

Lampiran 01. Surat izin pengumpulan data



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat : Jalan Raya Sesetan. No. 196 Denpasar

Fax & Telp. (0361)720964

SURAT PENGANTAR

No. 2024/UN48.10.6/KM/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Unit Pelaksana Proses Belajar Mengajar Fakultas Ilmu Pendidikan Kampus Denpasar, menyatakan bahwa:

Nama : Ni Putu Ari Mardanti
 NIM : 1711031135
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Media Animasi Daring Berpendekatan Kontekstual pada
 Mustan Materi IPA kelas IV SD Negeri 2 Blahbatuh Tahun Pelajaran
 2020/2021

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa tersebut di atas disetujui untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa tersebut.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 2 Desember 2020

Ketua,

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 02. Surat keterangan telah melakukan penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN GIANYAR
DINAS PENDIDIKAN
KORWIL KECAMATAN BLAHBATUH
SD NEGERI 2 BLAHBATUH**



Jalan Widyadarmas No 08 Bl. Blahbatuh, Gianyar - Bali 60132, 641314
Email: sd2blahbatuh@gmail.com
Telepon: 0361-641314

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.1 / 19 / SD / 2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 2 Blahbatuh Kecamatan Blahbatuh :

Nama : I Nyoman Dharma, S.Pd
NIP : 19611231 198201 1 070
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Ni Putu Ari Mardani
NIM : 1711001135
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Daring Berpendekatan Konektifitas pada Materi Materi IPA Kelas IV SD Negeri 2 Blahbatuh Gianyar Tahun Pelajaran 2020/2021

Memang benar telah melakukan pengumpulan data penelitian untuk skripsi di SD Negeri 2 Blahbatuh

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

Blahbatuh, 14 Desember 2020
Kepala SD Negeri 2 Blahbatuh

I Nyoman Dharma, S.Pd
NIP. 19611231 198201 1 070

Lampiran 03. Hasil wawancara dengan guru

INSTRUMEN WAWANCARA

Nama Sekolah : SD Negeri 2 Blahbatuh

Nama Guru :

Bidang Studi : IPA

Kelas/Semester : IV/2

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Bapak/Ibu mengalami kesulitan dalam mengajar pada masa pandemi saat ini terutama pada muatan pelajaran IPA ?	Untuk penyampaian materi saya mengalami kesulitan karena pembelajaran berlangsung daring. Ada beberapa siswa yang kurang bisa menangkap materi dengan baik terutama pada pembelajaran IPA
2.	Dalam menyampaikan materi tersebut sumber belajar apa yang Bapak/Ibu gunakan?	Sumber belajar yang saya gunakan yakni buku tema siswa dan buku tema guru dari pemerintah yang telah disiapkan oleh sekolah
3.	Apakah dalam menyampaikan materi tersebut Bapak/Ibu menggunakan bantuan media pembelajaran?	Tidak, karena saya hanya menggunakan buku tema sebagai patokan dalam proses belajar mengajar.
4.	Dalam proses pembelajaran daring metode apa yang Bapak/Ibu gunakan?	Metode yang digunakan dalam pembelajaran daring yakni metode penugasan.
5.	Berdasarkan pandangan dan pengamatan Bapak/Ibu selama pembelajaran daring ini, bagaimana reaksi siswa terhadap proses pembelajarannya?	Selama pembelajaran daring berlangsung karakteristik siswa di kelas 4 ini ada yang cepat bisa untuk menangkap materi dan juga ada yang lambat untuk menangkap materi yang dipelajari. Jadi untuk meratakan kemampuan siswa itu rasa butuh dan perlu media yang cocok untuk membantu menerangkan materi pembelajaran daring terutama pada pelajaran IPA.

Lampiran 04. Angket analisis kebutuhan siswa

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI

NAMA : A. Anggi Sri Kencana Dewi
 KELAS : IV
 No ABSEN : 3

Petunjuk Pengisian Angket

Jawablah pernyataan dan pertanyaan di bawah ini dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kotak yang disediakan!

Pernyataan

1. Menurut saya pembelajaran IPA di kelas
 - Menyenangkan
 - Membosankan
2. Penjelasan guru mengenai pembelajaran gaya ...
 - Mudah dipahami
 - Sulit dipahami
3. Dalam mempelajari materi gaya saya merasa ... mempelajarinya
 - Mudah
 - Sulit
4. Menurut saya materi gaya pada muatan materi IPA yang ada di buku....
 - Mudah dipahami
 - Sulit dipahami
5. Media pembelajaran apa yang digunakan oleh guru saat menjelaskan materi gaya pada pembelajaran IPA....
 - Gambar
 - Video
 - Buku
 -
6. Menurut saya media pembelajaran yang digunakan guru untuk menjelaskan materi gaya pada mata pelajaran IPA....
 - Menarik
 - Tidak menarik
7. Apakah kamu senang belajar IPA dengan menggunakan media pembelajaran ...
 - Senang
 - Tidak senang
8. Apakah kamu merasa senang jika belajar menggunakan media video....
 - Senang
 - Tidak senang

TTD Responden



Anggi Sri Kencana Dewi

Lampiran 05. Silabus IPA kelas IV Sekolah Dasar

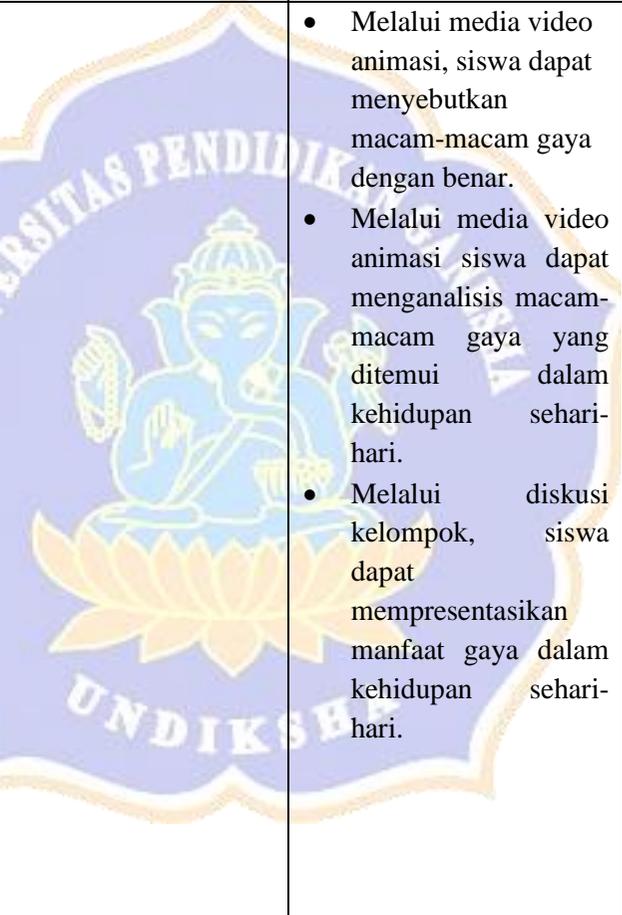
SILABUS TEMATIK KELAS IV

Tema 7 : Indah nya Keragaman di Negeriku
 Subtema 1 : Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
 Semester : II (Dua)

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Ilmu Pengetahuan Alam	3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara	3.3.1 Menjelaskan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian gaya • Macam-macam gaya • Manfaat gaya 	<ul style="list-style-type: none"> • Melalui media video animasi, siswa dapat menjelaskan pengertian gaya dengan benar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.</p> <p>4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.</p>	<p>3.3.2 pengertian gaya.</p> <p>Menyebutkan macam-macam gaya.</p> <p>3.3.3 Menganalisis macam-macam gaya yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.3.1 Mempresentasikan manfaat gaya dalam kehidupan</p>		<ul style="list-style-type: none"> Melalui media video animasi, siswa dapat menyebutkan macam-macam gaya dengan benar. Melalui media video animasi siswa dapat menganalisis macam-macam gaya yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat mempresentasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari. 	<ul style="list-style-type: none"> Gotong Royong Integritas 	<ul style="list-style-type: none"> Tanggung Jawab Santun Peduli Percaya diri Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang tua <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik 		<ul style="list-style-type: none"> Lingkungan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		sehari-hari.				<p>mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</p> <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian gaya • Memahami macam-macam gaya. 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						<ul style="list-style-type: none"> • Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari. 		

Mengetahui
Kepala Sekolah,



Nyoman Darma, S.Pd
NIP 19611231 198301 1 070



Gianyar,.....
Guru Kelas 4



Dra. Ida Ayu Mekarini, S.Pd
NIP 19621231 198304 068



Lampiran 06. RPP Pembelajaran IPA Kelas IV

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas/Semester : IV/ Genap
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

- KI.1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 KI. 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
 KI. 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
 KI. 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

IPA

- 3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan di lingkungan sekitar.
 4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.

SBdP

- 3.4 Memahami karya seni rupa teknik tempel.

C. INDIKATOR

IPA

- 3.4.1 Menjelaskan pengertian gaya.
- 3.4.2 Menyebutkan macam-macam gaya.
- 3.4.3 Menganalisis macam-macam gaya yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.3.1 Mempresentasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

SBdP

- 3.4.1 Mengapresiasi hasil karya seni kolase

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui media video animasi, siswa dapat menjelaskan pengertian gaya dengan benar.
2. Melalui media video animasi, siswa dapat menyebutkan macam-macam gaya dengan benar
3. Melalui media video animasi siswa dapat menganalisis macam-macam gaya yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari dengan benar
4. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat mempresentasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
5. Melalui media visual berupa gambar karya seni kolase, siswa mampu mengapresiasi hasil karya seni kolase dengan benar.

Karakter siswa yang diharapkan :

1. Religius
2. Nasionalis
3. Mandiri
4. Gotong royong
5. Integritas

E. MATERI

IPA:

GAYA

Gaya adalah tarikan atau dorongan yang menyebabkan suatu benda dapat bergerak dan berubah kedudukannya. Untuk melakukan gaya diperlukan tenaga. Gaya memiliki 6 macam yakni:

1. Gaya otot adalah gaya yang timbul karena aktivitas otot. Gaya otot sering dimanfaatkan manusia dalam beraktivitas seperti berolahraga dan bekerja. Contohnya yakni: mengangkat barang, mengayuh sepeda, menendang bola.
2. Gaya gravitasi bumi adalah gaya yang disebabkan oleh gaya tarik bumi sehingga benda yang jatuh akan menuju ke permukaan bumi. Manfaat dari

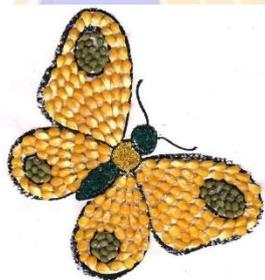
gaya gravitasi bumi ini semua benda yang ada di bumi tidak melayang. Contohnya menjatuhkan benda, daun yang gugur dari pohonnya.

3. Gaya pegas adalah gaya yang timbul oleh gerakan benda elastis. Benda yang elastis artinya benda dapat kembali pada keadaan semula. Contohnya bermain jumping bed, busur panah dan bermain ketapel.
4. Gaya magnet adalah gaya yang timbul karena tarikan magnet terhadap benda magnetis. Benda magnetis adalah benda yang dapat ditarik kuat oleh magnet. Contoh benda magnetis adalah besi, baja, nikel, dan kobalt. Sedangkan benda non magnetis adalah benda yang tidak dapat ditarik oleh magnet. Contohnya aluminium, plastik, kayu, emas, dan perak. Contoh gaya magnet adalah lemari es dapat menutup rapat karena adanya magnet. Kompas sebagai penunjuk arah.
5. Gaya listrik adalah gaya yang ditimbulkan oleh benda-benda yang bermuatan listrik. Misalnya lampu dapat menyala karena adanya listrik.
6. Gaya gesek adalah gaya yang ditimbulkan jika dua permukaan benda saling bertemu. Gaya gesek dapat menimbulkan adanya hambatan. Semakin kasar permukaan suatu benda, gaya gesekan hambatannya semakin besar. Contoh: saat menghapus papan tulis, gesekan ban sepeda dengan jalan.

SBdP

Apresiasi seni merupakan suatu penelitian terhadap suatu karya seni. Apresiasi bisa dilakukan mulai dari mengenali, menilai, dan menghargai makna atau nilai-nilai yang terkandung karya seni tersebut.

Contoh apresiasi :



Karya seni pada gambar tersebut disebut kolase. Bagian menarik dari karya seni kolase adalah perpaduan biji-bijian terdiri dari biji kacang hijau, jagung, dan biji kacang merah. Dari biji-bijian ini membuat gambar kolase lebih menarik.

F. PENDEKATAN, STRATEGI, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan	: Kontekstual
Strategi	: <i>Cooperatif Learning</i>
Metode	: Tanya Jawab, Ceramah, Diskusi, Penugasan, Permainan.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam pembuka 2. Guru mengajak semua siswa untuk berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing dan meminta salah satu siswa ke depan kelas. 3. Guru bersama siswa menyanyikan lagu Indonesia raya. 4. Guru melakukan penataan kelas. 5. Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 6. Guru melakukan apersepsi untuk mengaitkan antara pengetahuan yang dimiliki oleh siswa dengan materi yang akan dibahas. (<i>Constructivism</i>) 7. Guru menjelaskan kegiatan yang akan mereka lakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami oleh siswa. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama dengan guru mendiskusikan macam-macam gaya. 2. Guru meminta siswa untuk menyimak video animasi 3. Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai video yang telah ditayangkan (<i>Questioning</i>) 4. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang heterogen (<i>Learning Community</i>) 5. Guru meminta setiap kelompok menganalisis manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari. (<i>Inquiry</i>) 	35 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru mengingatkan siswa agar selalu bersikap tertib dan penuh tanggung jawab dalam mengerjakan tugas 7. Guru meminta perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil yang telah ditemui. (<i>Modelling</i>) 8. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang materi macam-macam gaya yang telah di berikan 9. Siswa mengapresiasi hasil karya seni kolase dengan bimbingan guru. 10. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. 11. Siswa bersama dengan guru mengkoreksi jawaban 12. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang materi mengapresiasi karya seni kolase yang telah di berikan 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 13. Guru mengadakan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. (<i>Refleksi</i>) 14. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. 15. Guru mengadakan evaluasi untuk mengetahui ketercapaian tujuan (<i>Asesment Autentic</i>) 16. Guru memberikan tindak lanjut berupa pekerjaan rumah 17. Siswa dan guru menghakiri kegiatan belajar dengan berdoa. 18. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam penutup. 	15 menit

H. MEDIA/ALAT DAN SUMBER BELAJAR

- I.** Media belajar: Video Animasi materi macam-macam gaya dan media visual (gambar)
- II.** Sumber belajar:
- Buku Siswa Kelas IV Tema 8 Indahnya Keragaman di Negeriku, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2017.
 - Buku Guru Kelas IV Tema 8 Indahnya Keragaman di Negeriku. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2017.

2. PENILAIAN

- Teknik Penilaian
 - Penilaian sikap menggunakan observasi dan lembar pengamatan
 - Penilaian pengetahuan menggunakan tes tulis
 - Penilaian unjuk kerja
- Instrument Penilaian dan Pedoman Penskoran
 - Penilaian Spiritual

Lembar Penilaian Spiritual

No.	Nama	Sikap											
		Perilaku Syukur				Berdoa				Toleransi			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

Skor Minimal : 3

Skor Maksimal Ideal (SMI) : 12

$$nilai = \frac{jumlah\ skor}{SMI} \times 100$$

Rubrik Penilaian Spiritual

No	Kriteria	4	3	2	1
1.	Perilaku syukur	Siswa sangat menunjukkan	Siswa kadang-kadang	Siswa kurang menunjukkan	Siswa tidak menunjukkan rasa

		rasa syukur.	menunjukkan rasa syukur.	rasa syukur.	syukur.
2.	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Siswa selalu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.	Siswa kadang-kadang berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.	Siswa kurang berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.	Siswa tidak berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
3.	Toleransi	Siswa selalu bertoleransi terhadap keberagaman.	Siswa kadang-kadang bertoleransi terhadap keberagaman.	Siswa kurang bertoleransi terhadap keberagaman.	Siswa belum bertoleransi terhadap keberagaman.

2. Penilaian Sikap Sosial

Lembar Penilaian Sikap Sosial

No.	Nama	Sikap															
		Percaya Diri				Disiplin				Tanggung Jawab							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				

Skor Minimal : 3

Skor Maksimal Ideal (SMI) : 12

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{SMI}} \times 100$$

Rubrik Penilaian Spiritual

No	Kriteria	4	3	2	1
1.	Percaya Diri	Siswa sangat percaya diri dalam kegiatan pembelajaran.	Siswa kadang-kadang percaya diri dalam kegiatan pembelajaran.	Siswa kurang percaya diri dalam kegiatan pembelajaran.	Siswa tidak percaya diri dalam kegiatan pembelajaran.
2.	Disiplin	Siswa selalu disiplin dalam kegiatan pembelajaran dan membuat tugas.	Siswa kadang-kadang disiplin dalam kegiatan pembelajaran dan membuat tugas.	Siswa kurang disiplin dalam kegiatan pembelajaran dan membuat tugas.	Siswa tidak disiplin dalam kegiatan pembelajaran dan membuat tugas.
3.	Tanggung Jawab	Siswa selalu bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.	Siswa kadang-kadang bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.	Siswa kurang bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.	Siswa belum bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.

3. Pengetahuan

Skor penilaian : 100

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

Panduan Konversi Nilai

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

4. Keterampilan

Melakukan pengamatan dan berdiskusi tentang manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Mempresentasikan tentang manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.	Dapat menentukan 5 manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.	Dapat menentukan 3 atau 4 manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.	Dapat menentukan 2 manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.	Dapat menentukan 1 manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.
Keterampilan berbicara saat berdiskusi.	Pengucapan kata-kata sangat jelas, tepat dan dapat dimengerti	Pengucapan kata-kata di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti.	Pengucapan kata-kata tidak begitu jelas tapi masih dapat dipahami maksudnya oleh pendengar.	Pengucapan kata-kata secara keseluruhan tidak jelas, menggumam dan tidak dapat dimengerti.

Mengetahui
Kepala Sekolah,


I Nyoman Darma, S Pd
NIP 19611231 198201 1 070

Gianyar,.....
Guru Kelas 4


Dra. Ida Ayu Mekarini, S.Pd
NIP 19621231 198304 068

Lampiran 07. RPP Pembelajaran Daring

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dalam Jaringan (RPP DARING)

Satuan Pendidikan	SD Negeri 2 Blahbatuh	Pembelajaran	1
Kelas/Semester	IV/ II	Muatan Pelajaran	IPA, SBdP
Tema	7 (Indahnya Keragaman di Negeriku)	Alokasi Waktu	2 x 35 Menit
Kompetensi Inti	<p>KI.1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>KI. 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.</p> <p>KI. 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.</p> <p>KI. 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku beriman dan berakhlak mulia</p>		
Kompetensi Dasar	<p><i>(IPA)</i></p> <p>3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan di lingkungan sekitar.</p> <p>4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.</p> <p><i>(SBdP)</i></p> <p>3.4 Memahami karya seni rupa teknik tempel.</p>		
Indikator	<p><i>(IPA)</i></p> <p>3.3.1 Menjelaskan pengertian gaya.</p> <p>3.3.2 Menyebutkan macam-macam gaya.</p> <p>3.3.3 Menganalisis macam-macam gaya yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.3.1 Mempresentasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p><i>(SBdP)</i></p> <p>3.4.1 Mengapresiasi hasil karya seni kolase</p>		

<p>Tujuan Pembelajaran</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui media video animasi, siswa dapat menjelaskan pengertian gaya dengan benar. 2. Melalui media video animasi, siswa dapat menyebutkan macam-macam gaya dengan benar 3. Melalui media video animasi siswa dapat menganalisis macam-macam gaya yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari dengan benar 4. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat mempresentasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar 5. Melalui media visual berupa gambar karya seni kolase, siswa mampu mengapresiasi hasil karya seni kolase dengan benar 				
<p>Langkah Pembelajaran</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="525 674 724 1368"> <p>Pendahuluan 10 Menit</p> </td> <td data-bbox="724 674 1559 1368"> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam di grup WAG/ZOOM kelas sebagai pembuka pembelajaran 2. Siswa bersama guru berdoa bersama di rumah masing-masing 3. Guru bersama dengan siswa menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya. 4. Siswa melakukan pembersihan di sekitar tempat duduknya. 5. Guru mengabsen siswa sekaligus menanyakan kesiapan belajar 6. Guru melakukan apersepsi untuk mengaitkan antara pengetahuan yang dimiliki oleh siswa dengan materi yang akan dibahas. (<i>Contructivism</i>) 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan aturan selama pembelajaran daring berlangsung </td> </tr> <tr> <td data-bbox="525 1368 724 1998"> <p>Inti 60 menit</p> </td> <td data-bbox="724 1368 1559 1998"> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama dengan guru berdiskusi melalui WAG/ZOOM mengenai macam-macam gaya. 2. Guru meminta siswa untuk menyimak video animasi mengenai macam-macam gaya yang dikirim melalui WAG/ZOOM 3. Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai video yang telah ditayangkan (<i>Questioning</i>) 4. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang heterogen (<i>Learning Community</i>) 5. Guru meminta setiap kelompok menganalisis macam-macam gaya dalam kehidupan sehari-hari. (<i>Inquiry</i>) 6. Guru mengingatkan siswa agar selalu bersikap tertib dan penuh tanggung jawab dalam mengerjakan tugas 7. Guru meminta perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil yang telah ditemui. (<i>Modelling</i>) </td> </tr> </table>	<p>Pendahuluan 10 Menit</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam di grup WAG/ZOOM kelas sebagai pembuka pembelajaran 2. Siswa bersama guru berdoa bersama di rumah masing-masing 3. Guru bersama dengan siswa menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya. 4. Siswa melakukan pembersihan di sekitar tempat duduknya. 5. Guru mengabsen siswa sekaligus menanyakan kesiapan belajar 6. Guru melakukan apersepsi untuk mengaitkan antara pengetahuan yang dimiliki oleh siswa dengan materi yang akan dibahas. (<i>Contructivism</i>) 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan aturan selama pembelajaran daring berlangsung 	<p>Inti 60 menit</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama dengan guru berdiskusi melalui WAG/ZOOM mengenai macam-macam gaya. 2. Guru meminta siswa untuk menyimak video animasi mengenai macam-macam gaya yang dikirim melalui WAG/ZOOM 3. Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai video yang telah ditayangkan (<i>Questioning</i>) 4. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang heterogen (<i>Learning Community</i>) 5. Guru meminta setiap kelompok menganalisis macam-macam gaya dalam kehidupan sehari-hari. (<i>Inquiry</i>) 6. Guru mengingatkan siswa agar selalu bersikap tertib dan penuh tanggung jawab dalam mengerjakan tugas 7. Guru meminta perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil yang telah ditemui. (<i>Modelling</i>)
<p>Pendahuluan 10 Menit</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam di grup WAG/ZOOM kelas sebagai pembuka pembelajaran 2. Siswa bersama guru berdoa bersama di rumah masing-masing 3. Guru bersama dengan siswa menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya. 4. Siswa melakukan pembersihan di sekitar tempat duduknya. 5. Guru mengabsen siswa sekaligus menanyakan kesiapan belajar 6. Guru melakukan apersepsi untuk mengaitkan antara pengetahuan yang dimiliki oleh siswa dengan materi yang akan dibahas. (<i>Contructivism</i>) 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan aturan selama pembelajaran daring berlangsung 				
<p>Inti 60 menit</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama dengan guru berdiskusi melalui WAG/ZOOM mengenai macam-macam gaya. 2. Guru meminta siswa untuk menyimak video animasi mengenai macam-macam gaya yang dikirim melalui WAG/ZOOM 3. Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai video yang telah ditayangkan (<i>Questioning</i>) 4. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang heterogen (<i>Learning Community</i>) 5. Guru meminta setiap kelompok menganalisis macam-macam gaya dalam kehidupan sehari-hari. (<i>Inquiry</i>) 6. Guru mengingatkan siswa agar selalu bersikap tertib dan penuh tanggung jawab dalam mengerjakan tugas 7. Guru meminta perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil yang telah ditemui. (<i>Modelling</i>) 				

		<ol style="list-style-type: none"> 8. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang materi macam-macam gaya yang telah di berikan 9. Siswa mengapresiasi hasil karya seni kolase dengan bimbingan guru. 10. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. 11. Siswa bersama dengan guru mengkoreksi jawaban 12. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang materi mengapresiasi karya seni kolase yang telah di berikan
	Penutup 35 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengadakan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.(<i>Refleksi</i>) 2. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Guru mengadakan evaluasi untuk mengetahui ketercapaian tujuan (<i>Asesment Autentic</i>) 4. Guru memberikan tindak lanjut berupa pekerjaan rumah 5. Siswa dan guru mengakhiri kegiatan belajar dengan berdoa.
Model	Pembelajaran daring	
Metode	Tanya jawab, diskusi, dan penugasan	
Sumber belajar	Buku Tema 7 kelas IV	
Alat dan media pembelajaran	<i>Whatsapp group</i> , video animasi, gambar kolase	
Penilaian	Sikap	Obeservasi
	Pengetahuan	Tes Tulis
	Keterampilan	Penilaian Kinerja
Guru Kelas IV	 <u>Dra. Ida Ayu Mekarini, S.Pd</u> NIP 19621231 198304 068	Mengetahui Kepala Sekolah,   <u>I Nyoman Darma, S Pd</u> NIP 19611231 198201 1 070

LAMPIRAN-LAMPIRAN

3. Teknik Penilaian
 - d. Penilaian sikap menggunakan observasi dan lembar pengamatan
 - e. Penilaian pengetahuan menggunakan tes tulis
 - f. Penilaian unjuk kerja
4. Instrument Penilaian dan Pedoman Penskoran
5. Penilaian Spiritual

Lembar Penilaian Spiritual

No.	Nama	Sikap											
		Perilaku Syukur				Berdoa				Toleransi			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

Skor Minimal : 3

Skor Maksimal Ideal (SMI) : 12

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{SMI}} \times 100$$

Rubrik Penilaian Spiritual

No	Kriteria	4	3	2	1
1.	Perilaku syukur	Siswa sangat menunjukkan rasa syukur.	Siswa kadang-kadang menunjukkan rasa syukur.	Siswa kurang menunjukkan rasa syukur.	Siswa tidak menunjukkan rasa syukur.
2.	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Siswa selalu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.	Siswa kadang-kadang berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.	Siswa kurang berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.	Siswa tidak berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
3.	Toleransi	Siswa selalu bertoleransi terhadap keberagaman.	Siswa kadang-kadang bertoleransi terhadap keberagaman.	Siswa kurang bertoleransi terhadap keberagaman.	Siswa belum bertoleransi terhadap keberagaman.

6. Penilaian Sikap Sosial

Lembar Penilaian Sikap Sosial

No.	Nama	Sikap											
		Percaya Diri				Disiplin				Tanggung Jawab			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

Skor Minimal : 3

Skor Maksimal Ideal (SMI) : 12

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{SMI}} \times 100$$

Rubrik Penilaian Spiritual

No	Kriteria	4	3	2	1
1.	Percaya Diri	Siswa sangat percaya diri dalam kegiatan pembelajaran.	Siswa kadang-kadang percaya diri dalam kegiatan pembelajaran.	Siswa kurang percaya diri dalam kegiatan pembelajaran.	Siswa tidak percaya diri dalam kegiatan pembelajaran.
2.	Disiplin	Siswa selalu disiplin dalam kegiatan pembelajaran dan membuat tugas.	Siswa kadang-kadang disiplin dalam kegiatan pembelajaran dan membuat tugas.	Siswa kurang disiplin dalam kegiatan pembelajaran dan membuat tugas.	Siswa tidak disiplin dalam kegiatan pembelajaran dan membuat tugas.
3.	Tanggung Jawab	Siswa selalu bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.	Siswa kadang-kadang bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.	Siswa kurang bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.	Siswa belum bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.

7. Pengetahuan

Skor penilaian : 100

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

Panduan Konversi Nilai

Konversi Nilai	Predikat	Klasifikasi
----------------	----------	-------------

(skala 0-100)		
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

8. Keterampilan

Melakukan pengamatan dan berdiskusi tentang manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Mempresentasikan tentang manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.	Dapat menentukan 5 manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.	Dapat menentukan 3 atau 4 manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.	Dapat menentukan 2 manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.	Dapat menentukan 1 manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.
Keterampilan berbicara saat berdiskusi.	Pengucapan kata-kata sangat jelas, tepat dan dapat dimengerti	Pengucapan kata-kata di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti.	Pengucapan kata-kata tidak begitu jelas tapi masih dapat dipahami maksudnya oleh pendengar.	Pengucapan kata-kata secara keseluruhan tidak jelas, mengumam dan tidak dapat dimengerti.

MATERI:

IPA:

GAYA

Gaya adalah tarikan atau dorongan yang menyebabkan suatu benda dapat bergerak dan berubah kedudukannya. Untuk melakukan gaya diperlukan tenaga. Gaya memiliki 6 macam yakni:

- I. Gaya otot adalah gaya yang timbul karena aktivitas otot. Gaya otot sering dimanfaatkan manusia dalam beraktivitas seperti berolahraga dan bekerja. Contohnya yakni: mengangkat barang, mengayuh sepeda, menendang bola.
- II. Gaya gravitasi bumi adalah gaya yang disebabkan oleh gaya tarik bumi sehingga benda yang jatuh akan menuju ke permukaan bumi. Manfaat dari gaya gravitasi bumi ini semua benda yang ada di bumi tidak melayang. Contohnya menjatuhkan benda, daun yang gugur dari pohonnya.

- III. Gaya pegas adalah gaya yang timbul oleh gerakan benda elastis. Benda yang elastis artinya benda dapat kembali pada keadaan semula. Contohnya bermain jumping bed, busur panah dan bermain ketapel.
- IV. Gaya magnet adalah gaya yang timbul karena tarikan magnet terhadap benda magnetis. Benda magnetis adalah benda yang dapat ditarik kuat oleh magnet. Contoh benda magnetis adalah besi, baja, nikel, dan kolbalt. Sedangkan benda non magnetis adalah benda yang tidak dapat ditarik oleh magnet. Contohnya aluminium, plastic, kayu, emas, dan perak. Contoh gaya magnet adalah lemari es dapat menutup rapat karena adanya magnet. Kompas sebagai penunjuk arah.
- V. Gaya listrik adalah gaya yang ditimbulkan oleh benda-benda yang bermuatan listrik. Misalnya lampu dapat menyala karena adanya listrik.
- VI. Gaya gesek adalah gaya yang ditimbulkan jika dua permukaan benda saling bertemu. Gaya gesek dapat menimbulkan adanya hambatan. Semakin kasar permukaan suatu benda, gaya gesekan hambatannya semakin besar. Contoh: saat menghapus papan tulis, gesekan ban sepeda dengan jalan

SBdP

Apresiasi seni merupakan suatu penelitian terhadap suatu karya seni. Apresiasi bisa dilakukan mulai dari mengenali, menilai, dan menghargai makna atau nilai-nilai yang terkandung karya seni tersebut.

Contoh apresiasi :



Karya seni pada gambar tersebut disebut kolase. Bagian menarik dari karya seni kolase adalah perpaduan biji-bijian terdiri dari biji kacang hijau, jagung, dan biji kacang merah. Dari bijian-bijian ini membuat gambar kolase lebih menarik.

Lampiran 08. Surat Keterangan Validasi Ahli Isi Mata Pelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan, No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0102/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : 1 (satu) eks

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Drs. I Gusti Agung Oka Negara, S.Pd. M.Kes.
 di Teropok

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Ari Mardanti
 NIM : 1711031135
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Media Video Animasi Daring Berpendekatan Kontekstual pada Muatan Materi IPA Kelas IV SD Negeri 2 Blahbatuh Tahun Pelajaran 2020/2021

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 7 Januari 2021
 Ketua,

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 09. Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran

**LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN
AHLI ISI MATA PELAJARAN**

A. Identitas

Nama : Drs. I Gusti Agung Oka Negara, S.Pd., M.Kes

NIP : 195611271983031001

B. Petunjuk

- a. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli isi mata pelajaran (dosen).
 - b. Sebelum mengisi lembar penilaian di bawah ini, isilah identitas pada kolom yang telah disediakan.
 - c. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian.
 - d. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.

5 = Sangat Baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup Baik (CB)
2 = Kurang Baik (KB)
1 = Sangat Kurang Baik (SKB)
6. Saran dan komentar terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Uji Ahli Isi Mata Pelajaran

No	Aspek/Pertanyaan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
A.	Struktur Materi					
1.	Kesesuaian materi dalam media video dengan kompetensi dasar.					✓
2.	Kesesuaian materi dalam media video dengan indikator pembelajaran.					✓
3.	Kesesuaian materi dalam media video dengan tujuan pembelajaran.					✓
B.	Isi Materi					
4.	Penyajian materi dalam media video mudah dipahami.					✓
5.	Ilustrasi (contoh) dalam media video mampu memperjelas materi yang disampaikan.					✓
6.	Kesesuaian isi materi dengan perkembangan kognitif siswa					✓
7.	Kelengkapan isi materi dalam media video.					✓
C.	Tata Bahasa					
8.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat kognitif siswa.					✓
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
D.	Evaluasi					
10.	Kejelasan petunjuk dalam pengerjaan soal					✓
11.	Kesesuaian soal dengan isi materi					✓
12.	Keseimbangan proporsi soal dengan materi					✓
Jumlah						✓60
Total						60

Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Instrumen ini dinyatakan:

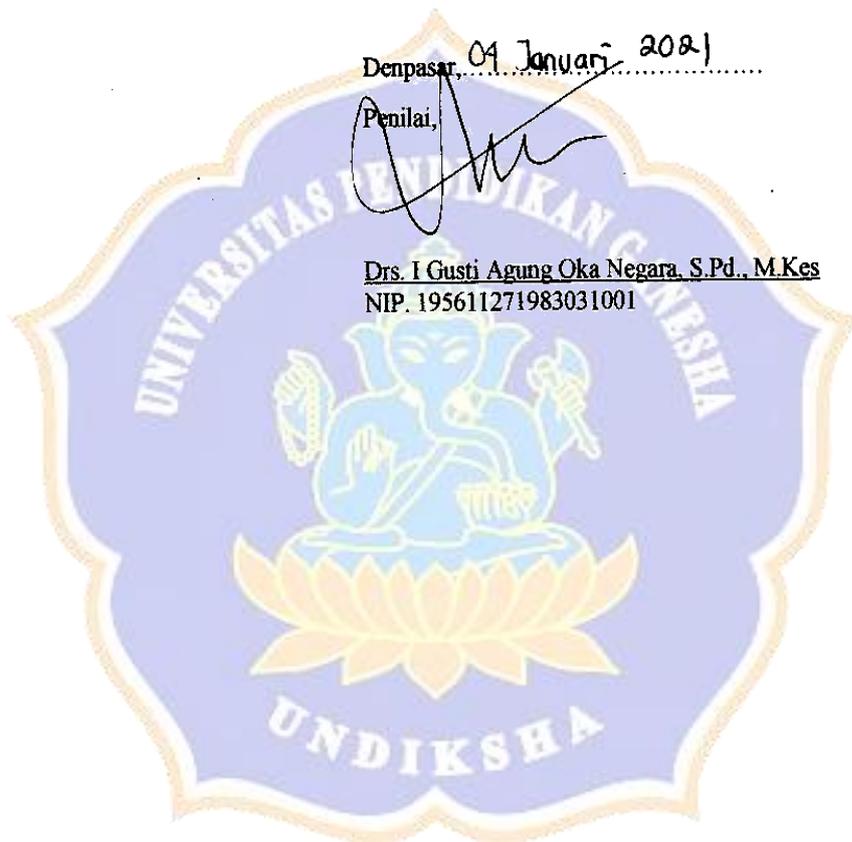
- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 09 Januari 2021

Penilai,

Drs. I Gusti Agung Oka Negara, S.Pd., M.Kes
NIP. 195611271983031001



Lampiran 10. Surat Keterangan Validasi Ahli Desain Pembelajaran dan Media Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0192/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : 1 (satu) eks

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

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

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi desain instruksional dan media produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Ari Mardanti
 NIM : 1711031135
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Media Video Animasi Daring Berpendekatan Kontekstual pada Muatan Materi IPA Kelas IV SD Negeri 2 Blahbatuh Tahun Pelajaran 2020/2021

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 7 Januari 2021
 Ketua,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 11. Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

**LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN
AHLI DESAIN PEMBELAJARAN****A. Identitas**

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

NIP : 197108152001121001

B. Petunjuk

- a. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli desain pembelajaran.
- b. Sebelum mengisi lembar penilaian di bawah ini, isilah identitas pada kolom yang telah disediakan.
- c. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian.
- d. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
3 = Cukup Baik (CB)
2 = Kurang Baik (KB)
1 = Sangat Kurang Baik (SKB)
- e. Saran dan komentar terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Uji Ahli Desain Pelajaran

No	Aspek/Pertanyaan	Jawaban				
		1 SKB	2 KB	3 CB	4 B	5 SB
A. Aspek Tujuan						
1.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pencapaian					✓
B. Aspek Strategi						
2.	Kesesuaian strategi penyampaian media dengan karakteristik siswa					✓
3.	Strategi penyampaian media				✓	
4.	Kejelasan langkah-langkah kegiatan pembelajaran					✓
5.	Pembelajaran dengan media video dapat memotivasi siswa untuk belajar					✓
C. Aspek Evaluasi						
6.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal					✓
7.	Kesesuaian soal evaluasi yang digunakan dengan tujuan pembelajaran					✓
Jumlah					4	30
Total						34

Catatan/Komentar/Saran

1. Buat petunjuk pengguna kelas

D. Kesimpulan

Instrumen ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 29 Desember 2020

Penilai,


Dr. I Made Teguh, SPd. MPd

NIP 197108152001121001

Lampiran 12. Instrumen Ahli Media Pembelajaran

**LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN
AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

A. Identitas

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

NIP : 197108152001121001

B. Petunjuk

- a. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
- b. Sebelum mengisi lembar penilaian di bawah ini, isilah identitas pada kolom yang telah disediakan.
- c. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian.
- d. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.
 - 5 = Sangat Baik (SB)
 - 4 = Baik (B)
 - 3 = Cukup Baik (CB)
 - 2 = Kurang Baik (KB)
 - 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)
- e. Saran dan komentar terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Uji Ahli Media Pelajaran

No.	Aspek/Pernyataan	Kriteria				
		1 SKB	2 KB	3 CB	4 B	5 SB
A. Aspek Tampilan						
1.	Desain tampilan sesuai dengan karakteristik siswa					✓
2.	Desain tampilan dapat menarik minat siswa					✓
3.	Kesesuaian spasi dan ukuran huruf					✓
4.	Kejelasan suara yang digunakan dalam media video					✓
5.	Kesesuaian musik pengiring dengan narasi					✓
6.	Teks dapat dibaca dengan baik					✓
7.	Gambar sesuai dengan materi					✓
8.	Gambar dapat menarik minat siswa					✓
9.	Kualitas gambar baik				✓	
10.	Warna teks sesuai dengan warna latar				✓	
11.	Warna pada gambar dapat menarik minat siswa					✓
B. Aspek Teknis						
12.	Kemudahan menggunakan media video					✓
13.	Penggunaan media video dapat membangkitkan motivasi siswa					✓
C. Aspek Media						
14.	Kesesuaian penerapan materi dengan media					✓
15.	Materi yang disajikan dalam media video mudah dipahami					✓
	JUMLAH				8	65
TOTAL						73

Catatan/Komentar/Saran

1. Judul sans gaya. Ditanda di atas
2. Ukuran huruf judul point diperbesar
3. Mana pbs & DP

D. Kesimpulan

Instrumen ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 29 Desember 2020

Penilai,

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

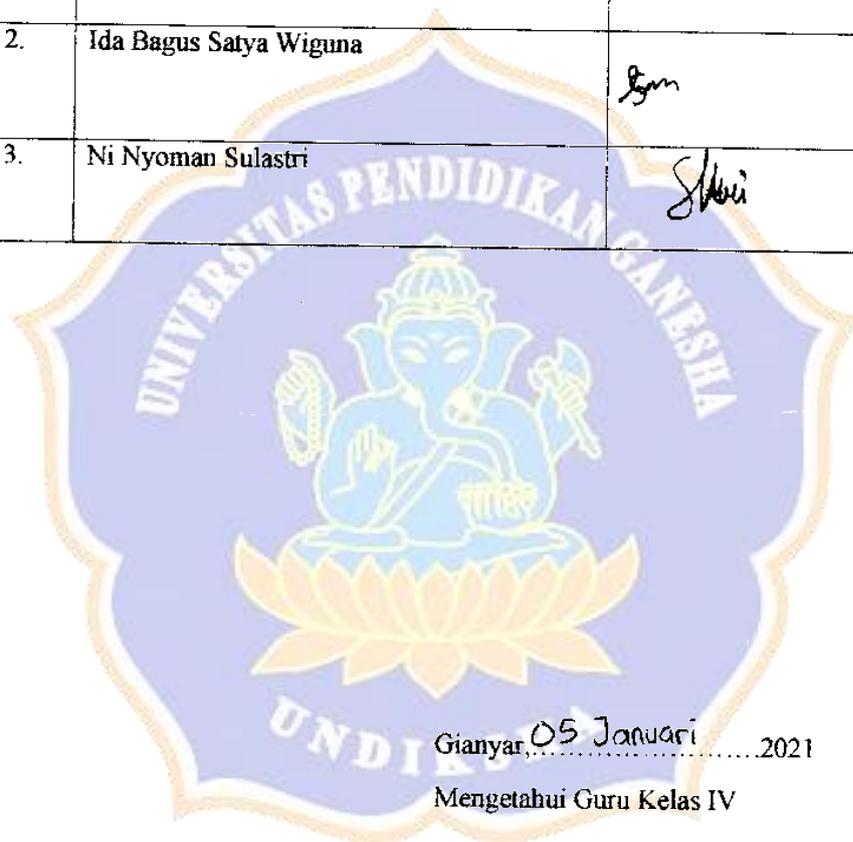
NIP. 197108152001121001

Lampiran 13. Daftar hadir subjek uji perorangan

**DAFTAR HADIR SUBJEK
UJI COBA PERORANGAN**

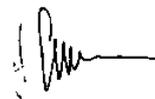
Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Berpendekatan Kontekstual pada Muatan Materi IPA kelas IV SD Negeri 2 Blahbatuh Gianyar

No	Nama	Tanda Tangan
1.	Putu Ayu Putri Purwati	
2.	Ida Bagus Satya Wiguna	
3.	Ni Nyoman Sulastri	



Gianyar, 05 Januari2021

Mengetahui Guru Kelas IV



Dra. Ida Ayu Mekarini, S.Pd
NIP 19621231 198304 068

Lampiran 14. Instrumen penilaian uji coba perorangan responden 1

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

UJI COBA PERORANGAN

A. Identitas

Nama : Pida Ayu Putri Purwati

No. Absen : 5

Kelas : IV

B. Petunjuk :

- a. Lembar penilaian ini diisi oleh siswa.
- b. Sebelum mengisi lembar penilaian di bawah ini, isilah identitas pada kolom yang telah disediakan.
- c. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian.
- d. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup Baik (CB)
2 = Kurang Baik (KB)
1 = Sangat Kurang Baik (SKB)
- f. Saran dan komentar terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Validasi Uji Perorangan

No.	Aspek/Pernyataan	Kriteria				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Tampilan						
1.	Desain tampilan sesuai dengan karakteristik siswa					✓
2.	Desain tampilan dapat menarik minat siswa					✓
3.	Teks dapat dibaca dengan baik					✓
4.	Kualitas gambar baik					✓
5.	Gambar dapat menarik minat siswa				✓	
6.	Warna pada gambar dapat menarik minat siswa					✓
B. Aspek Materi						
7.	Materi disajikan secara lengkap					✓
8.	Materi mudah dipahami					✓
C. Aspek Teknis						
9.	Kemudahan menggunakan media video					✓
10.	Penggunaan media video dapat membangkitkan motivasi siswa					✓
D. Aspek Evaluasi						
11.	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi mudah dipahami					✓
Jumlah					4	50 = 84
Skor Maksimal Ideal (SMI)						55

D. Komentar dan Saran

Vidionya sudah bagus menarik dan mudah di pahami

Gianyar, 05 Januari 2021

Siswa

[Signature]

Riku Ayu Putri Purwati

Lampiran 15. Instrumen penilaian uji coba perorangan responden 2

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

UJI COBA PERORANGAN

A. Identitas

Nama : Ningoman Sulastri

No. Absen : 14

Kelas : V

B. Petunjuk :

- a. Lembar penilaian ini diisi oleh siswa.
- b. Sebelum mengisi lembar penilaian di bawah ini, isilah identitas pada kolom yang telah disediakan.
- c. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian.
- d. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup Baik (CB)
2 = Kurang Baik (KB)
1 = Sangat Kurang Baik (SKB)
- f. Saran dan komentar terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Validasi Uji Perorangan

No.	Aspek/Pernyataan	Kriteria				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Tampilan						
1.	Desain tampilan sesuai dengan karakteristik siswa					✓
2.	Desain tampilan dapat menarik minat siswa					✓
3.	Teks dapat dibaca dengan baik					✓
4.	Kualitas gambar baik					✓
5.	Gambar dapat menarik minat siswa					✓
6.	Warna pada gambar dapat menarik minat siswa					✓
B. Aspek Materi						
7.	Materi disajikan secara lengkap					✓
8.	Materi mudah dipahami					✓
C. Aspek Teknis						
9.	Kemudahan menggunakan media video					✓
10.	Penggunaan media video dapat membangkitkan motivasi siswa					✓
D. Aspek Evaluasi						
11.	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi mudah dipahami					✓
Jumlah						55
Skor Maksimal Ideal (SMI)						55

D. Komentar dan Saran

Vidionya udah bagus mudah dipahami

Gianyar, 05 Januari 2021
Siswa

Shui
Ni Nyoman Sulastri

Lampiran 16. Instrumen penilaian uji coba perorangan responden 3

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

UJI COBA PERORANGAN

A. Identitas

Nama : Ida Bagus Satya Wiguna

No. Absen : 11

Kelas : IV

B. Petunjuk :

- a. Lembar penilaian ini diisi oleh siswa.
- b. Sebelum mengisi lembar penilaian di bawah ini, isilah identitas pada kolom yang telah disediakan.
- c. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian.
- d. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.
 - 5 = Sangat Baik (SB)
 - 4 = Baik (B)
 - 3 = Cukup Baik (CB)
 - 2 = Kurang Baik (KB)
 - 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)
- f. Saran dan komentar terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Validasi Uji Perorangan

No.	Aspek/Pernyataan	Kriteria				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Tampilan						
1.	Desain tampilan sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
2.	Desain tampilan dapat menarik minat siswa					✓
3.	Teks dapat dibaca dengan baik					✓
4.	Kualitas gambar baik					✓
5.	Gambar dapat menarik minat siswa					✓
6.	Warna pada gambar dapat menarik minat siswa					✓
B. Aspek Materi						
7.	Materi disajikan secara lengkap					✓
8.	Materi mudah dipahami					✓
C. Aspek Teknis						
9.	Kemudahan menggunakan media video				✓	
10.	Penggunaan media video dapat membangkitkan motivasi siswa					✓
D. Aspek Evaluasi						
11.	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi mudah dipahami				✓	
Jumlah					12	40
Skor Maksimal Ideal (SMI)					52	

D. Komentar dan Saran

Vidionya bagus, suara dari video terlalu kecil

Gianyar, 05 Januari 2020

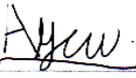
Siswa Satya

Ida Bagus Satya Wiguna

Lampiran 17. Daftar hadir responden uji coba kelompok kecil

**DAFTAR HADIR SUBJEK
UJI COBA KELOMPOK KECIL**

Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Berpendekatan Kontkstual pada Muatan Materi IPA kelas IV SD Negeri 2 Blahbatuh Gianyar

No	Nama	Tanda Tangan
1.	Ni Made Ayu Sinta Putri	
2.	I Gusti Ayu Vanisa Flaviana	
3.	Putu Ayu Putri Purwati	
4.	Ida Bagus Satya Wiguna	
5.	Anak Agung Anggi Sri Kencana Dewi	
6.	Ni Komang Ayu Diah Mulyantari	
7.	Anak Agung Istri Yuliastri Dewi	
8.	Ni Kadek Ratih Melina Santi	
9.	Gusti Ayu Wulan Putri Kirani	

Gianyar, 05 Januari 2021

Mengetahui Guru Kelas IV



Dra. Ida Ayu Mekarini, S.Pd
NIP 19621231 198304 068

Lampiran 18. Instrumen penilaian responden kelompok 1 uji coba kelompok kecil

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

UJI COBA KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama : Gus Satyo, Sulastri, Putri

No. Absen : 11, 19, 5

Kelas : IV

B. Petunjuk :

- a. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli siswa.
- b. Sebelum mengisi lembar penilaian di bawah ini, isilah identitas pada kolom yang telah disediakan.
- c. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian.
- d. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.
 - 5 = Sangat Baik (SB)
 - 4 = Baik (B)
 - 3 = Cukup Baik (CB)
 - 2 = Kurang Baik (KB)
 - 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)
- g. Saran dan komentar terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Validasi Uji Kelompok Kecil

No.	Aspek/Pernyataan	Kriteria				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Tampilan						
1.	Desain tampilan sesuai dengan karakteristik siswa					✓
2.	Desain tampilan dapat menarik minat siswa					✓
3.	Teks dapat dibaca dengan baik					✓
4.	Kualitas gambar baik					✓
5.	Gambar dapat menarik minat siswa					✓
6.	Warna pada gambar dapat menarik minat siswa					✓
B. Aspek Materi						
7.	Materi disajikan secara lengkap					✓
8.	Materi mudah dipahami					✓
C. Aspek Teknis						
9.	Kemudahan menggunakan media video					✓
10.	Penggunaan media video dapat membangkitkan motivasi siswa					✓
D. Aspek Evaluasi						
11.	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi mudah dipahami					✓
Jumlah						55
Skor Maksimal Ideal (SMI)						55

D. Komentar dan Saran

Visualnya sudah bagus menarik dan mudah di pahami

Gianyar, 05 Januari 2021

Siswa

[Signature]

Lampiran 19. Instrumen penilaian responden kelompok 2 uji coba kelompok kecil

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

UJI COBA KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama : Gung Anggi, Ratih, Ayu Diah

No. Absen : 3, 20, 7

Kelas : IV

B. Petunjuk :

- a. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli siswa.
- b. Sebelum mengisi lembar penilaian di bawah ini, isilah identitas pada kolom yang telah disediakan.
- c. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian.
- d. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.
 - 5 = Sangat Baik (SB)
 - 4 = Baik (B)
 - 3 = Cukup Baik (CB)
 - 2 = Kurang Baik (KB)
 - 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)
- e. Saran dan komentar terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Validasi Uji Kelompok Kecil

No.	Aspek/Pernyataan	Kriteria				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Tampilan						
1.	Desain tampilan sesuai dengan karakteristik siswa					✓
2.	Desain tampilan dapat menarik minat siswa					✓
3.	Teks dapat dibaca dengan baik				✓	
4.	Kualitas gambar baik					✓
5.	Gambar dapat menarik minat siswa					✓
6.	Warna pada gambar dapat menarik minat siswa					✓
B. Aspek Materi						
7.	Materi disajikan secara lengkap					✓
8.	Materi mudah dipahami					✓
C. Aspek Teknis						
9.	Kemudahan menggunakan media video					✓
10.	Penggunaan media video dapat membangkitkan motivasi siswa					✓
D. Aspek Evaluasi						
11.	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi mudah dipahami					✓
Jumlah					4	50 = 54
Skor Maksimal Ideal (SMI)		55				

D. Komentar dan Saran

Bagus, menarik mudah dipahami
videonya terlalu cepat

Gianyar, 05 Januari 2021

Siswa



.....

Lampiran 20. Instrumen penilaian responden kelompok 3 uji coba kelompok kecil

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

UJI COBA KELOMPOK KECIL

A. Identitas

Nama : Gung Astri , Ayu Sinta , Vanisa

No. Absen : 13 , 16 , 19

Kelas : IV

B. Petunjuk :

- a. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli siswa.
- b. Sebelum mengisi lembar penilaian di bawah ini, isilah identitas pada kolom yang telah disediakan.
- c. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian.
- d. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut.
 - 5 = Sangat Baik (SB)
 - 4 = Baik (B)
 - 3 = Cukup Baik (CB)
 - 2 = Kurang Baik (KB)
 - 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)
- g. Saran dan komentar terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Validasi Uji Kelompok Kecil

No.	Aspek/Pernyataan	Kriteria				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Tampilan						
1.	Desain tampilan sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
2.	Desain tampilan dapat menarik minat siswa					✓
3.	Teks dapat dibaca dengan baik					✓
4.	Kualitas gambar baik					✓
5.	Gambar dapat menarik minat siswa					✓
6.	Warna pada gambar dapat menarik minat siswa					✓
B. Aspek Materi						
7.	Materi disajikan secara lengkap					✓
8.	Materi mudah dipahami					✓
C. Aspek Teknis						
9.	Kemudahan menggunakan media video					✓
10.	Penggunaan media video dapat membangkitkan motivasi siswa					✓
D. Aspek Evaluasi						
11.	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi mudah dipahami					✓
Jumlah					4	50 = 59
Skor Maksimal Ideal (SMI)					55	

D. Komentar dan Saran

Komentar: Vidionya sangat menarik dan mudah dipahami
Saran: Vidionya kurang di perlambat

Gianyar, 05 Januari 2021
Siswa



Lampiran 21. Lembar Pencatatan Dokumen

LEMBAR PENCATATAN DOKUMEN

No	Tahapan	Kegiatan
1.	Analisis (<i>Analysis</i>)	1. Menentukan sekolah yang akan menjadi tempat penelitian
		2. Melakukan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 2 Blahbatuh yakni Ibu Dra. Ida Ayu Mekarini, S.Pd
		3. Berdiskusi dengan Ibu Dra. Ida Ayu Mekarini, S.Pd untuk menentukan solusi dan pembelajaran yang akan dilakukan
2.	Desain (<i>Design</i>)	1. Membuat jalan cerita/ <i>storyboard</i> media video animasi
		2. Membuat gambar karakter tokoh media video animasi dengan menggunakan aplikasi
		3. Membuat <i>dubbing</i> suara untuk melengkapi media video animasi
		4. Merancang sampul (<i>cover</i>) media video animasi
		5. Merancang dan menentukan latar media yang akan digunakan
3.	Pengembangan (<i>Development</i>)	1. Menggabungkan komponen media yang telah dibuat pada tahap sebelumnya menggunakan aplikasi
		2. Mengimport media video animasi kedalam bentuk CD
		3. Mencetak sampul dan cover CD
4.	Implementasi (<i>Implementation</i>)	1. Menggunakan media pembelajaran video animasi 2. Melakukan <i>review</i> terhadap media yang telah dibuat kepada para ahli. Yaitu ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, serta melakukan uji perorangan dan uji kelompok kecil dengan siswa.
5.	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	1. Melakukan penilaian terhadap uji kelayakan produk yang telah dilakukan <i>direview</i> oleh para ahli. Yaitu ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, serta melakukan uji perorangan dan uji kelompok kecil dengan siswa.

Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian

SD Negeri 2 Blahbatuh

Tampak Depan SD Negeri 2 Blahbatuh

Wawancara

Wawancara dengan Guru Kelas IV

Buku Tema Guru dan Siswa



Buku LKS siswa sebagai sumber belajar

Papan tulis kelas IV



Papan Tulis sebagai media belajar subjek

Uji Perorangan



Uji perorangan di kelas IV

Uji Kelompok Kecil



Uji kelompok kecil di kelas IV

Cover Media Video Animasi



Tampilan Cover Media Video Animasi

Tampilan Awal



Tampilan Awal Media Video Animasi

Tampilan Akhir



Tampilan Materi Media Video Animasi