R7	5	5	0	5	5	0	0	5	0	0	0	5	0	0	0	5	0	5	0	5	45
R8	0	0	5	0	0	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	0	5	0	5	0	55
R9	5	0	5	5	0	5	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	0	5	5	5	60
R10	5	0	5	0	0	5	5	0	5	0	5	5	0	0	5	0	5	5	5	5	60
R11	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	0	75
R12	0	5	0	5	5	0	5	0	5	5	0	5	0	5	0	5	0	5	5	5	60
R13	5	5	5	0	0	5	0	0	5	5	0	0	0	5	5	5	5	5	0	5	60
R14	0	5	0	5	5	5	0	0	0	5	5	0	0	0	5	0	5	5	5	5	55
R15	5	0	5	0	0	5	5	0	5	0	5	5	0	0	5	0	5	5	5	5	60
R16	0	5	0	5	5	0	5	5	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	5	0	65
R17	5	0	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	0	0	0	5	5	0	0	0	55
R18	5	5	5	5	5	0	0	0	5	5	5	0	0	5	5	0	0	5	5	5	65
R19	0	5	5	0	5	5	0	0	0	5	5	0	5	0	5	0	0	5	0	0	45
R20	5	0	0	0	0	0	0	5	0	5	0	5	5	5	5	0	0	5	5	5	50
R21	5	0	5	5	0	5	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	0	5	5	5	60
R22	5	0	5	0	0	5	5	0	5	0	5	5	0	0	5	0	5	5	5	5	65
R23	5	0	0	0	0	0	0	5	0	5	0	5	5	5	5	0	0	5	5	5	50
R24	0	5	0	5	5	0	5	5	0	5	0	5	0	5	0	0	5	5	0	0	50
R25	5	0	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	0	0	0	5	5	0	0	0	55
R26	0	5	0	5	5	0	5	0	5	5	0	5	0	5	0	5	0	5	5	5	60
R27	0	5	0	5	5	0	5	5	0	5	0	5	0	5	0	0	5	5	0	0	50
R28	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	0	75
R29	5	0	5	5	0	5	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	0	5	5	5	60

Hasil *Posttest* Siswa

Respond	Butir Pernyataan																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
R1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	90
R2	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	85
R3	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	85
R4	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	0	5	5	5	80
R5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	75
R6	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	5	75
R7	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	0	75
R8	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	80
R9	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	0	5	5	5	80
R10	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	85
R11	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	90
R12	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	80
R13	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	85
R14	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	0	5	5	5	80
R15	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	80
R16	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	80
R17	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	0	75
R18	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	80
R19	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	5	75
R20	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	0	75
R21	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	80
R22	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	0	5	5	5	80
R23	5	0	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	80
R24	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	85
R25	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	80
R26	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	85
R27	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	5	75
R28	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	90
R29	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	85

Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Dokumentasi diatas merupakan tahap melakukan uji soal pretest dan posttest yang dilakukan pada hari Senin, tanggal 23 Februari 2026. Peneliti pada saat ini melakukan pengecekan dari soalyang telah disusun untuk melakukan pengambilan data mengenai rendahnya hasil belajar.



Dokumentasi diatas dilakukan setelah selesai melakukan uji soal *Pre-test* dan *Post-test*. Dimana pada harin Senin 30 Maret 2026 peneliti melakukan

pengambilan data awal menggunakan pre-test untuk melihat pemahaman awal siswa kelas IV SD Negeri 1 Pujungan.



Pada dokumentasi diatas peneliti sedang melakukan penerapan media pada hari Selasa 31 Maret 2026. Pada tahap ini peneliti ingin melihat dampak dari media yang telah di kembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran langsung di dalam kelas.



Dokumentasi diatas adalah pengambilan data akhir menggunakan instrumen *Post-test* pada hari Rabu 1 April 2026 guna melihat perkembangan pengetahuan

yang dimiliki siswa setelah dilakukannya penerapan media pada proses pembelajaran di dalam kelas pada materi daerah dan kekayaan alamnya.



Dokumentasi di atas merupakan tahap uji kepraktisan yaitu peneliti mengambil keputusan dalam menilai produk yang telah dikembangkan melalui instrumen kepraktisan yang diisi oleh siswa dan guru. Hal ini bertujuan untuk melihat seberapa praktis media yang telah dikembangkan dan digunakan dalam menunjang proses pembelajaran di dalam kelas.

A. Hasil Uji Normalitas

Hasil uji menunjukkan *based on mean* sebesar $0,789 > 0,05$ sehingga data berdistribusi homogen.

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	.072	1	56	.789
	Based on Median	.066	1	56	.798
	Based on Median and with adjusted df	.066	1	55.507	.798
	Based on trimmed mean	.072	1	56	.789

Paired Samples Test

		Paired Differences						
				95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-24.862	.441	.082	-25.030 -24.694	-303.519	28	.000

		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	-24.862	.441	.082	-.25.030	-.24.694	-.303.519	28	.000

Perangkat Ajar Penelitian

[illegible][illegible][illegible][illegible]

diarahkan tanggapan? Apakah program studi pembelajaran <i>Program Studi Lulusan</i> ini mampu menghasilkan lulusan yang sesuai dengan <i>prospek</i>? Apakah program studi ini mampu menghasilkan lulusan sesuai dengan <i>kebutuhan</i>?					
Petunjuk Skala Jawaban		Skor			
		1	2	3	4
Sebagai petinggi dalam kelompok Sebagai petinggi dalam kelompok (Menggunakan nilai optima sesuai Instruksi)					
Aspek	Kategori	Calon	Revisi	Revisi	Sangat Baik
Sebagai petinggi dalam kelompok	Hasil dan proses pembelajaran	Menggunakan hasil dan proses pembelajaran yang telah diterapkan	Revisi	Revisi	Revisi
Membantu petinggi dalam kelompok	Tahap	Menggunakan hasil dan proses pembelajaran yang telah diterapkan	Revisi	Revisi	Revisi
Menggunakan hasil dan proses pembelajaran	Hasil dan proses pembelajaran	Menggunakan hasil dan proses pembelajaran yang telah diterapkan	Revisi	Revisi	Revisi
Kategori	Hasil dan proses pembelajaran	Menggunakan hasil dan proses pembelajaran yang telah diterapkan	Revisi	Revisi	Revisi

[illegible][illegible][illegible]

[illegible]

RIWAYAT HIDUP



I Gede Suantara lahir di Desa Pupuan pada bulan November tahun 2002. Penulis lahir dari pasangan Bapak I Gede Senintiyasa dan Ibu Ni Putu Parwati. Penulis beragama Hindu dan berkebangsaan Indonesia. Kini penulis beralamat di Desa Pupuan, Kecamatan Pupuan, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Pupuan dan lulus pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Pupuan dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2021, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Pupuan dan tahun 2022 penulis melanjutkan studi S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Mulai tahun 2022 sampai dengan penulis skripsi yang berjudul” Pengembangan Video Animasi Berbasis *Design Thinking* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD” selesai.